

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada berbagai jenis perangkat yang dipakai untuk mengirimkan informasi atau materi selama proses belajar, sehingga mendukung peserta didik untuk lebih mudah memahami konten pelajaran.. Juhaeni et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi selama proses pendidikan.. Lukman (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dianggap sebagai sarana yang bisa mengoptimalkan efektivitas proses belajar serta peserta didik mudah dalam memahami konten.

Media pembelajaran mempunyai peran krusial dalam menjadikan interaksi belajar yang lebih optimal antara pendidik dan peserta didik. Suhaemi et al. (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan media visual dan audiovisual, mampu mengoptimalkan pemahaman konsep peserta didik. Maya (2020) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis digital dinyatakan dapat mengoptimalkan semangat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi memperjelas konsep dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik. Sartika dan Desriwita (2020) menyatakan bahwa digunakannya media pada pembelajaran dapat mengoptimalkan keinginan belajar peserta didik dan hasil belajar. Handayani et al. (2020) menyatakan media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik mengembangkan pemahaman konsep secara lebih sistematis dan mudah dipahami.

Berdasarkan berbagai pendapat, media pembelajaran ialah berbagai alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi selama proses pembelajaran yang bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya membantu mengirimkan materi, tetapi juga menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar, membuat konsep lebih mudah dipahami, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

a. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik dalam mengirimkan pesan pembelajaran secara pasti dan terarah, yang memudahkan peserta didik memahami materi. Suhaemi et al. (2020) mengatakan pemanfaatan media, khususnya visual dan audiovisual, dapat menaikkan pemahaman konsep peserta didik. Sari dan Saripah (2023) mengatakan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran bisa digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran sesuai kebutuhan karena bersifat fleksibel. Fardany dan Dewi (2020) mengatakan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan jenis materi dan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Maulidiyah (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, termasuk multimedia interaktif, guna menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik.

Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan mengoptimalkan keinginan mereka untuk belajar. Fitria dan Elni (2020) memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengoptimalkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Marisa et al. (2020) menyatakan bahwa keinginan belajar dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan media berbasis visual.

Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. Jika digunakan dengan benar, peserta didik mendapatkan kegiatan belajar yang lebih bermakna, meningkatkan interaksi selama pembelajaran, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi berdasarkan bentuk penyajiannya menjadi media visual, audio, dan audiovisual. Media visual

memanfaatkan penglihatan, seperti gambar dan grafik. Media audio mengandalkan pendengaran, misalnya rekaman suara. Sementara itu, media audiovisual menyatukan gambar dan suara dalam satu kesatuan penyajian. Aghni (2018) menyatakan pemilihan jenis media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap keberhasilan proses belajar. Fauziah dan Djazari (2018) menjelaskan bahwa digunakannya media pembelajaran yang tepat dapat mengoptimalkan keinginan peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran interaktif juga dapat dibedakan berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media konvensional dan media digital. Media konvensional mencakup alat sederhana seperti buku dan papan tulis, sedangkan media digital meliputi e-learning dan multimedia interaktif. Ainiyah dan Mufarida (2019) menyatakan pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dijelaskan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Padjar et al. (2019) menyatakan bahwa media digital memberikan kemudahan akses serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat interaksi, yaitu media satu arah dan media interaktif. Media satu arah hanya menyampaikan informasi tanpa adanya umpan balik langsung, sedangkan media interaktif memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik dalam lingkup pembelajaran. Purnamasari (2019) menyatakan penggunaan media berbasis teknologi dapat mengoptimalkan keinginan

belajar belajar peserta didik. Rahmat et al. (2019) menyatakan media interaktif berbasis mobile learning dinyatakan mampu mengotimalkan hasil belajar secara signifikan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, jenis media pembelajaran dapat dipahami sebagai pengelompokan media berdasarkan bentuk penyajian, perkembangan teknologi, dan tingkat interaktivitasnya. Setiap jenis media memiliki keunggulan tersendiri yang dapat disesuaikan dengan keperluan pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai akan mendukung proses belajar yang efektif, menarik, serta meningkatkan keinginan belajar serta hasil belajar peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting untuk menjadikan materi lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Media dapat mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, membuatnya lebih mudah dipahami.. Karo dan Rohani (2018) menyatakan media pembelajaran menjadikan penyampaian materi lebih jelas dan menarik. Lukman (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif.

Media pembelajaran meningkatkan keinginan dan ketertarikan peserta didik untuk belajar. Materi yang disajikan dengan konten yang menarik dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Fadilah et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran mengoptimalkan pengertian peserta didik tentang

materi, mengoptimalkan efektivitas pembelajaran, dan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan efektif. Wastriami dan Mudinillah (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi bermanfaat untuk menyajikan konten melalui video yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran bisa membantu kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media memungkinkan pelajaran disampaikan secara lebih terorganisir dan membuat pelajaran lebih mudah diakses oleh peserta didik,. Karomah et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membuat materi lebih menarik, membuat materi lebih mudah dimengerti peserta didik, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Rahmat et al. (2019) menyatakan media interaktif mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Berbagai pendapat diatas menyatakan dimana media pembelajaran sangat penting untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran karena bukan hanya menunjang penjelasan materi namun juga dapat mengoptimalkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, menggunakan media yang sesuai akan membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan bermakna sesuai dengan tujuan yang ditetapkan..

2. Webkomik

a. Pengertian Webkomik

Webkomik bentuk komik digital yang disajikan dan dipublikasikan melalui jaringan internet. Menurut Hanum dan Kurniawan (2023) webkomik adalah komik yang berasal dari adaptasi komik cetak ke dalam format digital dengan karakteristik tampilan vertikal yang disesuaikan untuk layar perangkat elektronik. Sejalan dengan itu, Wibowo dan Sena (2024) mendefinisikan webtoon sebagai jenis komik yang dipublikasikan secara daring melalui media berbasis web maupun aplikasi digital sehingga dapat diakses secara online.

Lestari dan Irwansyah (2020) menyatakan bahwa webkomik adalah evolusi dari komik konvensional ke komik digital yang dapat dibuka melalui peranti elektronik seperti ponsel pintar atau komputer. Pendapat tersebut diperkuat oleh Nadifah et al. (2025) menyatakan bahwa webtoon adalah hasil perpaduan antara komik cetak dengan teknologi digital yang menghasilkan bentuk komik dalam media baru berbasis daring.

Fauriski et al. (2021) mengemukakan webkomik adalah media edukasi digital yang menyajikan informasi melalui alur cerita visual berupa perpaduan teks dialog dan gambar berurutan. Karakteristik utamanya yang berbasis web memungkinkan pembaca mengakses media ini secara *online* melalui perangkat digital seperti *smartphone* dan laptop. Lailatul dan Yunda (2024) mendefinisikan webkomik sebagai

komik yang dipublikasikan melalui platform online dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai media penyebarannya.

Berdasarkan berbagai pernyataan tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa webkomik merupakan komik dalam bentuk digital yang dipublikasikan secara daring melalui internet, sebagai hasil adaptasi dari komik cetak ke media elektronik, serta disajikan dengan format yang menyesuaikan perangkat digital.

b. Karakteristik Webkomik

Karakteristik webkomik dapat dikenali dari cara penyajiannya dalam media digital yang berbeda dari komik konvensional. Menurut Wulandari dan Widodo (2024) webkomik disajikan dalam bentuk tampilan vertikal dengan sistem gulir (*scroll*) yang memudahkan pembaca mengikuti alur cerita melalui perangkat elektronik. Ilma dan Dina (2024) mengemukakan bahwa webkomik merupakan komik digital yang terintegrasi dengan teknologi sehingga tampilannya disesuaikan dengan perkembangan perangkat modern.

Karakteristik webkomik juga dapat dilihat dari sistem distribusi dan aksesnya yang berbasis teknologi. Wulandari et al. (2023) menjelaskan bahwa komik digital disampaikan melalui media elektronik dan dapat diakses secara luas melalui internet. Sejalan dengan Widyaloka et al. (2021) menyatakan webcomik adalah komik digital berbasis multimedia visual yang dipublikasikan secara daring melalui situs web atau aplikasi seperti Webtoon. Karakteristik utamanya meliputi fleksibilitas akses,

penyajian teks-gambar yang runtut, serta distribusi yang luas dan gratis. Hal ini membuatnya sangat mudah diakses kapan saja lewat ponsel pintar, terutama oleh kalangan remaja digital.

Lebih lanjut, karakteristik webkomik tampak pada aspek visual dan cara penyajian kontennya. Hadziq et al. (2024) menyatakan webkomik merupakan media digital berbasis teknologi yang mampu menyampaikan informasi dalam bentuk visual. Sejalan dengan Evadianty et al. (2024) menyatakan komik digital memiliki tampilan yang menarik, memuat materi, serta bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan dari pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa webkomik memiliki karakteristik berupa penyajian dalam format vertikal berbasis *scroll*, distribusi melalui platform digital yang mudah diakses, serta penggunaan elemen visual yang menarik dan komunikatif untuk menyampaikan informasi.

c. Jenis - Jenis Webkomik

Jenis-jenis webkomik dapat dibedakan berdasarkan bentuk penyajiannya dalam media digital. Menurut Novianti et al. (2024) komik digital dapat dikembangkan dalam bentuk komik pendek yang disajikan secara singkat maupun komik serial yang memiliki alur cerita berkelanjutan dalam beberapa episode. Selain itu, Rahmawati (2019) menjelaskan bahwa webkomik dapat disusun dalam bentuk cerita berurutan yang disajikan secara episodik melalui media digital.

Jenis webkomik juga dapat diklasifikasikan berdasarkan platform dan media distribusinya. Menurut Darniyanti et al. (2021) webkomik merupakan komik berbasis digital yang dipublikasikan melalui platform daring seperti website dan aplikasi sehingga dapat diakses oleh pengguna secara luas. Seiring dengan itu, Akbar et al. (2023) mengemukakan bahwa komik digital merupakan media berbasis teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta penyampaian informasi secara visual.

Selain itu, jenis webkomik dapat dilihat dari isi dan tujuan pembuatannya. Menurut Hidayati dan Ardillas (2024) webkomik dapat digunakan sebagai media hiburan maupun media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pendapat tersebut diperkuat oleh Evadianty et al. (2024) yang mengemukakan bahwa komik digital memiliki beragam jenis berdasarkan tujuan penyampaian informasi, seperti edukatif, informatif, dan hiburan.

Berdasarkan berbagai pendapat, dapat disimpulkan bahwa jenis - jenis webkomik dapat dikategorikan atas bentuk penyajian, platform distribusi, serta isi dan tujuan pembuatannya, sehingga menghasilkan beragam bentuk webkomik yang sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

d. Manfaat Webkomik

Webkomik bermanfaat karena dapat mengoptimalkan minat dan peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Aulika et al. (2023)

menyatakan penggunaan komik digital pada pembelajaran bisa menarik minat peserta didik karena konten disajikan secara visual dan menarik. Sejalan dengan itu, Niriavidya dan Werang (2023) menyatakan bahwa media komik digital, karena bersifat interaktif dan menawarkan kegiatan belajar yang lebih menyenangkan, dapat mengoptimalkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Selain itu, webkomik juga berperan dalam mendorong peserta didik untuk mengerti materi pembelajaran dengan lebih baik. Ditriguna et al. (2023) menjelaskan bahwa webkomik memfasilitasi pemahaman konsep melalui kombinasi teks dan gambar yang tersusun secara sistematis sehingga materi menjadi lebih sederhana untuk dipahami. Hal tersebut diperkuat oleh Khasanah dan Labibah (2021) yang menyatakan bahwa webkomik mampu meningkatkan minat baca karena penyajian cerita yang menarik, penggunaan visual yang kuat, serta alur yang mudah diikuti oleh pembaca.

Lebih lanjut, webkomik memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang fleksibel serta mudah diakses. Chasshidi dan Mulyana (2022) menyatakan webkomik sebagai media digital yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara visual sehingga dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, Eriyanto et al. (2022) menyatakan bahwa digunakannya webkomik dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan motivasi peserta didik dan

hasil belajar mereka dibandingkan dengan media konvensional seperti PowerPoint.

Berdasarkan pendapat diatas, dengan menggunakan media visual yang sangat menarik dan interaktif, webkomik dapat mengoptimalkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar, membuat pelajaran lebih mudah dimengerti, dan membuat pembelajaran lebih fleksibel. Para ahli juga berpendapat bahwa webkomik membantu meningkatkan hasil belajar dan minat baca peserta didik.

3. Google Sites

a. Pengertian Google Sites

Google Sites adalah fasilitas pembuatan situs internet dari Google yang memudahkan pengguna dalam membuat dan mengelola media berbasis web tanpa membutuhkan kemampuan pemrograman yang mendalam. Menurut Salsabila dan Aslam (2022) Google Sites adalah media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang interaktif, menarik, dan mudah dibuka oleh peserta didik. Sehubungan dengan, Nugroho (2023) yang menjelaskan bahwa Google Sites merupakan layanan pembuatan situs web dari Google yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital tanpa memerlukan keterampilan pemrograman sehingga pendidik lebih mudah dalam membuat materi pembelajaran secara efektif dan teratur.

Menurut Saputra et al. (2023) Google Sites memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai sumber pendidikan digital ke dalam satu platform, yang menjadikannya platform yang ideal untuk pengembangan media pembelajaran kreatif. Sejalan dengan, Putri et al. (2021) menyatakan Google Sites membantu penyajian materi pembelajaran secara terstruktur serta memberikan kemudahan akses materi pembelajaran melalui jaringan internet.

Berdasarkan pendapat Sevtia et al. (2022) Google Sites merupakan media pembelajaran digital yang dapat membantu mengoptimalkan pemahaman konsep serta kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis melalui penyajian materi yang lebih beragam dan mudah dimengerti. Selain itu, Febrian dan Nasution (2024) menyatakan Google Sites adalah platform berbasis web dari Google yang memfasilitasi pengguna untuk membuat, mengelola, serta membagikan konten secara kolaboratif. Pada ranah pendidikan, platform ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital bagi pendidik untuk menyajikan materi secara variatif mulai dari teks, gambar, video, hingga dokumen dan tautan penting yang dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah melalui jaringan internet.

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan dimana Google Sites ialah platform pembelajaran berbasis web yang bisa digunakan menjadi media pembelajaran digital untuk mendukung kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses.

Google Sites juga memudahkan pendidik dalam menyusun serta menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Selain itu, penggunaan Google Sites dinilai mampu menumbuhkan motivasi belajar, pengertian konsep, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar digital yang mudah digunakan kapan pun dan dimana pun.

a. Karakteristik Google Sites

Menurut Setyawan (2019) Google Sites mempunyai karakteristik berupa tampilan yang sederhana dan mudah dioperasikan sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran secara lebih praktis. Sejalan dengan, Ningsih et al. (2023) menyatakan Google Sites mampu memadukan berbagai bentuk media pembelajaran seperti teks, gambar, video, serta tautan dalam satu platform digital yang mudah diakses melalui internet.

Menurut Hayatunnisa et al. (2025) salah satu karakteristik Google Sites adalah kemudahan dalam membuat website pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan pemrograman, sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik maupun peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Setianingsih et al. (2024) menyatakan Google Sites mendukung pembelajaran interaktif karena dapat menampilkan berbagai sumber belajar digital yang membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis serta literasi digital peserta didik.

Menurut Purwita dan Zuhdi (2023) Google Sites memiliki sifat fleksibel karena dapat dapat dibuka tempat dan waktu yang tak terbatas melalui berbagai perangkat elektronik yang dapat mengakses internet. Sejalan dengan, Widyawati et al. (2025) menyatakan penggunaan Google Sites selaku media pembelajaran digital yang menarik dan efektif karena memiliki tampilan responsif serta menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih sistematis dan inovatif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan Google Sites memiliki karakteristik berupa tampilan yang sederhana, mudah digunakan, serta dapat diakses secara fleksibel melalui jaringan internet. Selain itu, Google Sites dapat menggabungkan berbagai sumber pembelajaran digital dalam sebuah aplikasi tanpa memerlukan kemampuan coding, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan efektif dalam mengoptimalkan keterampilan serta hasil belajar peserta didik.

b. Manfaat Google Sites

Menurut Pratama et al. (2023) Google Sites berfungsi menjadi media pembelajaran berbasis web yang membantu pendidik menyampaikan pelajaran secara lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya. Pendapat tersebut didukung oleh Prayudi dan Anggriani (2022) Google Sites adalah media pembelajaran komunikatif yang memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan hasil

belajar peserta didik melalui penyediaan konten yang lebih inovatif dan inventif.

Menurut Wulandari dan Zuhroh (2023) Google Sites berfungsi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif karena dapat menggabungkan berbagai sumber belajar digital dalam satu media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Maharani et al. (2024) Google Sites dikatakan dapat membantu pembelajaran yang lebih baik dengan menawarkan tampilan materi yang menarik dan mudah diakses, yang membantu meningkatkan prestasi peserta didik.

Menurut Syalsabillah (2024) Google Sites dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran digital yang membantu peserta didik mengerti materi dengan mudah melalui tampilan yang komunikatif dan fleksibel. Pendapat tersebut diperkuat oleh Purba et al. (2022) dijelaskan bahwa digunakannya Google Sites pada pembelajaran berbasis web mengoptimalkan hasil belajar peserta didik karena membuat pembelajaran lebih atraktif dan mudah dibuka kapan pun dan di mana pun.

Menurut pendapat ahli diatas, Google Sites berfungsi sebagai media pembelajaran digital berbasis web yang membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Selain itu, melalui integrasi berbagai sumber belajar digital dalam satu platform pembelajaran, Google Sites memiliki kemampuan untuk

mengoptimalkan keinginan peserta didik untuk belajar dan pengertian mereka tentang materi.

4. IPAS

a. Pengertian IPAS

Menurut Larassati et al. (2025) IPAS ialah mata pelajaran dari penggabungan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang menunjang peserta didik untuk memahami kehidupan sosial dan lingkungan alam secara menyeluruh. Sejalan dengan, Christina et al. (2025) pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan keterampilan pemecahan masalah dengan mengaitkan pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari..

Menurut Rahman dan Fuad (2023) IPAS ialah mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menyatukan konsep IPA dan IPS untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam serta hubungan manusia dengan lingkungannya. Sehubungan dengan, Komariah et al. (2023) IPAS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif, eksploratif, dan berpusat pada peserta didik.

Menurut Maula et al. (2024) pembelajaran IPAS menekankan pengembangan kemampuan peserta didik sesuai kebutuhan dan karakteristik belajarnya melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Selain itu, Yani et al. (2024) menyatakan bahwa IPAS

mendorong peserta didik untuk aktif mencari, mempelajari, dan menemukan informasi, yang dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka dan kecakapan berpikir ilmiah mereka.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa IPAS ialah mata pelajaran yang menyatukan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu peserta didik mengetahui keadaan alam, kehidupan sosial, serta interaksi manusia dengan lingkungannya secara utuh. Pembelajaran IPAS menekankan proses belajar yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan ilmiah, serta pemecahan masalah mereka.

b. Karakteristik IPAS

Menurut Febriana dan Azis (2025) pembelajaran IPAS memiliki karakteristik berupa penggabungan IPA dan IPS menjadi satu mata pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami lingkungan secara utuh. Sejalan dengan, Suwanto dan Musa (2022) menyatakan pembelajaran IPAS difokuskan pada kemampuan berpikir ilmiah, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep melalui kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman nyata peserta didik.

Menurut Andreani dan Gunansyah (2023) karakteristik pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka berfokus pada peserta didik melalui kegiatan belajar yang aktif, eksploratif, dan berkaitan dengan kehidupan. Sehubungan dengan, Hana et al. (2025) mengatakan

bahwa pembelajaran IPAS menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi secara lebih konkret, interaktif, serta menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

Menurut Marwa et al. (2023) Pembelajaran IPAS mempunyai karakteristik yang menitikberatkan pada pengembangan kecakapan berpikir kritis serta keterampilan peserta didik melewati kegiatan pembelajaran yang bersifat terpadu. Selain itu, Amelia et al. (2025) Pembelajaran IPAS menuntut peserta didik untuk memahami keterkaitan antara konsep IPA dan IPS, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu membantu mereka membedakan sekaligus menghubungkan kedua konsep tersebut secara tepat.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran IPAS terletak pada pengintegrasian konsep IPA dan IPS melalui proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik, berbasis konteks nyata, serta berfokus pada kebutuhan dan peran peserta didik. Selain itu, melewati pengalaman belajar yang dikaitkan pada keseharian peserta didik, pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan keterampilan ilmiah. Ini berpotensi bagi peserta didik untuk memperoleh pengertian yang lebih mendalam terhadap materi.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Permatasari et al. (2025) Tujuan pembelajaran IPAS ialah menunjang peserta didik untuk memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara keseluruhan. Sehingga mereka dapat menggunakan pengetahuan yang mereka dapatkan dalam kehidupan sehari-hari.. Sesuai dengan, Sumantri dan Putri (2022) Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membantu peserta didik mengerti fenomena alam dan sosial secara keseluruhan, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diimplemntasikan dalam kehidupan sehari-hari..

Menurut Fauziah dan Rofiki (2024) tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka adalah memenuhi kebutuhan belajar peserta didik melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi sehingga setiap peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai kemampuan dan karakteristik belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut, Arief (2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS juga bertujuan untuk membantu peserta didik mengerti konsep sains dengan lebih mudah menggunakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran sehingga lebih efektif dan bermakna.

Menurut Kusumaningpuri (2024) tujuan pembelajaran IPAS adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan peserta didik untuik memecahkan masalah yang berkaitan dengan lingkungan sekitar melalui pembelajaran berdiferensiasi.

Sependapat dengan, Wahyudi et al. (2023) tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membuat proses belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang mereka pelajari.

Dari berbagai pendapat diatas, dengan menggunakan kegiatan pembelajaran yang dinamis, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik, pembelajaran IPAS dirancang untuk menunjang peserta didik dalam memahami konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial secara keseluruhan. Selain itu, pembelajaran IPAS dirancang untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, dan sikap ilmiah mereka sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata..

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Darniyanti dan Hader (2023) berjudul *Pengembangan media komik untuk pembelajaran PPKn kelas III sekolah dasar di Kabupaten Dharmasraya. Metode Research and Development (R&D)* digunakan dengan subjek peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian diperoleh data media komik yang dikembangkan dinilai layak dan membantu peserta didik memahami materi PPKn melewati penyajian cerita bergambar menarik dan mudah dipahami. Meskipun demikian, pengembangan media dalam penelitian masih terbatas pada bentuk cetak dan belum memanfaatkan media berbasis web. Selain itu, komik yang dikembangkan belum dilengkapi dengan fitur interaktif seperti ruang diskusi maupun evaluasi pembelajaran, sehingga

masih terbuka peluang pengembangan media webkomik berbasis Google Sites pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Pramesti et al. (2025) berjudul *Pengembangan komik digital berbasis masalah pada materi IPA sekolah dasar*. Digunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan melibatkan peserta didik sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa komik digital yang dikembangkan dinilai layak serta efektif membuat peserta didik mampu memahami ilmu IPA karena materi disajikan secara visual, kontekstual, dan sesuai dengan karakter peserta didik tingkat SD. Namun, media yang dikembangkan belum berbasis web dan belum memanfaatkan platform Google Sites sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, media belum mengintegrasikan fitur diskusi dan latihan soal secara terpadu, sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam bentuk webkomik IPAS yang terintegrasi dalam satu platform pembelajaran.

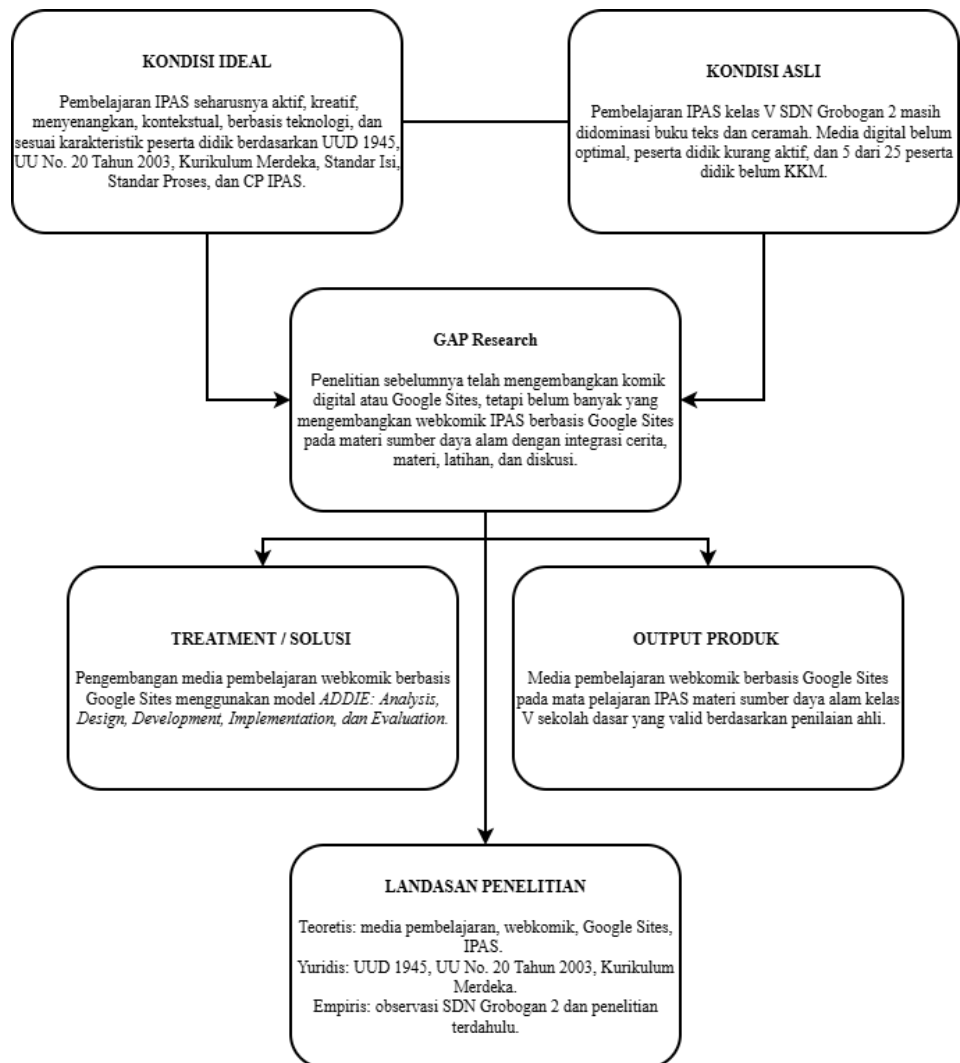
Penelitian lain dilakukan oleh Jannah dan Atmojo (2022) berjudul *Pemanfaatan Google Sites sebagai media pembelajaran berbasis web di sekolah dasar*. Metode *Research and Development* (R&D) digunakan pada penelitian ini dengan subjek peserta didik SD. Hasil penelitian menunjukkan Google Sites dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran karena memudahkan pendidik dalam memaparkan materi secara sistematis dan kemudahan akses bagi peserta didik untuk belajar mandiri. Namun, penelitian ini berfokus pada penyajian materi pembelajaran secara umum dan belum mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita visual seperti komik.

Selain itu, integrasi antara media visual, interaksi pembelajaran, dan evaluasi masih belum menjadi fokus utama, sehingga diperlukan pengembangan webkomik IPAS berbasis Google Sites yang lebih interaktif dan komprehensif.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan dimana komik dan platform Google Sites dapat membantu pembelajaran di sekolah dasar. Namun, belum ada penelitian yang khusus untuk mengembangkan webkomik IPAS berbasis Google Sites yang memiliki fitur diskusi dan latihan soal sebagai komponen pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dan relevansi praktis untuk dilakukan.

C. Kerangka Berpikir

Pada pengembangan media pembelajaran pada materi penyajian data bagi peserta didik kelas V ini digunakan model *ADDIE*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media webkomik berbasis google sites pada mata pembelajaran IPAS materi sumber daya alam kelas V Sekolah Dasar yang valid. Berikut merupakan kerangka berpikir dari penelitian:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Terdapat suatu hipotesis pada penelitian, yakni dengan menggunakan media webkomik berbasis google sites pada mata pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar, diharapkan mampu menjadi solusi dalam permasalahan penelitian yang dilakukan.

Hipotesis penelitian ini dijabarkan dibawah ini:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Webkomik Berbasis Google Sites
Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sumber Daya Alam Kelas V Sekolah Dasar dapat menjadi media agar penunjang yang memenuhi kriteria prosedur pengembangan.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Webkomik Berbasis Google Sites
Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sumber Daya Alam Kelas V Sekolah Dasar dapat menjadi media yang memenuhi kriteria kevalidan.