

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar

a. IPAS dalam kurikulum merdeka

Adanya perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka berdampak kepada guru dalam melaksanakan penerapan pembelajarannya salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS (Rahmayati & Prastowo, 2023). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah singkatan dari dua mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD) di Indonesia, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Keduanya merupakan mata pelajaran yang penting untuk membantu siswa memahami dunia sekitar mereka. Materi IPAS bersifat abstrak oleh karena itu IPAS disusun secara sistematis agar pembelajaran berlangsung interaktif, menginspirasi, menghibur, menantang, mendorong partisipasi aktif dan bertujuan untuk menunjang kreativitas, kemandirian dan psikologi anak. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran baru yang tujuannya untuk membangun kemampuan dasar untuk mempelajari dengan baik ilmu alam dan ilmu sosialnya (Sugih et al., 2023)

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran dan menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya.

b. Pentingnya pembelajaran IPAS

IPAS sangat penting dalam pembelajaran, karena pembelajaran IPAS menekankan integrasi antara pengetahuan alam dan sosial. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat hubungan dan keterkaitan antara berbagai konsep dan fenomena di dalam dan di luar kelas. Dalam IPAS, para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang memiliki gambaran ideal profil peserta didik di Indonesia (Kiska et al., 2023). Dengan diterapkannya pembelajaran IPAS secara tidak langsung dapat membantu peserta didik untuk tumbuh dalam rasa ingin tahu terkait fenomena yang sedang atau sudah terjadi dalam lingkungannya. Rasa ingin tahu dari peserta didik akan tumbuh dengan pemikiran bagaimana alam dapat bekerja dan bagaimana cara untuk berinteraksi dengan sesama manusia di bumi ini. (Rahmayati & Prastowo, 2023)

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa IPAS membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, mereka akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

c. Pembelajaran tata surya

Pengertian tata surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri dari matahari, planet-planet, yang berputar mengelilingi matahari, komet, dan asteroid serta benda-benda langit lainnya (Febriyana et al., 2021). Objek tersebut merupakan planet, meteor, asteroid dan lainnya. Banyak benda yang mengitari matahari, dan salah satunya yang terpenting adalah planet. Planet yang ada di tata surya berjumlah delapan, dengan masing-masing memiliki ukuran yang berbeda-beda dengan orbit yang berbeda, oleh karena itu banyak orang yang

terkadang salah untuk membedakan antara satu planet dengan planet yang lainnya (Nuqisari & Sudarmilah, 2019). Tata surya memiliki garis edar yang berdiameter lebih dari 12.000 juta Km. Dan benda-benda langit terdiri dari 8 planet dan orbit berbentuk elips, satelit, komet, asteroid, meteroid. (De, 2021) Sistem tata surya ini terletak pada galaksi Bima Sakti. Galaksi ini sendiri ialah sebuah kumpulan dari beberapa bintang, bintang ialah sebuah penghuni langit yang dapat menyorotkan cahaya, dan matahari sendiri ialah sebuah bintang yang terdekat dengan bumi pada Galasi Bima Sakti. (Trianingsih, 2023). Dalam sistem tata surya terbagi menjadi 2 susunan yaitu kelompok planet luar dan kelompok planet dalam. Kelompok planet luar ialah planet yang jaraknya jauh dari matahari, ukuran planet-planet ini besar akan tetapi kecil massa jenisnya dari pada planet dalam, planet luar meliputi Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus, dan Pluto. Dan sedangkan kelompok planet dalam ialah planet-planet yang dekat dengan matahari yaitu planet Merkurius, Venus, Bumi, dan Mars. Planet dalam memiliki ukuran yang lebih kecil namun memiliki massa jenis lebih besar dari planet luar. Dalam sistem tata surya ini memiliki beberapa bagian yaitu Matahari, Planet Merkurius, Planet Venus, Planet Bumi, Planet Mars, Planet Jupiter, Planet Saturnus, Planet Uranus, Planet Neptunus. (Trianingsih, 2023)

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tata surya adalah susunan benda-benda langit yang mempunyai garis edar masing-masing. Tata surya terdiri matahari, bulan, planet-planet, asteroid, dan benda-benda langit lainnya.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses

pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Ada beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media tersebut antara lain Media Audio, Media Visual, dan Media Audio Visual. (Firmadani, 2020)

Menurut beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran adalah sarana yang penting untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan menarik. Dalam era digital, teknologi menjadi bagian penting dari media pembelajaran untuk mendukung pendidikan yang inovatif.

a. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Beberapa fungsi utama media pembelajaran adalah mempermudah pemahaman siswa, meningkatkan daya ingat siswa, meningkatkan informasi dan daya ingat siswa. Dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP, dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan (Wulandari et al., 2023)

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat diketahui bahwa media pendidikan atau lebih akrab dikenal sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang memiliki

makna tersirat artinya ketangkasan atau keaktifan yaitu memiliki tugas sebagai penyalur, penyamai, penghubung, dan lain sebagainya. Secara garis besar bahwa sumber belajar adalah fungsi utama dari media pembelajaran selain itu terdapat fungsi-fungsi lain-lainnya(Tafonao, 2018).

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan memahami fungsi media pembelajaran ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Jika ditelusuri lebih jauh tentang berbagai variasi media pembelajaran, tentu banyak sekali jenis media yang sudah dikembangkan oleh para praktisi pendidikan. ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain: Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur). (Magdalena et al., 2021). Dalam upaya peningkatan kualitas belajar dan menunjang tujuan belajar maka perlu adanya pemanfaatan dari berbagai teknologi. Agar terciptanya keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas belajar yaitu dengan memanfaatkan penggunaan media atau alat untuk menyampaikan materinya. Media pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu, media audio , media visual, dan media audio visual. Jenis jenis media tentunya sangat beragam, namun ada beberapa pakatr yang menjelaskn tapi inti dari semua pembagian dari media memiliki beberapa persamaan. Secara garis besarnya terbagi atas: Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, hanya mempunyai unsur bunyi dan lain sebagainya seperti radio atau rekaman berbunyi. Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat kita nikmati sebagai tontonan dapat berupa gambar lukisan foto dan lain sebagainya.(Faujiah et al., 2022).

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis pembelajaran sangat beragam dan setiap jenis pembelajaran mempunyai kelebihan masing-masing. Jenis pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

3. Media Komik digital

a. Pengertian Media Komik digital

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 agar informasi lebih mudah diserap . Teks membuatnya lebih mudah dipahami, dan alur cerita membuatnya lebih mudah untuk diingat dan di mengerti (Apandini, 2023). Komik digital merupakan media yang memudahkan siswa untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudian mengungkapkan idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran Komik Digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Keunggulan media komik digital antara lain: (1) Dilihat dari keunggulannya, komik dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkan siswa untuk mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lebih lama. (2) Materi yang terdapat pada komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita, karena gambar ilustrasi dapat memudahkan siswa dalam memahami bentuk atau contoh spesifik mengenai tujuan materi. (3) Dapat menumbuhkan minat baca siswa dan bidang studi lainnya. Kelemahan media komik digital antara lain : (1) Tidak semua orang belajar secara efektif dalam gaya visual. (2) Terkadang gaya bahasa dalam komik kurang bagus. (3) Banyak komik berisi

cerita yang menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima (Narestuti et al., 2021)

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang abstrak dengan menggunakan gambar dan narasi yang bersifat grafis/visual, komik digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu dibutuhkan jenis pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pembelajaran siswa.

b. Manfaat media komik digital

Media komik digital membuat keterampilan berpikir kritis siswa meningkat (Putri et al., 2023). Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media komik digital mempunyai tanggapan yang positif. Hal ini disebabkan karena mereka melakukan proses pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk komik dimana komik merupakan sesuatu yang mereka senangi dan minati. (Suparmi, 2018). Pembaca dengan mudah menangkap dan memahami isinya serta pembaca merasa terhibur, memiliki format digital sehingga mampu dibaca dengan menggunakan perlatan elektronik seperti handphone, laptop, LCD, dan sebagainya (Ratnasari & Ginanjar, 2019). Kelemahan dari komik digital adalah Tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual, Terkadang dalam komik terdapat gaya bahasa yang kurang baik, dan Banyak komik yang mengandung cerita-cerita yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang berkenan. (Kustianingsari & Dewi, 2015a).

Menurut beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat membantu siswa untuk belajar mandiri menemukan konsep-konsep materi pembelajaran dengan mudah sehingga membantu meningkatkan pemahaman, dan

meningkatkan pola keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga konsep materi pembelajaran dapat bertahan lama dalam ingatan siswa.



B. Kajian penelitian yang relevan

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan. Data penelitian ini didukung oleh penelitian dengan tema yang hampir sama yaitu terkait dengan pembelajaran IPAS, sebagaimana diuraikan pada tabel berikut ini :

Tabel 2.1 persamaan dan perbedaan dengan peneliti terdahulu

Nama penulis & judul	Persamaan	Perbedaan
Roby Zulkarnain Noer dan Fadhlán Muchlas Abrori (2018) yang berjudul “Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama penelitian pengembangan. 2. Mengembangkan media komik 3. Penelitian dilakukan pada kelas 6 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan materi bumi dan alam semesta sedangkan peneliti menggunakan materi tata surya 2. Pada komik tidak menggunakan barcode untuk memudahkan akses untuk membaca komik.
Anggit Grahito Wicaksono (2020) yang berjudul “Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar”.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama penelitian pengembangan. 2. Mengembangkan media komik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian terdahulu menggunakan materi rangka sedangkan peneliti menggunakan materi tata surya 2. Pada komik tidak menggunakan barcode untuk memudahkan akses untuk membaca komik. 3. Penelitian terdahulu komik berwarna hitam putih sedangkan peneliti menggunakan warna warni

C. Kerangka berfikir

