

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep menjadi salah satu komponen yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Penguasaan konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari (Bloom dalam Susanto, 2013). Penguasaan konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penguasaan konsep merupakan pemahaman atau kesanggupan siswa terhadap abstraksi yang memiliki satu kelas objek, kejadian, dan kegiatan yang mempunyai atribut sama (Nugraha, 2018). Dalam belajar IPA, kemampuan pemahaman konsep merupakan syarat mutlak untuk mencapai keberhasilan belajar IPA (Rahmah dkk, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa IPA bukanlah pelajaran hapalan tetapi lebih menuntut pemahaman konsep dan juga aplikasi konsep tersebut (Yunita, 2016).

Penguasaan konsep berkaitan dengan seberapa besar mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan (Widia dkk, 2020). Selain itu, penguasaan konsep juga berkaitan erat dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hal tersebut disebabkan hasil belajar meliputi kemampuan kognitif yang menjadi hasil dari adanya kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Hasil belajar merupakan dasar mengukur kemampuan siswa dan sebagai patokan untuk mengembangkan proses pembelajaran (Annisa & Erwin, 2021). Hasil belajar yang rendah akan mempengaruhi peserta didik dalam menguasai konsep pembelajaran.

Peran guru dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan peserta didik memperoleh hasil belajar. Hal ini karena dalam proses pembelajaran di SD guru paling sering berinteraksi dengan para siswa, sehingga peranan guru sangat menentukan hasil belajar para siswa

(Sujana, 2014). Besarnya peranan guru dalam pembelajaran IPA juga dapat menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dilihat dari hasil belajar dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Di dalam pembelajaran IPA, peserta didik didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif dengan keterampilan-keterampilan, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip (Yuwanita dkk, 2020). Sehingga guru harus terus melakukan upaya untuk menanamkan penguasaan konsep peserta didik dalam pembelajaran IPA. Salah satu materi pembelajaran yang memerlukan penanaman penguasaan konsep IPA adalah ekosistem.

Materi pembelajaran ekosistem menjadi salah satu materi yang termuat dalam tema 5 kelas V SD. Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Pada dasarnya, ekosistem yang ada di dunia terdiri atas ekosistem alami dan ekosistem buatan (Nurdyansyah, 2018). Ekosistem alami terdiri atas ekosistem air dan ekosistem darat. Ekosistem air terdiri atas ekosistem air tawar dan ekosistem air asin. Ekosistem darat terdiri atas ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga. Ekosistem buatan merupakan ekosistem yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Contoh dari ekosistem buatan adalah sawah dan bendungan. Seluruh ekosistem tersebut saling berhubungan dan terikat antara satu dengan yang lainnya.

Seiring dengan perkembangan penyelenggaraan pendidikan, materi pembelajaran ekosistem mengalami keterbatasan dikarenakan guru hanya mengandalkan lingkungan sekitar untuk memberikan materi ekosistem. Hal tersebut berdampak pada kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPA. Di era digital ini, dibutuhkan kebaruan dalam penyelenggaraan pendidikan oleh guru sebagai sumber belajar yang disesuaikan dengan adanya fasilitas teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Lestari (2015), materi ekosistem yang diajarkan kepada siswa dianggap sulit dipahami karena pembelajarannya monoton karena kurang adanya inovasi dari guru. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran IPA

yang dapat menarik minat belajar dan meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi ekosistem.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid dkk, 2020). Media sebagai komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran dan mengingat informasi yang diberikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran juga bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pembelajaran yang penting untuk dirancang guna mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif. Menurut Pakpahan dkk (2020) media pembelajaran berdasarkan persepsi indera terbagi menjadi 3, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan isi dari media, contohnya adalah rekaman suara. Media visual menggunakan indera penglihatan sebagai perantara, contohnya poster dan komik. Sedangkan media audio visual menggabungkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam menyampaikan isi dari media. Contoh media audio visual adalah video pembelajaran. Berdasarkan ketiga jenis media pembelajaran tersebut, guru diberikan kebebasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dianggap paling tepat, layak, dan sesuai dengan materi pembelajaran. Adapun komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk ke dalam media pembelajaran visual yang

menggunakan indera penglihatan untuk menyampaikan materi pembelajaran IPA mengenai ekosistem.

2.3 Komik Digital

Komik dapat diartikan sebagai rangkaian gambar yang keseluruhannya membentuk rentetan suatu cerita. Komik merupakan karya seni berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita, di dalam komik terdapat dialog antar tokoh yang diterapkan melalui balon-balon kata (Siregar dkk, 2018). Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu realisasi kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa (Saputro, 2015). Penggunaan media komik dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menyajikan gambar-gambar berisi materi pembelajaran secara jelas dan runtut. Gambar yang disajikan tidak terlepas dari kaidah komik dengan pengembangan cerita yang dapat menarik peserta didik untuk berpikir kritis mengembangkan ide dan kreatifitas dalam pembelajaran. Selanjutnya komik memiliki kelebihan yakni penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, dan ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional untuk memahami jalan ceritanya (Salahudin dkk, 2020).

Komik yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya berbentuk cetak dan digital. Namun seiring dengan perkembangan zaman, komik digital lebih banyak digunakan daripada komik cetak. Hal tersebut dikarenakan komik cetak mudah rusak sehingga memerlukan perawatan khusus agar terus dapat digunakan. Bila dulu komik dinikmati dalam bentuk *hardcopy* atau semacam buku kecil kini suda bisa dinikmati dalam bentuk digital yang bisa diakses melalui *smartphone* (Utomo, 2021). Komik digital adalah komik sederhana yang berisi gambar dan suara kemudian dikemas ke dalam media elektronik tertentu (Yuliana dkk, 2017). Komik digital merupakan suatu bentuk cerita dengan tokoh-tokoh tertentu yang disajikan dalam bentuk gambar dan penyajiannya menggunakan alat elektronik

(Syahmi, 2022). Komik digital memiliki banyak perkembangan dalam kegiatan *transfer of knowledge* (Wahid dkk, 2021). Komik digital dalam suatu pembelajaran berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap (Syahmi, 2022).

Penggunaan komik digital dapat mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Komik digital dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Kanti dkk, 2018). Adapun kelebihan pengembangan komik digital ini yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat belajar melalui unsur audio (suara) dan visual (gambar) (Megantari dkk, 2021). Selain itu, komik digital dapat memudahkan peserta didik dalam pemahaman gambar secara menyeluruh, membangun imajinasi peserta didik, menuangkan ide yang dimilikinya berdasarkan urutan yang benar, serta menceritakan kembali secara runtut terkait isi informasi dan materi pembelajaran yang terdapat pada komik digital. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte* dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan (Kustianingsari & Dewi, 2015).

Komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dan disajikan dalam bentuk PDF yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop secara *offline* sehingga tidak memerlukan akses internet. Dalam hal ini, komik yang dikembangkan memuat materi ekosistem dan termasuk ke dalam jenis komik digital karena menggunakan media elektronik seperti *smartphone*, komputer, dan laptop. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahmi dkk (2020) bahwa komik digital yang dikembangkan menggunakan *software Clip Studio Paint* tersedia di dalam komputer dan laptop dengan hasil format berbentuk PDF. Komik digital yang disajikan dalam bentuk PDF akan memudahkan peserta didik untuk menggunakannya dimana saja dan kapan saja meskipun tidak sedang memiliki akses internet. Komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menarik minat belajar peserta didik dikarenakan dialog

yang dikemas antar tokoh disajikan dengan gambar berwarna membentuk suatu cerita yang memuat materi ekosistem sehingga tidak menimbulkan kejenuhan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA.

2.4 Penelitian Relevan

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti melakukan studi literatur dari berbagai sumber terkait penelitian terdahulu yang relevan terhadap topik dan permasalahan yang diangkat menjadi objek penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang relevan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mediawati (2019) menunjukkan hasil bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam belajar.
2. Penelitian terdahulu oleh Febriani, Ratu, & Rahman (2020) memperoleh kesimpulan bahwa pengembangan komik digital fisika berbasis *Hyper Text Markup Language* (HTML) layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori baik dalam meningkatkan pemahaman konsep.
3. Penelitian terdahulu oleh Ningrum, dkk (2022) menunjukkan bahwa media komik elektronik sistem peredaran darah terintegrasi *augmented reality* dapat meningkatkan minat belajar siswa.
4. Indrayani (2014) mengemukakan bahwa komik IPA terpadu pada tema makanan, pencernaan, dan kesehatan dapat meningkatkan penguasaan konsep dan retensi siswa.