

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media

a. Pengertian media pembelajaran

Media dapat dipahami sebagai alat, sarana, atau perantara yang berfungsi untuk mentransmisikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima (Orlova, 2020). Dalam hal ini, media memainkan peran penting sebagai penghubung dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk seperti alat bantu visual, fotografi, maupun perangkat elektronik yang digunakan untuk merekam, mengelola, dan menyampaikan informasi baik dalam bentuk visual maupun verbal (Xia & Liu, 2021). Dalam dunia pendidikan, media mencakup segala jenis wahana yang mampu menyampaikan materi pembelajaran, serta dapat merangsang daya pikir, emosi, konsentrasi, dan motivasi siswa dalam belajar (Aprianto et al., 2020). Ratnawati et al. (2021) menambahkan bahwa media pembelajaran bertindak sebagai sarana penunjang dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi efektivitas maupun efisiensinya. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat krusial untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Wulandari et al., 2023).

b. Jenis-jenis media

1. Media visual

Media visual mencakup elemen seperti gambar, foto, diagram, grafik, dan peta, yang berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi melalui bentuk representasi yang dapat dilihat. Dengan bantuan visualisasi ini, pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

2. Media audio

Media audio meliputi rekaman suara, siaran radio, dan podcast, yang secara efektif digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk verbal. Jenis media ini sangat bermanfaat dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mendengarkan dan memahami pesan secara auditif, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa atau materi yang bersifat naratif.

3. Media audio-visual

Media audiovisual mencakup video, film, dan siaran televisi, yang menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih utuh dan mendalam. Dengan mengintegrasikan gambar bergerak dan suara, media ini mampu menarik perhatian, mempermudah pemahaman konsep, serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

4. Media interaktif

Media interaktif mencakup perangkat lunak pendidikan, aplikasi pembelajaran, dan platform e-learning, yang dirancang untuk mendorong

keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Melalui interaksi langsung dengan materi, siswa dapat mengeksplorasi, merespons, dan memperoleh umpan balik secara real-time, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis, personal, dan sesuai dengan kebutuhan individu.

5. Media berbasis teknologi

Teknologi digital mencakup internet, simulasi, realitas virtual (VR), dan augmented reality (AR), yang memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan imersif. Dengan menggunakan teknologi ini, peserta didik dapat terlibat langsung dalam situasi atau lingkungan pembelajaran yang meniru dunia nyata, sehingga memperkaya pengalaman belajar dan memperdalam pemahaman mereka melalui interaksi yang lebih realistis dan menarik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim ke penerima, seperti grafis, fotografi, atau elektronik yang menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Media ini memiliki peran penting dalam merangsang berbagai aspek dalam diri peserta didik, seperti pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi, yang pada gilirannya dapat mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran ini juga berkontribusi pada peningkatan efektivitas dan efisiensi, membantu mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

c. **Tujuan dan dan fungsi media pembelajaran**

1. Tujuan media pembelajaran

a) Meningkatkan kualitas pembelajaran

Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik dan efektif (Noetel et al., 2022).

Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan cepat.

b) Menarik minat dan motivasi belajar

“Salah satu tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Zumbach et al., 2022).” Media yang menarik dapat membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat dalam proses belajar.

c) Mempermudah pemahaman materi

“Media pembelajaran membantu dalam menyederhanakan konsep- konsep yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Hadza et al., 2020).” Visualisasi dan interaktivitas yang disediakan oleh media pembelajaran dapat memperjelas informasi dan membuatnya lebih mudah diingat (Greussing et al., 2020).

d) Meningkatkan retensi dan ingatan

“Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Rosmana et al., 2023).” Dengan penyajian yang menarik dan interaktif, materi pembelajaran dapat lebih mudah diingat dan diingat kembali oleh peserta didik (König, 2021).

e) Menyediakan pengalaman belajar yang beragam

“Media pembelajaran memberikan berbagai pengalaman belajar melalui penggunaan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, dan interaktif digital (Zhang & Zou, 2022).” Hal tersebut membantu memenuhi berbagai gaya belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menjadikannya lebih menarik, efektif, dan efisien. Media pembelajaran tidak hanya mempermudah pemahaman materi secara cepat dan mendalam, tetapi juga dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Dengan menyajikan konsep-konsep yang kompleks dalam bentuk yang lebih sederhana dan memberikan visualisasi yang jelas, serta menyediakan kesempatan untuk berinteraksi, media pembelajaran dapat memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi. Selain itu, penggunaan berbagai jenis media memungkinkan proses pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa, sehingga lebih inklusif dan memenuhi kebutuhan individu mereka.

2. Fungsi media pembelajaran

a) Fungsi representasional

Media pembelajaran berfungsi untuk menggambarkan atau merepresentasikan suatu objek, kejadian, atau proses yang mungkin sulit dijelaskan dengan kata-kata saja (Parekh et al., 2020). Gambar, diagram, dan video dapat memberikan representasi visual yang jelas tentang materi pembelajaran (Kucker,

2021).

b) Fungsi motivasional

“Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media yang dirancang dengan baik dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Sun et al., 2022).”

c) Fungsi kognitif

Media pembelajaran membantu dalam proses kognitif peserta didik dengan menyajikan informasi yang terstruktur dan mudah diikuti (Chiu et al., 2020). Media juga dapat membantu dalam proses pemahaman, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan (Jamet et al., 2020).

d) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik (Hong, 2023). Media ini dapat membantu menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien (Riapina, 2021).

e) Fungsi perhatian

Media pembelajaran dapat menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik (Li et al., 2023). Penggunaan warna, gambar, animasi, dan suara dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mengurangi kebosanan (Ekatushabe et al., 2021).

f) Fungsi penguatan

Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan penguatan positif

terhadap perilaku atau jawaban yang benar dari peserta didik (Schieltz et al., 2020). Feedback langsung dari media interaktif dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan yang telah dipelajari (Gover et al., 2022).

g) Fungsi pengalaman belajar

Media pembelajaran menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan kontekstual. Dengan menggunakan simulasi, video, dan perangkat lunak interaktif, siswa dapat mengalami situasi nyata atau virtual yang relevan dengan materi pembelajaran (Chernikova et al., 2020).

h) Fungsi evaluatif

“Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta didik (Kuatbekov et al., 2023).” Media interaktif sering kali dilengkapi dengan kuis atau tes yang memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik dan guru (Gkeka et al., 2020).

Dapat disimpulkan bahwa Fungsi media pembelajaran meliputi meningkatkan kualitas pembelajaran, menarik minat dan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan retensi dan ingatan, serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam.

d. **Manfaat media**

1. Meningkatkan motivasi belajar

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan elemen visual yang menarik, suara, serta animasi yang dinamis,

materi pembelajaran menjadi lebih hidup dan mudah dicerna oleh siswa. Penggunaan media semacam ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam materi yang disampaikan, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan.

2. Mempermudah pemahaman materi

Media pembelajaran berfungsi untuk menyederhanakan konsep-konsep yang rumit, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Sebagai contoh, penggunaan diagram, video, atau simulasi dapat membantu menggambarkan proses yang kompleks dengan cara yang lebih jelas dan mudah diikuti. Dengan visualisasi tersebut, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana suatu konsep bekerja atau terjadi, yang pada gilirannya mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang sulit.

3. Meningkatkan retensi informasi

Media yang menarik dan bervariasi sangat membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat mereka terhadap informasi. Kombinasi elemen-elemen seperti teks, gambar, dan suara dapat memperkuat proses memori siswa, sehingga mereka lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Dengan merangsang berbagai indera melalui media yang beragam, siswa dapat mengaitkan informasi dengan cara yang lebih kreatif dan mengesankan, yang pada gilirannya meningkatkan retensi jangka panjang mereka terhadap materi tersebut.

4. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam

Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, guru dapat menciptakan pengalaman Pendekatan pembelajaran yang lebih kaya dan menarik sangat penting untuk

memenuhi kebutuhan beragam gaya belajar siswa, seperti gaya visual, auditori, dan kinestetik. Dengan menggunakan berbagai jenis media, proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan preferensi dan kekuatan masing-masing siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran, karena siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

5. Memfasilitasi pembelajaran mandiri

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel. Penggunaan platform e-learning, aplikasi pembelajaran, serta modul digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sekaligus mengikuti ritme pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan mereka. Dengan adanya media ini, siswa dapat mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhan dan jadwal mereka, yang pada akhirnya tidak hanya memperdalam pemahaman, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka dalam menjalani proses pembelajaran.

6. Meningkatkan interaksi dan partisipasi

Media interaktif, seperti kuis daring, permainan edukatif, dan simulasi, terbukti sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu siswa untuk segera mengetahui perkembangan pemahaman mereka, memperbaiki kesalahan, dan memperkuat konsep yang telah dipelajari. Hal ini menciptakan

pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan yang memungkinkan mereka untuk memahami kesalahan dan memperbaikinya secara cepat. Selain itu, pendekatan interaktif ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, mengurangi kebosanan, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap langkah pembelajaran.

7. Meningkatkan keterampilan teknologi

Penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya memfasilitasi proses belajar mengajar, tetapi juga membantu siswa dan guru mengembangkan keterampilan teknologi yang semakin penting di era digital. Keterampilan ini mencakup kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak pendidikan, mengoperasikan platform e-learning, serta memanfaatkan berbagai alat digital lainnya yang mendukung pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas materi yang disampaikan, tetapi juga mempersiapkan siswa dan guru untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang.

8. Memberikan akses ke sumber belajar yang lebih luas

Media pembelajaran digital, seperti internet dan e-book, membuka akses ke sumber daya pembelajaran yang jauh lebih luas dan beragam. Dengan kemudahan akses ke berbagai informasi dari seluruh penjuru dunia, siswa dapat memperkaya pemahaman mereka dengan berbagai perspektif dan materi yang mungkin tidak tersedia di buku teks konvensional. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi topik lebih dalam, memperluas wawasan mereka, dan mengembangkan kemampuan riset yang lebih baik, sekaligus memanfaatkan

teknologi untuk mendalami materi pelajaran.

9. Mengatasi keterbatasan fisik

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan fisik dalam ruang kelas tradisional. Misalnya, penggunaan video konferensi memungkinkan siswa di berbagai lokasi untuk berpartisipasi dalam kelas yang sama, dan simulasi virtual dapat menggantikan kebutuhan akan laboratorium fisik.

10. Mempermudah evaluasi pembelajaran

Alat evaluasi digital, seperti kuis online dan aplikasi penilaian, memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara cepat dan akurat. Umpan balik yang diberikan segera juga membantu siswa untuk mengetahui kelemahan mereka dan memperbaikinya dengan cepat.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media komik yakni untuk informasi belajar dalam bentuk cerita maupun desain gambar yang dirancang khusus untuk menyampaikan suatu pesan Pendidikan, komik juga dapat dimanfaatkan sebagai media.

2. Media Komik

a. Pengertian media komik

Media komik adalah alat pembelajaran yang menggabungkan gambar dan teks dalam format cerita yang berurutan untuk menyampaikan informasi atau pesan pendidikan. Komik memanfaatkan kekuatan visual dan naratif.

“Media komik dapat didefinisikan sebagai media bentuk kartun yang menggunakan gambar-gambar lucu, unik menarik yang membuat pembaca terlibat

ke dalam tokoh utama dalam ceritanya (Rusydiyah, 2020:104).” Gumelar (2011) “menggambarkan komik sebagai gambar bergaris dalam urutan yang disengaja yang Komik bertujuan untuk menyampaikan informasi atau menimbulkan respons estetik dari pembaca.” Dalam bahasa Indonesia, kata "komik" berasal dari kata "comic" yang secara semantik berhubungan dengan humor atau kelucuan. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak orang mengasosiasikan komik dengan hal-hal yang bersifat lucu, baik dari segi gambar karakter yang ditampilkan maupun konten yang terkandung di dalamnya. Namun, meskipun sering dikaitkan dengan humor, komik juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan serius atau mendalam dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Sudjana dan Rival (2017) “memberikan definisi yang sesuai bahwa media komik adalah media yang mengungkapkan bentuk tokoh kartun dan memerankan suatu cerita secara berurutan yang erat hubungannya dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Dari uraian-uraian tentang komik tersebut dapat dipahami bahwa komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menyampaikan informasi, biasanya disusun dalam bentuk buku tersendiri, atau diterbitkan di berbagai media cetak.”

b. Manfaat media komik

1. Menarik minat dan motivasi belajar

Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi dan mampu merangsang minat siswa untuk belajar. Cerita dan gambar yang menarik

b. Jenis-jenis media komik

a) Komik cetak

Komik yang dicetak di atas kertas dan dapat dibaca seperti buku atau majalah. Komik cetak mudah diakses dan dapat digunakan di lingkungan kelas tanpa memerlukan perangkat teknologi khusus.

b) Komik digital

Komik yang dibuat dan disebarakan dalam format digital, dapat diakses melalui komputer, tablet, atau smartphone. Komik digital sering kali dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti animasi dan efek suara, yang membuat pembelajaran lebih menarik.

c) Web comic

Komik yang diterbitkan dan dibaca melalui internet. Webcomic memungkinkan akses mudah dan sering kali diperbarui secara berkala dengan konten baru.

Dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Komik memiliki berbagai bentuk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pertama, komik cetak adalah komik yang dicetak di atas kertas dan dapat dibaca seperti buku atau majalah. Komik cetak mudah diakses dan dapat digunakan di lingkungan kelas tanpa memerlukan perangkat teknologi khusus. Kedua, komik digital dibuat dan disebarakan dalam format digital, yang dapat diakses melalui komputer, tablet, atau smartphone. Komik digital sering kali dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti animasi dan efek suara, yang membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, ada webcomic, yaitu komik yang diterbitkan dan dibaca melalui internet. Webcomic

memungkinkan akses mudah dan sering kali diperbarui secara berkala dengan konten baru.

c. Kelebihan dan kekurangan media komik

a) Kelebihan media komik

1) Menarik minat dan motivasi belajar

Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi, yang dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Gambar-gambar yang menarik dan cerita yang engaging membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dan memahami materi.

2) Mempermudah pemahaman konsep

Visualisasi dalam komik dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Dengan melihat ilustrasi yang mendampingi teks, siswa dapat lebih cepat menangkap dan mengingat informasi.

3) Meningkatkan retensi informasi

Kombinasi teks dan gambar dalam komik dapat memperkuat memori siswa tentang materi yang dipelajari. Gambar yang menarik dapat membantu siswa mengingat informasi lebih lama dibandingkan dengan teks saja.

4) Menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan

Membaca komik adalah aktivitas yang menyenangkan bagi banyak siswa. Pembelajaran yang dibalut dalam bentuk komik membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

6) Mengembangkan keterampilan literasi visual

Membaca komik membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi visual, seperti memahami alur cerita melalui gambar dan menginterpretasikan informasi yang disajikan secara visual.

7) Fleksibilitas dalam penggunaan

Komik dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran, baik sebagai bahan bacaan mandiri maupun sebagai bagian dari kegiatan kelas. Komik juga dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran.

8) Mendorong kreativitas dan imajinasi

b) Membaca dan membuat komik dapat merangsang kreativitas dan imajinasi siswa. Ini bisa menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan pemikiran mereka dalam bentuk visual. Kekurangan media komik

1) Terbatas pada materi tertentu

Tidak semua materi pembelajaran cocok disajikan dalam bentuk komik. Konsep yang sangat abstrak atau membutuhkan penjelasan mendalam mungkin sulit untuk diilustrasikan dengan gambar.

2) Biaya dan waktu produksi

Mengembangkan komik yang berkualitas membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit, terutama jika melibatkan ilustrator profesional. Proses produksi yang panjang bisa menjadi kendala.

3) Keterbatasan detail informasi

Karena sifatnya yang ringkas, komik mungkin tidak mampu menyajikan informasi yang sangat detail dan mendalam. Beberapa topik mungkin memerlukan

penjelasan lebih lanjut yang tidak dapat disampaikan hanya melalui gambar dan dialog singkat.

4) Risiko distraksi

Gambar dan cerita yang terlalu menarik bisa menjadi distraksi, membuat siswa lebih fokus pada elemen hiburan daripada konten edukatif. Hal ini bisa mengurangi efektivitas pembelajaran.

5) Ketergantungan pada literasi visual

Tidak semua siswa memiliki kemampuan literasi visual yang baik. Beberapa siswa mungkin kesulitan memahami cerita atau informasi yang disampaikan melalui komik, terutama jika mereka tidak terbiasa membaca komik.

6) Keterbatasan fisik dan digital

Komik cetak memiliki keterbatasan fisik, seperti ketersediaan dan biaya cetak. Sementara itu, komik digital memerlukan akses teknologi dan perangkat yang mungkin tidak tersedia bagi semua siswa.

7) Variabilitas kualitas

Tidak semua komik yang tersedia memiliki kualitas yang baik. Komik dengan ilustrasi yang buruk atau narasi yang tidak jelas dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan bahkan menyebabkan kesalahpahaman. Media komik merupakan alat pembelajaran yang menggabungkan gambar dan teks dalam format cerita berurutan untuk menyampaikan informasi atau pesan pendidikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Komik memanfaatkan kekuatan visual dan naratifnya untuk merangsang minat dan motivasi belajar siswa, serta mempermudah pemahaman konsep yang kompleks melalui visualisasi yang jelas.

Selain itu, kombinasi gambar dan teks dalam komik membantu meningkatkan retensi informasi siswa dan mendorong kreativitas serta imajinasi mereka.

3. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan inisiatif pendidikan yang bertujuan untuk merombak dan memodernisasi pendekatan kurikulum di Indonesia. Diperkenalkan pada tahun 2022, pendekatan ini menandai perubahan signifikan dari kurikulum sebelumnya yang lebih terpusat. Tujuan utama dari Kurikulum Merdeka adalah memberikan lebih banyak kebebasan kepada sekolah dalam menentukan isi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan lokal, potensi peserta didik, serta tuntutan zaman yang semakin berkembang pesat. Secara kompleks, Kurikulum Merdeka mengusung beberapa prinsip utama:

a. Fleksibilitas dalam penyusunan kurikulum

Sekolah diberi kewenangan untuk menyesuaikan kurikulum dengan karakteristik siswa dan kondisi lokal. Hal ini mencakup pilihan mata pelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan komunitasnya.

b. Pengembangan keterampilan abad ke-21

Kurikulum Merdeka menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, literasi digital, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga mampu bersaing dalam dunia kerja yang semakin terintegrasi digital.

c. Penggunaan teknologi digital

Implementasi Kurikulum Merdeka memanfaatkan teknologi digital sebagai

alat utama dalam proses pembelajaran. Hal ini termasuk penggunaan media daring untuk menyediakan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran jarak jauh, dan mendukung pembelajaran berbasis proyek serta kolaboratif.

d. Penekanan pada pembelajaran lintas disiplin

Kurikulum Merdeka mendorong pendekatan pembelajaran lintas disiplin, di mana materi pembelajaran tidak hanya dipahami dalam konteks satu mata pelajaran, tetapi diintegrasikan dengan disiplin ilmu yang lain. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan aplikatif terhadap pengetahuan yang diperoleh.

e. Mengurangi sentralisasi dalam pendidikan

Sebagai bagian dari reformasi pendidikan, Kurikulum Merdeka berupaya mengurangi sentralisasi dalam sistem pendidikan yang sebelumnya cenderung terpusat. Dengan memberikan lebih banyak kewenangan kepada sekolah, diharapkan terjadi inovasi lebih banyak dalam metode pengajaran dan penyesuaian dengan kebutuhan lokal.

f. Persiapan untuk tantangan masa depan

Melalui Kurikulum Merdeka, pemerintah Indonesia berupaya mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan dengan lebih siap dan kompeten. Ini termasuk persiapan untuk beradaptasi dengan perubahan global, ekonomi digital, dan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan pada tahun 2022, adalah sebuah inisiatif pendidikan yang dirancang untuk merombak pendekatan kurikulum di Indonesia, beralih dari sistem yang sebelumnya terpusat dan kaku menuju sistem yang lebih fleksibel dan relevan dengan perkembangan zaman. Tujuan utama dari Kurikulum Merdeka adalah memberikan kebebasan lebih kepada sekolah untuk menentukan isi kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan lokal, potensi peserta didik, serta dinamika perubahan yang cepat di masyarakat. Kompleksitas Kurikulum Merdeka tercermin dari beberapa prinsip utamanya.

Penggunaan teknologi digital menjadi fokus utama dalam implementasi Kurikulum Merdeka, memungkinkan akses luas terhadap sumber belajar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran jarak jauh serta pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, kurikulum ini mendorong pendekatan pembelajaran lintas disiplin untuk mengintegrasikan materi pembelajaran antar-disiplin ilmu guna mendukung pemahaman yang lebih dalam dan aplikatif. Melalui upaya mengurangi sentralisasi dalam pendidikan, Kurikulum Merdeka juga berharap mendorong inovasi dalam metode pengajaran serta penyesuaian dengan kebutuhan lokal, sambil mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk menghadapi tantangan masa depan dengan lebih siap dan kompeten dalam era globalisasi dan teknologi yang terus berkembang.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS (Integrated Project-Based Learning atau Integrated Problem-Based Learning) adalah suatu pendekatan yang mengintegrasikan elemen

dari pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dan pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning). Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan mendalam bagi siswa dengan menggabungkan aspek-aspek praktis dan teoritis. Fokus utama dari IPAS adalah pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang merupakan keterampilan penting di dunia nyata. Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada proyek-proyek atau masalah yang nyata, memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja dalam tim, dan mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan mereka dalam konteks yang lebih kompleks.

a. Konsep utama pembelajaran IPAS

1. Integrasi mata pelajaran

Salah satu poin utama dalam pembelajaran IPAS adalah pengintegrasian berbagai mata pelajaran atau disiplin ilmu dalam konteks satu proyek atau masalah tertentu. Pendekatan ini bertujuan untuk menunjukkan kepada siswa bagaimana pengetahuan yang diperoleh dari berbagai bidang dapat saling terkait dan diterapkan dalam situasi dunia nyata. Sebagai contoh, sebuah proyek tentang pemanasan global dapat mencakup konsep-konsep dari fisika, kimia, geografi, ekonomi, dan bahkan etika. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami masing-masing mata pelajaran secara terpisah, tetapi juga belajar bagaimana menggabungkan pengetahuan dari berbagai disiplin untuk memecahkan masalah yang lebih kompleks dan relevan.

2. Orientasi pada proses pembelajaran

Pembelajaran IPAS lebih menekankan pada proses daripada hasil akhir semata. Siswa tidak hanya belajar tentang materi tertentu, tetapi juga belajar bagaimana menyelesaikan masalah yang kompleks, berpikir kritis terhadap berbagai solusi yang mungkin, dan bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama.

3. Penggunaan proyek sebagai pendekatan pembelajaran

Proyek dalam pembelajaran IPAS berfungsi sebagai kendaraan untuk mendemonstrasikan penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks yang relevan dan menantang. Proyek-proyek ini sering kali memiliki elemen-elemen berikut:

- a) Autentisitas; berhubungan dengan situasi nyata atau konteks yang relevan bagi siswa.
- b) Kolaborasi; mendorong kerja sama antar siswa atau kelompok dalam menyelesaikan tugas atau masalah.
- c) Penelitian; memerlukan siswa untuk melakukan penelitian mandiri atau eksplorasi terhadap topik tertentu.
- d) Presentasi; memerlukan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja mereka kepada audiens yang relevan, seperti teman sekelas, guru, atau masyarakat.
- e) Peran guru dan siswa

Dalam pembelajaran IPAS, peran guru bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran. Guru membimbing siswa dalam

menentukan proyek-proyek yang relevan, merancang aktivitas pembelajaran yang mendukung eksplorasi dan penemuan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap kemajuan siswa. Sementara itu, siswa aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek mereka sendiri.

4. Pembelajaran berbasis masalah

Sebagai bagian dari pendekatan ini, pembelajaran berbasis masalah memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi terhadap masalah yang kompleks dan mungkin tidak memiliki jawaban tunggal yang benar. Ini mempromosikan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan evaluatif.

b. Manfaat pembelajaran IPAS

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan

Pembelajaran IPAS sering kali lebih menarik bagi siswa karena memberikan konteks nyata dan relevan bagi pembelajaran mereka.

2. Pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif

Siswa belajar bagaimana menghadapi tantangan yang kompleks, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan berkolaborasi dalam mencari solusi.

a) Pembelajaran yang kontekstual; siswa dapat melihat hubungan antara berbagai disiplin ilmu dan menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang bermakna.

b) Persiapan untuk dunia nyata: dengan fokus pada pemecahan masalah dan kerja tim, siswa dilatih untuk menjadi lebih siap menghadapi tantangan di dunia

kerja yang kompleks dan terus berubah. Pembelajaran IPAS (Integrated Project-Based Learning, or Integrated Problem-Based Learning) adalah pendekatan yang menggabungkan pembelajaran berbasis proyek dan berbasis masalah.

B. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang sesuai dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Relevan

Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Nurinayati, dkk. (2014) “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta”	Media yang dikembangkan sama-sama menggunakan media Komik Digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan media komik cetak digital untuk Kurikulum Merdeka 2. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) 3. Menggunakan subjek peserta didik kelas IV
Hadi (2015) “Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas.”	Pengembangan media Komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk media dan cara penggunaannya yang berbeda. 2. Menggunakan subjek peserta didik kelas IV 3. Materi Pembelajaran penelitian ini IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).
Linggi (2016) “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Observasi untuk Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta.”	Pengembangan media komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Pembelajaran penelitian ini IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) 2. Menggunakan subjek peserta didik kelas IV

C. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



