

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang menggabungkan disiplin ilmu mengenai pengetahuan alam dan sosial. IPAS berisi tentang penggabungan disiplin ilmu yang mengkaji tentang kehidupan makhluk hidup, benda mati serta bagaimana kehidupan sosial manusia sebagai makhluk sosial dan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. (Azzahra dkk., 2023).

Mata pelajaran IPAS memiliki tujuan supaya siswa dapat mempelajari serta memahami suatu fenomena alam serta sosial secara utus dan menyeluruh, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga dapat mengaitkan konsep sains dengan dunia nyata di sekitar mereka (Zhafira dkk., 2026). Siswa diharapkan mampu untuk memahami serta menemukan solusi pada lingkungann mereka.

Menurut Zahroh & Rachmadyanti (2024) Pembelajaran IPAS dilakukan secara terpadu dimana model pembelajaran terpadu digunakan untuk dapat dintegrasikan dengan beberapa disiplin ilmu lainnya untuk dapat saling melengkapi. Dalam sekolah dasar, IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dengan sosial secara penuh agar siswa dapat memahami kaitan yang terjadi antara

fenomena di alam dengan kehidupan manusia, sehingga pembelajaran menjadi relevan dan lebih bermakna untuk kehidupan nyata siswa.

Berdasarkan hasil penjelasan tersebut maka dapat diambil kesimpulan IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan dua disiplin ilmu yaitu IPA dan IPS yang dirancang untuk memahami fenomena alam dan sosial pada lingkungan mereka untuk dapat mempelajari serta membuat keputusan untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Namun, pada penerapan pembelajaran yang terjadi di lapangan banyak ditemui siswa kurang responsive untuk mengikuti pembelajaran terutama IPAS. Hal ini sering terjadi karena siswa belum dapat memahami materi pembelajaran IPAS dengan baik. Dalam proses pembelajaran, terkadang tidak adanya media yang dapat membantu menarik siswa sehingga banyak siswa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi berdampak terhadap proses pembelajaran dimana siswa menginginkan pembelajaran yang dapat membuat mereka tertarik untuk belajar (Firdausa & Darmawan, 2024).

2. Motivasi belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi dalam dirinya. Hasil belajar akan optimal dapat dicapai ketika seseorang memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Dengan kata lain, motivasi belajar berasal dari kesadaran siswa dan kesiapan mereka untuk belajar.

Motivasi ada sebagai acuan siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Semua upaya untuk mendorong mental seseorang yang berasal dari diri dimana dapat menimbulkan aktivitas belajar dan memberikan jaminan untuk kelangsungan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dikenal sebagai motivasi belajar (Firmansyah, 2024).

Motivasi belajar muncul dari sisi internal dan eksternal yang mendorong serta mengarahkan siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran, dapat meningkatkan keterlibatan, hasil belajar serta proses pembelajaran secara keseluruhan (Agrifina dkk., 2024).

Adanya motivasi belajar menjadikan proses pembelajaran akan lebih bermakna yang mengakibatkan kenaikan hasil belajar siswa. motivasi belajar menjadi salah satu pendorong baik dari luar ataupun dalam diri individu untuk dapat melakukan aktivitas belajar dalam menguasai suatu materi (Marfu'ah dkk., 2024).

Dari beberapa pendapat ahli tersebut, pengertian motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ialah suatu dorongan dari diri siswa baik secara internal dan eksternal yang menimbulkan keinginan untuk mempelajari suatu materi dalam pembelajaran sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan afektif yang berpengaruh langsung terhadap capaian akademik siswa.

b. Fungsi motivasi siswa

Terdapat beberapa fungsi dalam mendorong motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar berfungsi untuk mendorong perilaku atau perbuatan tertentu. Seseorang tidak akan memiliki keinginan untuk bertindak jika tidak ada motivasi. Motivasi dalam pembelajaran membantu siswa melakukan tugas belajar untuk mencapai tujuan (Gani, 2020).

Menurut Suryatmana (2022) fungsi motivasi dalam belajar sebagai pendorong untuk melakukan sesuatu atau kegiatan dan motivasi yang akan membantu seseorang mencapai tujuannya. Motivasi memiliki peran sebagai pengendali seseorang atau yang sebagai fungsi pengarah (*directional fungsi*). Motivasi dapat mendorong seseorang untuk dapat mencapai suatu tujuan yang diinginkannya sebaliknya, jika tujuan itu tidak tergapai, motivasi akan mendorong seseorang untuk menolak hal tersebut. Selain itu, ada fungsi penggerak dan peningkat (*activating and energizing function*) Motivasi mendorong seseorang bertindak untuk lebih bersungguh-sungguh, memiliki arah, dan adanya dorongan dalam melakukan. Mereka yang memiliki motivasi yang tinggi memiliki kemungkinan lebih besar untuk mencapai keberhasilan daripada mereka yang memiliki motivasi yang rendah (Utami dkk., 2024).

Dari pendapat ahli tersebut maka fungsi motivasi belajar merupakan penentu seseorang untuk dapat melakukan sesuatu

tindakan agar tercapai tujuan yang diinginkan. motivasi belajar memegang peran penting dalam menentukan minat serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Indikator motivasi belajar

Pada proses pembelajaran, motivasi memiliki fungsi sebagai pendorong agar siswa dapat mendapatkan capaian prestasi yang baik. Motivasi belajar timbul dari dalam atau luar diri siswa yang mengakibatkan suatu perubahan dari beberapa indikator. Indikator motivasi belajar merupakan faktor yang menggambarkan bagaimana tingkat motivasi seseorang dalam melaksanakan proses belajar. Ada beberapa indikator yang mendukung motivasi belajar seperti: terdapat keinginan dan kebutuhan siswa untuk belajar, adanya keinginan untuk mencapai keberhasilan, adanya keinginan untuk mendapatkan penghargaan dan adanya kegiatan yang menarik bagi serta adanya lingkungan belajar yang menyenangkan (Asih dkk., 2023).

Pembelajaran yang menyenangkan mencitakan motivasi pada diri siswa untuk mencari tau, mencoba, berfikir, adanya kepercayaan diri yang baik. Hal tersebut bisa terjadi kepada siswa yang meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya kebutuhan dan dorongan untuk belajar, adanya cita-cita dan keinginan masa depan, adanya penghargaan saat belajar, adanya

kegiatan belajar yang menarik, adanya lingkungan belajar yang aman sehingga siswa dapat memaksimalkan pembelajaran mereka (Arsalna, 2025).

Sejalan dengan pendapat (Zamsir dkk., 2021) motivasi belajar meliputi adanya keinginan untuk berhasil, adanya dorongan belajar, penghargaan hasil belajar, lingkungan yang kondusif, dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli maka dapat disimpulkan indikator motivasi belajar mencakup adanya dorongan atau keinginan siswa untuk belajar, kegiatan yang menarik pada saat pembelajaran, lingkungan belajar menyenangkan dan kondusif untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

3. Komik Digital

a. Pengertian komik digital

Komik digital berisi kumpulan gambar yang memiliki rangkaian cerita dengan beberapa tokoh yang menyajikan suatu pesan atau informasi melalui perantara media elektronik (Fuadah dkk., 2024). Pengngaitan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran terutama komik digital bisa menjadi salah satu pembaharuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif serta bentuk kompetensi guru dalam bidang teknologi.

Media komik digital disajikan dengan bentuk cerita bergambar yang dirancang agar mudah diterima dan mengandung

nilai positif sebagai bentuk dari pendidikan yang berkualitas. Komik digital diharapkan bisa menjadi salah satu pendorong motivasi belajar siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran yang lebih bermakna. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan motivasi belajar banyak terobosan diperlukan dalam pengembangan kurikulum, sebuah inovasi pembelajaran dan adanya sarana serta prasarana penunjang pendidikan. (Moh. Farid dkk., 2022). Pembelajaran akan lebih menarik serta dapat dikembangkan secara lebih interaktif apabila dalam proses pembelajaran berjalan sesuai dengan menggunakan perkembangan teknologi digital dalam mencapai tujuan pendidikan pada kurikulum 2013.

Komik digital dapat didefinisikan sebagai pengungkapan ide melalui gambar yang memiliki alur cerita didalamnya. Media komik digital memiliki kelebihan daripada media lainnya. Pada segi psikologis, komik digital dinilai memiliki kesesuaian karakteristik dengan siswa sekolah dasar. Komik merupakan media belajar sederhana yang membantu siswa untuk memahami isi cerita, alur serta pesan yang awalnya sulit dipahami jika berupa teks panjang (Hidayah & Rosyidah, 2024). Pemanfaatan media komik digital dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan dalam mengajar siswa di kelas.

Komik digital dapat dianggap sebagai alat transfer pengetahuan yang terdiri dari berbagai hasil konten kolaboratif

antara komik dan perangkat digital. Selain itu, komik digital dikemas secara praktis untuk membuatnya mudah digunakan.

b. Kelebihan komik digital

Komik digital memiliki berbagai kelebihan yang membuat semakin populer kalangan pembaca modern. Salah satu keunggulan dari media komik ialah kemudahan akses untuk penggunaanya. Dengan komik digital pembaca dapat dengan mudah membaca tanpa ada ketentuan waktu dan tempat melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* ataupun komputer. Ini sangat memudahkan mereka yang sulit terjangkau oleh distribusi fisik. Komik digital lebih ekonomis dan tidak memerlukan biaya produksi untuk mencetak dan distribusi fisik. Komik digital juga mendukung keberlanjutan lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas. Tak hanya itu, dengan komik digital memudahkan pembaca untuk menyimpan ratusan bahkan ribuan komik tanpa memerlukan ruang fisik yang menjadikan komik pilihan yang praktis.

c. Kekurangan komik digital

Meskipun menawarkan banyak kelebihan namun tidak dipungkiri ada beberapa kekurangan komik digital seperti kurangnya sensai fisik oleh komik cetak. Pembaca tidak dapat menikmati sensai tekstur buku, aroma buku baru yang seringkali menjadi bagian penting dalam pengalaman membaca. Selain itu

penggunaan komik digital menjadikan pembaca ketergantungan dengan media elektronik yang hanya bisa dinikmati menggunakan perangkat yang memiliki daya dan akses ke platform atau aplikasi yang diperlakukan. Dilihat dari segi kesehatan, mata juga cepat mengalami kelelahan sehingga mengurangi kenyamanan dalam membaca. Dari segi keamanan komik digital juga menjadi perhatian karena resiko kehilangan data serta pelanggaran hak cipta.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil dari beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS yang relevansi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Budiarti & Haryanto, 2016) dengan judul penelitiannya adalah pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan *research and development* (R & D) model Borg & Gall. Presentase hasil angket meliputi nilai pretest 52% (kategori rendah) meningkat menjadi 73% (kategori tinggi). Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa komik digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui ketrampilan membacakelas IV SDN Padakan 2 Bantul.
2. Hasil penelitian daari (Sukmanasa dkk., 2017) yang berjudul pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran

ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar di kota bogor. Metode eksploratif dengan penelitian pengembangan atau R &D (Research and Development) menjadi metode penelitiannya. Validasi media dilakukan dua kali dengan skor rata-rata akhir dari validasi bahasa dan media 3,51 rentang pada $M_i + 0,6 \leq X < M_i + 1,8$ yang memiliki rerata $3,4 < X < 4,2$ dengan kategori baik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Rusdiana & Febrianto, 2024) yang berjudul pengembangan media pembelajaran komik digital wuza (wujud zat dan perubahannya) berbasis pixton untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD. Model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) menjadi model pengembangannya dimana menggunakan subjek uji coba lapangan dengan 18 siswa. Validasi materi 4,6, validasi ahli media 4,5 hasil keduanya termasuk pada kategori sangat layak dan hasil dari siswa dan guru dalam kategori sangat layak dengan perolehan uji coba ke siswa memperoleh skor 96,60% pada guru 4,3. Hasil dari pre-test dan post-test menghasilkan skor N-Gain rata-rata 0,74 (kategori efektif) dan peningkatan skor rata-rata 9,50 dimana hal ini membuktikan peningkatan motivasi belajar siswa.
4. Penelitian yang dilakukan (Mu'afifah dkk., 2024) yang berjudul pengembangan media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI/SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah

komik digital berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran di kelas V terkhusus mata pelajaran PKN pada MINU Waru 1. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi oleh ahli media sebesar 83% dalam kategori “layak” dan ahli materi 93% “sangat layak”. Selain itu ada peningkatan angket motivasi belajar dari 53% (kategori rendah) menjadi 76% (kategori tinggi) dimana hasil tersebut siswa memiliki motivasi yang meningkat.

5. Penelitian yang dilakukan (Pawitra & Kusumadewi, 2025) yang berjudul pengembangan komik digital edukatif untuk pemahaman konsep matematika. Penelitian ini memiliki tujuan agar dapat melakukan pengembangan sebuah media komik untuk membantu pembelajaran di kelas 4. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi oleh ahli bahasa 93%, ahli media 89%, dan ahli materi 79% dengan semua skor berjumlah 261 dengan rata-rata 87% dikategorikan sangat layak.

Hasil penelitian yang telah dilakukan beberapa ahli tersebut maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa media komik digital berdampak signifikan dan terbukti efektif untuk diterapkan dalam konteks pendidikan. Peneliti melihat potensi yang baik apabila media komik digital digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model

ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada mata pelajaran dan subjek penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Disusunnya penelitian ini dikarenakan ada beberapa masalah yang didapatkan dari hasil observasi di SDN Tinap 2. Masalah yang timbul mengenai kurangnya pengembangan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu meningkatkan motivasi serta pemahaman bagi siswa terutama pada mata pelajaran IPAS. Faktor yang menjadikan siswa tertarik mengikuti pembelajaran apabila proses pembelajaran dikaitkan dengan penggunaan teknologi digital. Perkembangan teknologi yang pesat dengan potensi penggunaan yang lebih praktis menuntut guru untuk dapat mengaplikasikan teknologi digital menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran yang menarik siswa.

Penelitian ini melakukan pengembangan dengan menggunakan *Next G Toon Maker* sebagai alat bantu pembuatan komik. Hasil dari pengembangan akan diterapkan di SDN Tinap 2 khususnya pada kelas V. Pengembangan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan memahami materi yang dipelajari serta meningkatkan motivasi guru-guru SDN Tinap 2 agar mampu mengembangkan media pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun bagan kerangka berpikir gambar 2.1:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian dari pengembangan media komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V yang dapat dikatakan sangat layak diberikan kepada siswa sekolah dasar.