

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Cooperative Learning

a. Pengertian Model Pembelajarann *Cooperative Learning*

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pendidikan yang menekankan pada gagasan siswa dengan berbagai kemampuan kerjasama dalam tim untuk menyelesaikan kegiatan dan mencapai target yang diinginkan (Marwati et al., 2023). Siswa dapat berkolaborasi untuk mengajar satu sama lain dan berbagi ide dan sudut pandang dengan guru atau di taman ketika mereka belajar. Siswa yang mencapai lebih dari teman-teman mereka dapat mendukung pembelajaran satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif salah satunya adalah model Team Games Tournament (TGT), yang memiliki potensi peningkatan prestasi siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan adalah jenis Teams Games Tournament, yang melibatkan semua kegiatan siswa tanpa mengharuskan mereka memiliki status yang berbeda. Ini melibatkan siswa yang bertindak sebagai tutor sebaya dan menggabungkan komponen bermain dan penguatan. selain mempromosikan rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar, kegiatan belajar dengan permainan yang dibuat di bawah pembelajaran kooperatif model TGT

memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih nyaman (Najmi et al., 2021).

Menurut (Sakdiah & Sasmita, 2018) Materi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menekankan kerja sama, berpikir kritis, dan pengembangan sikap sosial untuk mencapai berbagai hasil. Diantaranya adalah meningkatkan kreativitas siswa dengan memfasilitasi kolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menuntut pemikiran baru. Selain itu, TGT dapat mengurangi kebosanan selama kegiatan belajar mengajar IPA dengan menyajikan materi melalui permainan dan tantangan yang menarik. Selanjutnya, pendekatan ini juga terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa karena mendorong interaksi aktif dan saling bantu antar siswa. Selain itu, kerjasama sesama siswa ditingkatkan karena setiap anggota tim memiliki peran yang sama pentingnya dalam mencapai tujuan bersama. Terakhir, melalui TGT, sikap sosial antar siswa dan masyarakat diperkuat karena pembelajaran dilakukan melalui interaksi sosial yang positif dan saling mendukung .

Berdasarkan paparan di atas, model pembelajaran cooperative learning, khususnya jenis Team Games Tournament (TGT), menekankan pentingnya kerja sama di antara peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. TGT menjadi salah satu pilihan yang mudah diterapkan karena melibatkan semua siswa tanpa memandang status, memungkinkan

mereka berperan sebagai tutor sebaya, dan mengintegrasikan unsur permainan yang memperkuat pembelajaran. Melalui kegiatan TGT, siswa tidak hanya belajar secara santai, tetapi juga mengembangkan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan dalam proses belajar, menjadikannya pendekatan yang holistik dalam memajukan hasil belajar siswa.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Team Group Turnament

Model pembelajaran cooperative learning tipe TGT memiliki beberapa langkah atau sintaks yang rinci dalam penerapannya dapat disajikan dalam tabel berikut (Nurhayati et al., 2022).

Tabel 2. 1 Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT

Langkah-langkah	Keterangan
Penyajian kelas	Menyajikan informasi di kelas, biasanya di bawah arahan guru. Siswa harus benar-benar fokus selama presentasi guru tentang subjek karena itu akan membantu mereka memahaminya dan tampil lebih baik dalam proyek kelompok dan permainan di mana skor tim didasarkan pada hasil pertandingan.
Kelompok	Fase ini melibatkan pembagian kelas menjadi beberapa kelompok kecil terbagi menjadi empat hingga lima siswa, yang masing-masing anggotanya memiliki serangkaian prestasi akademik, gender, suku, dan standar etika yang beragam. Tujuan grup adalah untuk mendiskusikan konten secara lebih rinci dengan teman-teman grup mereka dan, lebih khusus lagi, untuk membuat semua orang siap memainkan game seefektif dan seefisien mungkin.
Permainan dan pertandingan	Permainan langkah ini mencakup pertanyaan yang dimaksudkan untuk menilai pemahaman yang telah dipelajari siswa melalui proyek kelompok dan presentasi kelas. Hanya ada <u>pertanyaan mudah dalam permainan. Kompetisi</u>

Penghargaan	<p>berlangsung pada akhir setiap unit atau minggu setelah presentasi guru ke kelas dan kelompok menyelesaikan lembar kerja.</p> <p>Guru kemudian menyatakan tim pemenang di babak ini. Jika skor rata-rata memenuhi persyaratan, setiap tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah.</p>
-------------	--

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning tipe Team Group Turnament (TGT)*

Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran adalah memungkinkan siswa untuk mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan berpikir kritis, menemui pengetahuan dari sumber yang beragam, dan belajar dari siswa lainnya tanpa terlalu bergantung pada guru. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga bisa memperbaiki keterampilan peserta didik dalam menyampaikan ide atau pikiran secara lisan dan membandingkannya dengan pemikiran orang lain (Astuti et al., 2022).

Namun, ada beberapa kelemahan untuk pendidikan kooperatif. Pertama, siswa yang cerdas dapat merasa dibatasi oleh orang lain yang dianggap kurang mampu, yang dapat menyabotase lingkungan kooperatif di kelas. Kedua, sementara hasil kelompok adalah dasar untuk penilaian pembelajaran kooperatif, guru harus memahami bahwa tujuan utamanya adalah untuk memenuhi tujuan masing-masing siswa. Ketiga, mencapai pembelajaran kooperatif yang sukses dalam pengembangan kesadaran kelompok adalah tugas berat yang tidak dapat diselesaikan dengan satu penggunaan teknik ini. Akhirnya,

bahkan jika keterampilan kooperatif sangat penting, anak-anak juga harus belajar bagaimana mengembangkan kepercayaan diri dalam kemampuan unik mereka melalui pembelajaran kooperatif karena banyak tugas dalam hidup membutuhkan kemampuan individu.

Menurut Wahdaniyah dalam (Nurhayati et al., 2022) kelebihan TGT memiliki beberapa kelebihan, antara lain kemampuannya dalam mengakomodasi perbedaan individu siswa, kemampuan untuk menguasai materi secara mendalam dalam waktu yang relatif singkat, proses pembelajaran yang aktif melibatkan siswa secara langsung, serta meningkatkan kemampuan sosialisasi, kepekaan, dan toleransi siswa. Namun, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti kesulitan dalam pengelompokan siswa dan potensi ketidakaktifan siswa dalam berpartisipasi serta potensi kegaduhan jika kelas tidak terkelola dengan baik.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, beberapa solusi dapat diterapkan. Pertama, guru perlu memastikan kenyamanan siswa sebelum memulai pembelajaran, baik melalui suasana kelas maupun interaksi antara siswa. Kedua, memberikan informasi pada siswa tentang pentingnya aktif dan berkolaborasi dalam pembelajaran kooperatif. Terakhir, memilih ketua dalam setiap kelompok dengan bijak, misalnya siswa yang seringkali mengganggu kelas dapat diarahkan menjadi ketua untuk memberikan tanggung jawab dan merangsang partisipasi mereka dalam pembelajaran. Dengan

demikian, potensi kelemahan TGT dapat diminimalisir dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pembelajaran kooperatif dan metode TGT memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, meliputi pengembangan kepercayaan pada kemampuan berpikir sendiri siswa, penemuan data dari beragam referensi, serta kemampuan berbagi ide secara verbal dengan siswa lainnya. Namun, kekurangan seperti kemungkinan terhambatnya anak didik yang pandai oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan dan penilaian berdasarkan hasil kelompok harus diatasi. Pengelolaan kelas yang efektif dan pemberian peran yang tepat dalam kelompok dapat membantu mengatasi kendala tersebut, sehingga pembelajaran kooperatif dapat memberikan manfaat maksimal bagi perkembangan siswa secara individu dan kelompok.

2. Media Pembelajaran Komik Digital

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata "*medius*" dalam harifah berarti "tengah," "perantara," atau "pengantar." Kata media berasal dari kata Latin ini. Menurut (Abdullah, 2017), media pembelajaran adalah sumber daya atau instrumen yang membantu instruktur memberikan pengetahuan kepada murid-muridnya. Media, sesuai dengan (Nurrita, 2018),

merupakan alat yang dapat membantu guru dalam mengkomunikasikan tujuan diskusi pembelajaran. Selain membantu siswa dalam menerima penjelasan konten yang lebih fokus dan konkret, penggunaan media di kelas sangat bermanfaat.

Menurut (Puspitarini & Hanif, 2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat keras atau program yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik selama proses belajar mengajar. Dalam hal pendidikan, diantisipasi bahwa media akan menawarkan keuntungan yang

lebih besar untuk rangkaian pembelajaran yang sukses dan produktif sejalan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk mendukung proses pembelajaran baik secara realistis maupun efektif, memastikan proses tersebut berjalan lancar dan sesuai dengan undang-undang.

Menggunakan media pembelajaran atau materi pengajaran diperlukan pada ruang lingkup pendidikan, terutama untuk aktivitas pendidikan yang terjadi di dalam kelas. (Aisyah & Haryudin, 2020).

Menurut (Puspitarini & Hanif, 2019) media pembelajaran merupakan sebagai suatu teknologi atau perangkat lunak yang digunakan guru untuk disampaikan ke siswa guna menyajikan materi selama proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, media diharapkan dapat memberikan

manfaat tambahan yang produktif sesuai dengan tujuan akhir pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat atau sarana pendukung guna mendapatkan pembelajaran berjalan dengan lancar dan efisien. Media pembelajaran atau pengajaran materi sangat penting untuk digunakan dalam dunia pendidikan terutama dalam pengajaran dan proses pembelajaran di sekolah (Aisyah & Haryudin, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perangkat yang dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran sehingga pembelajaran mampu berprogers dan sesuai dengan semestinya. Media dapat di artikan sebagai penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi.

Tutik Rachmawati dan Daryanto (2015) berpendapat pembelajaran merupakan hubungan antara peserta didik dan guru dengan mengasah pengetahuan untuk belajar di lingkungan pendidikan. Pembelajaran memiliki makna bahwa peserta didik menjadi subjek yang aktif dalam belajar meskipun didalamnya terdapat guru atau pendidik yang aktif. Didalam pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi pembelajaran saja, namun juga dapat mengendalikan kelas agar peserta didik dapat belajar dengan fokus. Karena dalam pembelajaran tujuan utamanya yaitu belajar. Dengan demikian, pendidik harus membuat media

pembelajaran yang menarik bagi siswa agar pembelajaran berfungsi dengan baik dan memiliki arti penting bagi mereka. (Ibrahim et al., 2023).

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara sumber dan penerima, baik dengan merangkul tujuan pendidikan yang terakhir atau dengan mengangkut pesan dan informasi untuk alasan invasif (Heinch dalam Junaidi, 2019). Media pembelajaran, di sisi lain, sangat penting untuk proses belajar mengajar, menurut (Aisyah & Haryudin, 2020). Mereka diperlukan untuk dapat memberikan antusiasme dan semangat siswa untuk berkontribusi dalam kegiatan belajar mengajar, serta untuk membuat hasil belajar lebih menyenangkan bagi mereka.

Media pembelajaran, menurut beberapa penjelasan di atas, adalah segala sesuatu yang mungkin digunakan guru untuk mengkomunikasikan materi pendidikan kepada siswa selama proses belajar mengajar untuk menarik minat mereka dan mempertahankan perhatian mereka.

2) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang digunakan dalam kegiatan pendidikan. Menurut Anitah (dalam Puspitarini & Hanif, 2019), ada berbagai macam media diantaranya yaitu : (a) Media visual yang tidak ditayangkan, seperti gambar kartun, ilustrasi, tabel, grafik, diagram, peta, dan

lain sebagainya; (b) Media visual yang dipresentasikan, seperti proyektor, media optik, pemutar kaset, telepon, dan lain sebagainya; (c) Media audio, seperti televisi dan rekaman audio.; (d) Media audio visual, seperti televisi dan slide suara; dan (e) Multimedia, Media gabungan, seperti media interaktif, hypermedia, realitas virtual, dan alat multimedia.

Menurut (Faujiah et al., 2022) media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang biasa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut.

- a) Media visual merupakan media yang memberikan representasi konkret atau abstrak yang dapat dirasakan oleh pengguna melalui panca inderanya. diantaranya gambar, bagan, diagram, grafik, dan peta.
- b) Media audio merupakan merupakan media yang hanya bisa dinikmati secara auditif, dengan fokus pada unsur suara, seperti siaran radio atau rekaman berbunyi.
- c) Media audio visual merupakan Media yang menggabungkan elemen visual dan audio ini menciptakan integrasi dua metode, yang menghadirkan kombinasi gambar dan suara, serta dapat berupa video film dan lainnya.

Berdasarkan deskripsi jenis-jenis media pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ada beberapa jenis yaitu media audio, media visual, dan media

audiovisual. Berdasarkan beberapa jenis tersebut, pendidik dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3) Fungsi Media Pembelajaran

Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk mendukung pengajaran sekaligus mempengaruhi lingkungan yang telah disiapkan dan dirancang guru untuk siswa (Abdul, 2018). Sedangkan untuk pemanfaatan alat bantu pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar, (Musekiwa, 2015) mengklaim dapat merangsang kegiatan belajar, menginspirasi siswa untuk mau belajar lebih banyak, dan memberikan dampak psikologis bagi mereka.

Mahmudah (2018) berpendapat bahwa terdapat beberapa keunggulan media pembelajaran meliputi: 1) Memfasilitasi komunikasi non-verbal dalam penyampaian informasi 2) Mengatasi keterbatasan dalam hal waktu, ruang, dan indera 3) Variasi dan penggunaan media yang sesuai mendorong partisipasi aktif peserta didik 4) Menyamakan pengalaman 5) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan urian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Hasil dari fungsi media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan untuk mengubah sedikit demi sedikit karakter suatu peserta didik.

4) Manfaat Media Pembelajaran

Abdullah (2017) menyatakan bahwa Penggunaan alat bantu pendidikan memiliki hubungan yang sangat erat dengan peningkatan kualitas pengajaran yang diinginkan. Penggunaan alat bantu pendidikan oleh seorang pengajar diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih signifikan. Sudjana dan Rivari (dalam Puspitarini & Hanif, 2019) menyatakan bahwa manfaat Alat bantu pendidikan dalam proses pengajaran berfungsi sebagai berikut: (a) Dengan memanfaatkan media pembelajaran, proses pengajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar; (b) Memperjelas materi pengajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran; (c) Penggunaan media pembelajaran membuat proses pengajaran lebih beragam. Materi tidak hanya disajikan melalui ucapan, sehingga siswa tidak cepat bosan dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien; dan (d) Siswa lebih banyak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan terlibat dalam kegiatan belajar seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Untuk mendukung proses pengajaran di kelas, diharapkan guru mampu menggunakan teknologi yang ada untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pertanyaan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa Pengaplikasian media dalam proses pembelajaran juga akan memberikan dampak baik bagi siswa dalam berpikir untuk memperbaiki motivasi belajarnya. Media dapat mempermudah interaksi antara guru dan siswa, sehingga aktivitas pembelajaran lebih efektif dan efisien.

b. Komik Digital

1) Pengertian Komik Digital

Komik digital adalah alat pembelajaran yang sangat populer di abad kedua puluh satu. Buku komik menggabungkan prosa menawan dan ilustrasi terperinci untuk menciptakan narasi kohesif yang sederhana untuk dimengerti oleh pembaca dari segala usia berbagai kelompok mulai dari kanak-kanak sampai dewasa.

Menurut Sukmanasa & Windiyani, (2017) komik dimaksudkan untuk menghibur penonton dengan menghadirkan karakter yang diterapkan pada plot yang terkait erat dengan bentuk gambar. Untuk memudahkan pemahaman isi cerita, komik menggunakan struktur naratif yang terdiri dari urutan desain gambar dengan kotak atau batasan yang mendefinisikan setiap plot (Narestuti et al., 2021).

Pada revolusi industri keempat, teknologi digital berkembang dengan sangat cepat. Literasi media digital mengacu

pada kemampuan untuk mendapatkan informasi melalui media digital bukan media cetak, khususnya di bidang komunikasi dan informasi. Menurut (SARI, 2019), literasi media digital mengacu pada kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi dan sarana komunikasi untuk memperoleh, menangani, menganalisis, dan menilai informasi dengan efektif, menghasilkan pengetahuan dan pemahaman baru yang dapat disesuaikan dengan kehidupan masyarakat.

Peserta didik akan dilibatkan secara langsung untuk menggali dan menemukan sendiri konsep materi pembelajaran sehingga mampu mengingat materi yang diajarkan dalam jangka waktu yang lama. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kebosanan siswa dan memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, untuk memudahkan pembaca memahami dan memahami isinya, komik digital dapat dibuat dengan gaya sketsa kartun atau grafik menawan yang mencakup berbagai visual yang berhubungan langsung dengan konten cerita. Komik digital ini dalam format digital yang dapat dilihat di komputer, ponsel, LCD, dan perangkat elektronik lainnya. Dengan bantuan media pendidikan ini, siswa dapat belajar sendiri dan lebih cepat menemukan sumber daya untuk membantu pemahaman mereka.

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital

Menurut Payanti (2022), manfaat menggunakan komik digital dalam kegiatan pendidikan antara lain 1) Komik memiliki potensi untuk memperluas kosakata pembaca dengan memanfaatkan warna untuk meningkatkan perhatian dan stimulasi otak. Kata, frasa, dan huruf semuanya akan lebih mudah bagi siswa untuk belajar dan mempertahankan dari waktu ke waktu. 2) Dengan menggunakan media komik untuk menunjukkan subjek yang terlalu besar, berbahaya, atau jauh untuk dikunjungi, kompleksitas bahan ajar dapat disederhanakan, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep atau formulasi abstrak. 3) dapat mendorong anak untuk membaca. Materi pembelajaran yang menarik menarik minat siswa tentang membaca, terutama ketika komik memiliki misteri yang perlu dipecahkan, seperti dalam komik detektif. 4) Plot seluruh buku komik mengarah pada kebaikan; Karakter dalam cerita memiliki keyakinan yang lurus secara moral, dan plot dalam buku komik terakhir selalu bagus dan benar.

Menurut Payanti, (2022) mencantumkan dua kelemahan penggunaan komik dalam proses belajar mengajar: 1) orang menganggap komik mudah dibaca, yang membuat mereka malas membaca dan membuat mereka menolak teks tanpa gambar; dan 2) komik memberikan penjelasan ringkas tentang materi

pelajaran. Siswa yang berjuang dengan analisis akan merasa sulit untuk belajar melalui komik. 3) Komik yang ditawarkan di pasaran terkadang memiliki gaya bahasa yang buruk dan terlalu banyak fantasi, yang menyebabkan pesan atau konten yang akan disampaikan meleset dari sasaran dan menciptakan persepsi yang salah. Hal ini didasarkan pada bahasa komik yang cenderung hanya menggunakan kata-kata tidak sopan atau kalimat yang tidak layak 4) Ada banyak tindakan yang menarik perhatian pada kekerasan atau perilaku yang tidak pantas; Tindakan ini terkadang tidak logis atau sulit diterima dengan akal sehat. Murid asyik dengan narasi yang dibuat-buat yang ditemukan dalam buku komik, sehingga tidak mungkin bagi mereka untuk memproses ide atau pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, media komik digital memiliki beberapa kelebihan dalam proses pembelajaran, seperti meningkatkan perbendaharaan kata-kata pembaca, mempermudah pemahaman hal-hal abstrak, mengembangkan minat baca siswa, dan menyajikan jalan cerita yang selalu menuju pada kebaikan. Namun demikian, terdapat juga beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti potensi menimbulkan malas membaca, kesulitan bagi siswa dalam menganalisis materi, penggunaan bahasa yang kurang sesuai, serta adanya aksi-aksi kekerasan atau perilaku yang tidak diinginkan yang dapat

mempengaruhi persepsi siswa. Dengan demikian, penggunaan media komik dalam pembelajaran perlu dilakukan dengan memperhatikan keseimbangan antara kelebihan dan kelemahannya untuk mencapai hasil yang optimal.

3. Hasil Belajar IPAS

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan panduan yang mengarahkan peserta didik menuju tujuan yang diharapkan dari kurikulum yang telah direncanakan. Selain itu, mereka juga mengindikasikan dan mendukung pedoman bagi guru dalam menetapkan jalur pembelajaran yang tepat dan mengilhami siswa untuk menyadari pencapaian yang dapat mereka raih pada akhir kursus (Mahajan & Singh, 2017).

Sohil & Sohail, (2022) berpendapat bahwa Prestasi belajar memberikan gambaran yang jelas tentang pencapaian yang dapat diperoleh melalui partisipasi dalam program tertentu baik itu pelatihan singkat atau program gelar, pencapaian pembelajaran harus dicantumkan dan dijabarkan sebelum memulai kursus, untuk memastikan bahwa kursus tersebut dirancang dan dijalankan dengan baik. Berdasarkan pembelajaran yang diidentifikasi, rancangan pengajaran, aktivitas pembelajaran, dan penilaian harus direncanakan dengan baik untuk berhasil menyelenggarakan dan menyelesaikan kursus atau program

Hasil belajar dapat ditandai dengan berbagai indikator, termasuk pencapaian siswa dalam tes atau evaluasi akademik, tingkat pemahaman dan penerapan konsep yang diajarkan, serta partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Selain itu, perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku siswa juga dapat menjadi indikator hasil belajar yang penting. Evaluasi hasil belajar menggunakan berbagai metode dan alat penilaian untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pencapaian dan kemajuan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli bahwa, hasil belajar memiliki peran penting dalam mengarahkan peserta didik menuju tujuan yang diharapkan dari kurikulum. Hal ini membantu guru dalam menetapkan jalur pembelajaran yang tepat dan menginspirasi siswa untuk menyadari pencapaian yang dapat mereka raih. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui berbagai indikator, termasuk pencapaian akademik, pemahaman konsep, partisipasi siswa, serta perubahan sikap dan perilaku, menggunakan metode dan alat penilaian yang beragam untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang kemajuan siswa dalam pembelajaran.

b. Faktor-Faktor Hasil Belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar dapat bervariasi tergantung pada individu, konteks, dan subjek yang dipelajari. Peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor

internal merupakan faktor yang timbul dari diri sendiri dan faktor eksternal dari luar diri sendiri. Beberapa faktor yang timbul dari luar lingkungan peserta didik ada pada sumber belajar, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah (Yandi et al., 2023). Sedangkan menurut Nia Juniarti dan Yohanes Bahari (2015) faktor dari dalam peserta didik bisa karena faktor malas, faktor sikap, faktor waktu, menggampangkan tugas.

Menurut (Leni & Sholehun, 2021) menyatakan bahwa unsur psikologis dan fisik merupakan contoh faktor internal yang mempengaruhi siswa. Sementara itu, lingkungan, sekolah, dan keluarga merupakan variabel eksternal yang mempengaruhi murid. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari orang itu sendiri dan berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Elemen fisiologis (fisik) dan psikologis (psikiatri) adalah contoh faktor internal. Namun, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari sumber selain siswa. Masyarakat, keluarga, dan lingkungan sekolah adalah beberapa contoh dari pengaruh luar ini.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor dari dalam diri seseorang yang munculnya karena seseorang itu sendiri.

Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari lingkungan seseorang, bisa dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

c. Ciri-ciri Hasil Belajar

Rachmawati & Daryanto (2015) berpendapat ciri-ciri hasil belajar merupakan adanya suatu perubahan tingkah laku dalam diri siswa. Namun, tidak semua perubahan perilaku adalah hasil belajar. Terdapat beberapa ciri-ciri yang merupakan sebuah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar.

- 1) Perubahan yang disadari, siswa yang melakukan sebuah proses belajar merasakan bahwa pengetahuan dan keterampilannya telah bertambah. Selain itu juga, siswa akan merasa lebih percaya diri terhadap dirinya sendiri.
- 2) Perubahan yang bersifat *kontinu* (berkesinambungan), siswa merasakan perubahan akan menyebabkan timbulnya perubahan perilaku lainnya, contohnya ketika seorang siswa yang telah mempelajari membaca, perilaku siswa tersebut akan berubah dari ketidakmampuan membaca menjadi kemampuan membaca.
- 3) Perubahan yang praktis, yaitu perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan
- 4) Perubahan yang bersifat positif, yaitu terjadi pertumbuhan perubahan pada individu.

- 5) Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan tersebut terjadi karena ada tujuan yang hendak dicapai.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran tentang sains dan teknologi sedang diterapkan di sekolah dasar (SD) di Indonesia menyusul reformasi kurikulum nasional. Belajar ilmu sosial melibatkan menggabungkan ilmu pengetahuan dan studi sosial, yang sekarang digabungkan untuk membentuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan dari kursus sains dan teknologi adalah untuk meningkatkan literasi ilmiah. Kursus ini bertujuan untuk lebih mempersiapkan siswa untuk mempelajari ilmu sosial dan alam yang lebih sulit di sekolah dasar.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Andreani & Gunansyah (2023) pembelajaran IPAS memiliki beberapa tujuan di antaranya adalah.

- 1) Pembelajaran IPAS membantu siswa untuk memahami peristiwa yang ada di lingkungan sekitar
- 2) Pembelajaran IPAS dapat menambah wawasan dan keingintahuan siswa tentang lingkungan sekitar.
- 3) Pembelajaran IPAS dapat mengembangkan bakat dalam diri siswa karena siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga melakukan banyak kegiatan secara langsung (praktik).

Dari pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa bahwa pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dalam memahami, mengeksplorasi, dan mengembangkan pengetahuan mereka tentang lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran IPAS juga menyediakan peluang bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan praktis dan bakat mereka melalui berbagai kegiatan langsung. Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya meningkatkan pemahaman dan wawasan siswa tentang dunia di sekitar mereka, tetapi juga membantu mereka tumbuh dan berkembang secara holistik.

B. Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam menyerap, menyaring, dan mengevaluasi informasi yang didapatkan selama pembelajaran. Hal tersebut tercermin dalam tingkat pencapaian siswa dengan memahami materi pelajaran, baik dalam bentuk nilai maupun dalam kalimat yang mereka ungkapkan. Hasil belajar merujuk pada suatu perubahan perilaku siswa yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap, yang diekspresikan dalam bentuk angka atau simbol huruf dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar yang diraih oleh siswa menyajikan gambaran tentang kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pada era digital saat ini kegiatan pembelajaran sering dikaitkan dengan penggunaan media yang tersedia di sekolah seperti LCD dan jaringan internet. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dirasa lebih mudah dilaksanakan dan peserta didik lebih efektif, hal ini dikarenakan penggunaan media konvensional buku memiliki beberapa kelemahan, seperti kurangnya elemen visual dan interaktif yang dapat membuat siswa kurang tertarik dan kurang mendukung pembelajaran yang aktif. Beberapa kelemahan tersebut bisa diatasi melalui penggunaan media pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis buku elektronik atau platform daring yang memperkaya pengalaman belajar siswa dengan interaktivitas dan elemen multimedia yang mampu memperkuat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

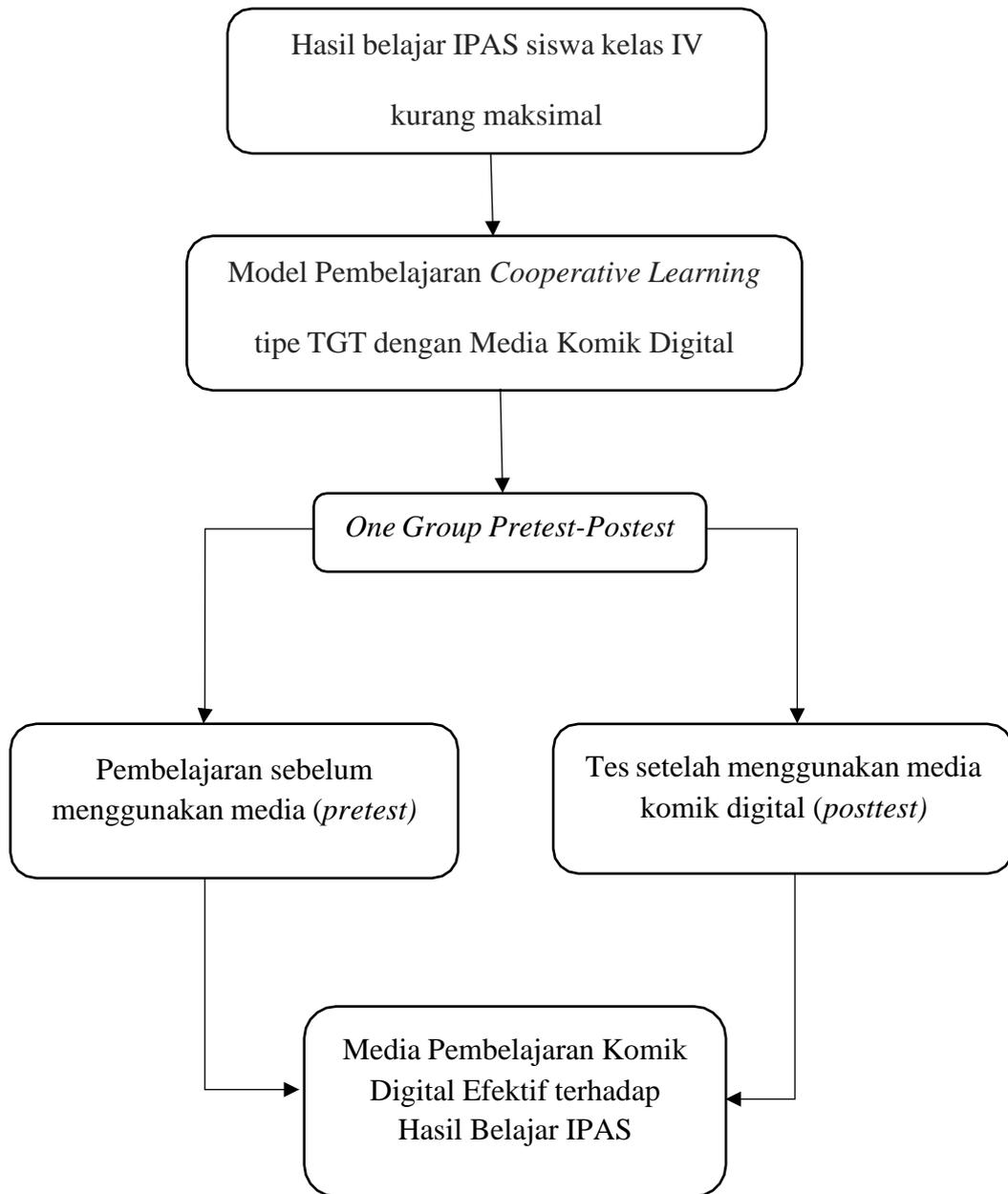
Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Terdapat beberapa permasalahan, salah satunya yaitu kurangnya media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang minat dalam proses belajar di kelas. Dengan ini pendidik melakukan upaya untuk meningkatkan kreativitas dengan memilih media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran seperti halnya media pembelajaran komik digital.

Komik digital adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan animasi, suara, dan elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Komik digital ini mencakup materi pembelajaran kelas

IV mengenai sumber energi alternatif. Dalam penggunaan media komik digital diharapkan berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Dimana penulismenggunakan penelitian pra-eksperimen jenis one group pre-test post-test desain. Penelitian ini dilaksanakan tanpa menggunakan kelas kontrol atau pembandingan. Penelitian ini menggnakan desain *One Group Pretest- Postest*. Desain ini menggunakan dua tahap penelitian. Pada tahap Pengujian awal sebelum pemberian perlakuan untuk mengevaluasi kemampuan awal. peserta didik dan pada tahap ke dua *posttest* sesudah diberikan perlakuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh komik digital terhadap pemahaman peserta didik. Setelah melakukan dua tahap tersebut, peneliti dapat mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Adapun bagan kerangka pikir di atas adalah sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan Dugaan awal sebagai tanggapan terhadap perumusan masalah penelitian, dimana perumusan masalah penelitian diungkapkan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berhubungan dengan masalah yang diselidiki, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN Sogaten Kota Madiun.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar IPAS pada siswa SDN Sogaten Kota Madiun.