# I KAJIAN TEORITIS

**2.1 Hakikat Media Pembelajaran**

### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran akan optimal apabila didukung dengan kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Musfiqon (2012, 28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Naz dan Akbar dalam Hasan (2021,27) media pembelajaran adalah mediator informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam situasi belajar mengajar. Sedangkan Aqib (2013: 58) me\.ngatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa dan kemauan untuk memperlancar proses belajar siswa.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara berupa mediator informasi sebagai alat bantu mengajar yaitu antara guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran dan memperlancar proses belajar mengajar. Dengan tujuannya adalah untuk membangkitkan motivasi siswa dan untuk dapat mengamati proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

### Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, meka terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan. Jika media sesuai dengan kriteria-kriteria yang diinginkan maka guru harus mengadakan dan mengembangankan medianya sendiri. Menurut Sudjana dan Rivai (2013) menyatakan kriteria-kriteria dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran, yaitu (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, berarti media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan, (2) adanya dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan guru dalam memperoleh media, (4) adanya keterampilan guru dalam menggunkannya.

Menurut Hasan (2021, 111) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, antara lain:

1. Tujuan pembelajaran, media hendaknya dipilih agar dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Keefektifan, dari beberapa alternatif media yang telah dipilih, maka akan mengetahi mana yang paling efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Peserta didik, adanya beberapa pertanyaan yang diajukan ketika kita memilih media pembelajaran berkaitan dengan peserta didik, dengan pertanyaa tersebut maka akan muncul pertimbangan ketika memilih dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.
4. Ketersediaan, ketersediaan media ada beberapa alternatif yang dapat diambil yaitu dengan membuat sendiri, bersama peserta didik, meminjam, menyewa ataupun membeli.
5. Kualitas teknik, dengan memperhatikan kualitas, dan keadaan daya tahan media yang dipilih.
6. Biaya pengadaan, dalam memilih media harus mmepertimbangkan biaya yang dibutuhkan apakah sesuai atau tidak
7. Fl
8. eksibilitas (lentur) dan kenyamanan media, dalam memilih media perlu mempertimbangkan apakah media dapat digunakan dalam berbagai kondisi
9. Kemampuan orang yang menggunakan, seseorang dalam memilih media juga harus mengetahui kemampuan yang dimiliki dalam pengguanaan media tersebut.
10. Alokasi waktu, waktu yang tersedia pada kegiatan pembelajaran akan berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pada prinsipnya pendapat-pendapat tersebut memiliki kesamaan dan saling melengkapi. Sehingga dalam pengunaan media harus menentukan dan memilih media pembelajaran seorang pendidik perlu mempertimbangkan beberapa kriteris-kriteria dalam memilih media pembelajaran sebagai pedoman yang harus dipertimbangkan agar pembelajaran menjadi lebih optimal sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

## Hakikat Media Komik

### Pengertian Media komik

Media dalam pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, agar media dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka guru harus memperhatikan beberapa kriteria pemilihan media. Dengan memperhatikan kriteria pemilihan media yang diperlukan, maka peneliti memilih komik yang akan dikembangkan. Komik dalam bahasa Yunani kuno berasal dari kata *komisos* yang berarti bersuka ria atau bercanda. Jadi dalam hal tersebut komik digambarkan dengan hal-hal lucu yang dapat dilihat dari gambar-gambarnya. Komik adalah kartun yang mengungkapkan karakter dan menyajikan cerita dalam rangkaian yang erat kaitanya yang dirancang untuk menghibur pembaca (Sudjana & Rivai, 2013, hal. 64). Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu (Daryanto, 2013, 114). Menurut Haryono (2013,125) berpendapat bahwa komik adalah media yang menyampaikan cerita melalui visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar dimana gamabr berperan sebagai pendeskripsi cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan penulis.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa komik adalah sejenis gambar-gambar dari karakter yang terkait dan membentuk cerita yang dirancang untuk menghibur dan pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan penulis. Komik digemari oleh semua kalangan umur, seperti anak usia SD. Maka peneliti ingin mengembangkan media berbasis komik agar siswa lebih tertarik untuk memahami materi.

### Karakteristik Media komik

Keberhasilan penggunaan media komik ditentukan oleh karakteristik yang terdapat pada komik. Komik mempunyai ciri khas yang berbeda dengan media lainnya. Berikut beberapa ciri komik menurut Sudjana dan Rivai (2019), antara lain:

(1) komik bersifat humor, yaitu gambar dan isi ceritannya dapat menghibur pembaca,

(2) tampilannya berupa rangkaian gambar-gambar dalam panel (kotak-kotak) yang sejajar atau berurutan, antara satu sama lain saling berhubungan dan di dalamnya ditambahkan bola-bola teks yang menyusun cerita, dan

(3) isi Cerita menceritakan tentang diri pribadi dan lingkungannya sehingga pembaca dapat mengidentifikasi dirinya melalui perasaan dan tindakan sesuai dengan isi cerita.

Popularitas komik yang meluas mendorong para guru untuk bereksperimen dengan proses pembelajaran. Guru harus membantu siswa menemukan komik yang bagus dan lucu yang juga sesuai dengan tingkat pemikiran mereka. Sehingga dengan menikmati kartun berarti siswa menikmati gambar sekaligus menerima informasi verbal dari teks yang disediakan. Pada dasarnya komik merupakan gabungan antara gambar (teks visual) dan bahasa (teks verbal) yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan karena kedua aspek tersebut sangat mendukung keberadaan komik. Artinya komik terdiri dari beberapa unsur struktural sebuah cerita fiksi, seperti yang dijelaskan oleh (Nurgiyantoro, 2013, hal. 18) :

1. Tokoh. Tokoh adalah subjek yang dengan sengaja diberi sifat dan tingkah laku baik tokoh manusia, binatang, tumbuhan, makhluk halus maupun benda mati yang dillukis oleh komikis.
2. Alur. Alur adalah rangkaian peristiwa sebab akibat berdasarkan perjalanan hidup seorang tokoh dalam suatu cerita yang dibuat semenarik mungkin melaui gambar-gambar yang berurutan sehingga dapat diketahui perkembangan alurnya.
3. Tema dan moral. Tema dan moral adalah aspek isi yang disampaikan kepada pembaca yang menyangkut hubungan manusia dengan manusia lain, lingkungan dan Tuhan.
4. Gambar dan Bahasa. Setiap aspek gambar dan bahasa komik memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dengan gambar dan bahasa lainnya..

### Unsur – unsur Media komik

Menurut masdiono ( Hidayah & Ulva 2017) menjelaskan unsur unsur komik antara lain:

1. Halaman pembuka, terdiri dari judul serial judul cerita,kredits (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna) *indicia (*keterangan penerbit, waktu terbitan,pemegang hak cipta)
2. Halaman isi, terdiri dari panel tertutup, panel terbuka,balon kata, narasi,efek suara, gang atau gutter.
3. Sampul komik, biasanya tertera nama penerbit, nama serial,judul komik, pembuat komik, dam nomor jilid.
4. Splash page, halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita,juga ilustator.

Dari pendapat masdiono diatas unsur-unsur media komik yang dikembangkan oleh penulis berpatokan pada poin dua dan tiga yaitu halaman pembuka, sampul komik dan halaman isi, yang terdiri dari nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik, panel terbuka, balon kata, narasi, dan efek suara.

### Jenis-jenis media komik

Menurut Marcel Bonef (Noviana, dkk 2019) ada beberapa jenis komik di indonesia, yaitu sebagai berikut:

1. Komik wayang, merupakan salah satu dari hasil tradisi yang lama hadir dari berbagai sumber diperkaya dengan unsur lokal.
2. Komik silat, merupakan komik teknik bela diri yang banyak sekali mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda legenda rakyat.
3. Komik humor, yaitu menceritakan setiap penampilannya akan selalu menceritakan hal hal yang lucu dan membuat pembaca akan tertawa. Baik dari segi karakter maupun fisik yang lucu dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.
4. Komik roman remaja, kata roman sendiri berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja digunakan untuk kaum anak muda, komik roman remaja mengisahkan cerita romantik.
5. Komik didaktis,pada komik ini merujuk pada komik yang bermaterikan tentang idealogi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tohoh dan materi-materi lainnya. Komik ini memiliki dua jenis fungsi yaitu: fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung oleh tujuan pendidikan.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan oleh penulis termasuk jenis media komik didaktis yang memuat materi pelajaran untuk tujuan pendidikan.

### Langkah-Langkah Membuat Komik

Menurut Gumelar (2011, h.39) menemukakan terdapat 3 cara dalam pembuatan komik, yaitu: (1) tradisional, yaitu membuat komik dengan alat dan bahan tradisional, (2) hybrid, yaitu membuat komik dengan dengan menggunakan gabungan cara tradisional dan cara digital, (3) digital, yaitu membuat komik tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggunakan tablet, laptop, dan computer.

Menurut Gumelar (2011, h.39-40) terdapat beberapa tahapan dan rencana dalam pembuatan komik, antara lain :

1. Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain
2. Menentukan *Story Making,, Story* adalah jalur cerita mulai dari awal hingga akhir,. *Story* juga disebut dengan nama *storyline*, yang dapat berupa rangkuman dari keseluruhamcerita
3. Menentukan Theme (genre), selanjurnya adalah menentukan kategori atau jenis cerita yang akan dibuat, dianatarnya: cerita fiksi, cerita kejadian asli, cerita non fiksi,
4. Menentukan *Age Segmentation*, yaitu menentukan kelompok usia sebagai pembacanya
5. Menentuka *plot*, yaitu kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai *guide* agar cerita tetap dalam bahsan dan tema
6. Membuat *scrift*, yaitu naskah yang siap untuk di pentaskan, dengan kelengkapan keterangan waktu, tempat, *angles*, jarak dan tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada dalam adegan yang diperlukan
7. Membuat desain karkter dan perannya, yaitu dengan menentukan karakter dalam komik, seperti karakter baik, buruk dan netral
8. Menggambar karakter sesuai dengan *scrift* yang telah dibuat.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat komik menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint*. Terlebih dahulu peneliti membuat *scrift* atau naskah cerita yang telah ditetapkan tema dan alur cerita. Langkah-langkah pembuatan sebagai berikut: (1) buka *microsoft powerpoint*, (2) buat lembar kerja baru, (3) siapkan gambar sebagai background dan masukkan karakter, (4) edit posisi dan karakter yang telah di desain sendiri yang dimunculkan sesuai kreasi dan alur cerita menggunakan *icon* dan *tool* pada *microsoft powerpoint*, (5) buat dialog sesuai naskah pada balon teks, (6) masukkan penambahan audio pada dialog, (7) desain komik sedemikian rupa menggunakan fitur-fitur yang ada pada *microsoft powerpoint*.

### Kelebihan dan Kelemahan Komik

Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media komik memiliki kelebihan dan kelemahan seperti halnya media-media lain. Menurut Daryanto (2013,16) komik memiliki beberapa keungggulan dan kelemahan, beberapa keunggulannya antara lain: (1) kemampuan membaca dan kosakata siswa jauh lebih tinggi, (2) penyajijan dengan unsur visual dan cerita yang kuat melibatkan pembaca secara emosional sehingga membuat siswa tertarik membacanya, (3) siswa cenderung lebih menyukai buku bergambar sehingga dengan buku komik dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Sedangkan kelemahannya antara lain: (1) komik hanya efektif digunakan pada siswa yang memiliki gaya belajar visual, (2) biaya produksi cukup mahal karena harus menyetak media.

Meninjau dari kelebihan dan kelemahan komik sebagai media pembelajaran peneliti menjelaskan keunggulan menggunakan media komik berbasis multimedia *powerpoint*. Menurut Septiari (2021) mengemukakan beberapa keunggulan dan kelemahan penggunaan media komik berbasis digital salah satunya dengan menggunakan *powerpoint*. Keunggulan media komik berbasis multimedia *powerpoint* antara lain:

1. Peran pokok dari media pembelajaran komik yaitu kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan antusias dan motivasi siswa karena siswa lebih menyukai buku yang memiliki gambar yang menarik serta cerita yang mudah untuk dipahami.
2. Mempunya bentuk tidak dapat dirobek dan basah terkena air karena berbentuk digital
3. Media komik berbasis multimedia *powerpoint* lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh tentang informasi bahan ajar yang tersaji
4. Pesan informasi secara visual mudah dipahami oleh peserta didik
5. Penggunaannya dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara berulang-ulang
6. Media komik dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkan siswa untuk mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lama
7. Mengembangkan imajinasi dan minat bakat peserta didik serta dapat memunculkan bakat siswa yang bisa menggambar atau membuat cerita yang menarik.
8. Mengembangkan minat baca yang menarik bagi siswa. Dengan komik siswa akan menyukai kegiatan membaca.

Dari beberapa keunggunlan penggunaan media komik berbasis *powerpoint* ada juga kelemahannya, antara lain:

1. Komik hanya efektif digunakan pada siswa yang mempunyai gaya belajar visual. Pada kenyataannya tidak semua siswa bisa belajar efektif dengan gaya belajar visual karena setiap siswa mempunyai gaya belajar berbeda-beda.
2. Biasanya komik menggunakan gaya bahasa, kata-kata ataupun kalimat yang kasar yang tidak sesuai dengan pembaca.
3. Kebanyakan komik berisi cerita yang menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima dan menimbulkan kesalahan presepsi.
4. Biasanya komik yang beredar di masyarakat lebih banyak mengandung adegan atau genre percintaan.

Berdasarkan kelebihan dan keleman media pembelajaran komik yang telah dipaparkan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru harus berhati-hati dalam mempergunakan komik sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan suatu materi seperti keragaman suku bangsa dan agama. Pada saat mengembangkan media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint*, kelemahan yang ada pada komik dapat diminimalisir oleh peneliti.

### kriteria penilaian media komik

media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya media pembelajaran peerta didik bisa lebih memahami suatu pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus benar benar dalam menentukan media mana yang cocok sesuai dengan materi. Ada beberapa aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran menurut Wahono(Sumarsono,2019) terdiri dari:

1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
   1. Efektif dan efesien dalam pengembangan maupun penggunaan
   2. Pemaketan program yang mudah dieksekusi.
   3. Mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya.
   4. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain.
   5. Media pembelajaran dapa dijadikan di berbagai *software* dan *hardware* yang ada.
2. Aspek Desain Pembelajaran
3. Ketepatan strategi pembelajaran.
4. Relevansi materidengan SK/KD/Kurikulum.
5. Pemberian motivasi belajar.
6. Kesesuaian materi.
7. Kedalaman materi.
8. Kemudahan untuk dipahami.
9. Kejelasan uraian, pembahasan,contoh, simulasi, latihan.
10. Alat evaluasi.
11. Aspek Komunikasi Visual.
12. Komunikatif: unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa.
13. Sederhana: visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.
14. Memikat.
15. Audio(narasi, *sound effect, bacsound*, musik) sesuai dengan karakter dan topik.
16. Visual (desain, warna, tipograpi) sesuai dengan materi.
17. Tata letak.

Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran di atas digunakan sebagai indikator penilaian pengebangan media pembelajaran. Berdasarkan indikator-indikator tersebut, maka dilakukanlah penilaian kelayakan media komik oleh ahli media dan tanggapan pendidik. Berikut ini adalah indikator-indikator untuk menilai kelayakan media:

* + 1. Indikator penilaian kelayakan media
       1. Kesesuaian huruf, ukuran, subjek dan objek.
       2. Kontras huruf dengan latar belakang.
       3. Kemenarikan sampul.
       4. Kesesuaian materi.
       5. Kejelasan pembahasan dan latihan dengan materi.
       6. Kemudahan untuk dipahami.
       7. Komunikatif. Visual dan audio sesuai dengan tema.
       8. Kejelasan:kualitas suara dan narasi.
       9. Tipograpi:kesesuaian balon kata dengan dialog.
       10. Keterbacaan: ketepatan *spact*. ukuran huruf
       11. Visualisasi memberikan kesan menarik.
       12. Mudah digunakan.
    2. Indikator penilaian tanggapan pendidik yaitu:
       1. Relevansi materi dengan SK/KD/Kurikulum.
       2. Kejelasan topik pembelajaran.
       3. Keterkaitan contoh dengan lingkungan sekitar.
       4. Membantu dalam belajar.
       5. Mempermudah pemahaman siswa.
       6. Memberikan fokus perhatian.
       7. Kesesuaian ukuran, huruf, *spact,* dan objek.
       8. Ketepatan warna.
       9. Komunikatif visual dan audio sesuai dengan materi.
       10. Kualitas suara dan narasi.
       11. Tipograpi:kesesuaian balon kata dengan dialog.
       12. Keterbacaan: ketepatan *spact*. ukuran huruf
       13. Visualisasi memberikan kesan menarik.
       14. Dukungan bahasa terhadap kemudahan memahami alur cerita.

## Pembelajaran Berbantu *PowerPoint*

### Microsoft *PowerPoint*

*Microsoft powerpoint* merupakan salah satu *software* dengan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media presentasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Microsoft powerpoint* 2007.

Menurut Girimarto (2021) “*Microsoft powerpoint* 2007 adalah program aplikasi untuk pembuatan presentasi secara elektronik yang handal. Presentasi *powerpoint* dapat terdiri dari teks, gambar, *clipart, movie,* suara dan objek yang dibuat program lain. Program ini juga dapat dicetak secara langsung pada kertas atau digunakan melalui *Overhead* dan dicetak pada *slide* film atau dapat juga dicetak seperti catatan, *handout* dan *outline.* Serta juga dapat menampilkan presentasi secara online baik melalui internet maupun intranet. Tampilan *microsoft powerpoint* telah mengalami perubahan yang signifikan dibanding versi sebelumnya. Pada dasarnya semua *tools* pada *microsoft powerpoint* 2007 juga memiliki versi yang sebelumnya, tetapi tampilannya sangat berbeda dan terdapat beberapa fitur tambahan”.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti mengetahui jika pemahaman tentang *microsoft powerpoint* telah dikuasai maka penggunaan *microsoft powerpoint* akan lebih mudah dalam menggunakannya. manfaat program *powerpoint* pada pengembangan media komik dapat dikemas menggunakan *powerpoint* agar lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya.

### Media Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint*

Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam bentuk media eletronik tertentu. Pembel ajaran dengan media komik digital yaitu dengan menyajikan gambar-gambar menggunakan deretan alur cerita yang berisikan materi pembelajaran (Oktavia, 2020, hal. 2). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokok karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik seperti dalam pembelajaran menggunakan *powerpoint* yang memungkinkan guru dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dan suara dalam penyajiannya.

## Hakikat Pembelajaran kurikulum merdeka

### Pengertian Pembelajaran kurikulum merdeka.

Pengertian Kurikulum Merdeka Istilah kurikulum digunakan pertama kali pada dunia olahraga pada zaman yunani kuno yang berasal dari kata curir dan curere.Pada waktu itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari. Orang mengistilahkannya dengan tempat berpacu atau tempat berlari dari mulai start samapi finish. Selanjutnya istilah kurikulum digunakan dalam dunia pendidikan.

Seiring dengan perkembangan zaman, dengan berbagai alasan dan rasionalisasi kurikulum Indonesia terus mengalami pergantian dari periode ke periode. Keberadaan kurikulum memberi pengaruh yang signifikan bagi kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, melalui tulisan ini, penulis menganggap penting untuk mengurai lebih mendalam dan cermat akan kurikulum pendidikan Indonseia dari periode ke periode, sekaligus memperbandingannya, sehingga sebagai pelaku pendidikan tulisan ini diharapkan dapat menjadi bahan diskusi solutif untuk memahami pokok permasalahan pendidikan Indonesia dalam perspektif kurikulum.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. kurikulum merdeka sudah diuji coba di 2.500 sekolah penggerak. Tidak hanya di sekolah penggerak, kurikulum ini juga diluncurkan di sekolah lainnya. Menurut data Kemdikbud Riset, sampai saat ini, telah ada sebanyak 143.265 sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Jumlah ini akan terus meningkat seiring mulai diberlakukannya Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 di jenjang TK, SD, SMP, hingga SMA. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Di dalam kurikulum ini terdapat projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila. Kemudian, dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek ini tidak bertujuan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Karakteristik kurikulum merdeka tersebut juga menggambarkan kenggulnya, pertama, materi lebih sederhana dan mendalam. Dalam kurikulum merdeka dilakukan pengurangan materi yang signifan. Materi-materi yang di sajikan dibatatasi materi esensial. Pengurangan materi tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendalami materi yang lebih leluasa. Kedua, lebih merdeka, pada kurikulum sebelumnya, peminatan dilakukan sejak awal, namun pada kurikulum merdeka, peserta didik di beri kesempatan lebih leluasa untuk memilih mata pelajaran yang diminatinya sesuai bakat dan aspirasinya. Sedangkan bagi guru dapat mengajar sesuai tahapan capaian dan perkembangan peserat didik. Ketiga, lebih relevan dan interaktif. Kurikulum merdeka adalah sebuah nama kurikulum baru yang telah di sahkan sebagai kurikulum penyempurna dari kurikulum 2013 dan kurikulum darurat. Kurikulum ini akan di implementasikan secara menyeluruh pada tahun 2024 setelah dilakukan evaluasi K- 13. 6 Inti dari kurikulum merdeka ini adalah merdeka belajar. Hal ini dikonsep agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Misalnya, jika dua anak dalam satu keluarga memiliki minat yang berbeda, maka tolok ukur yang dipakai untuk menilai tidak sama. Kemudian anak juga tidak bisa dipaksakan mempelajari suatu hal yang tidak disukai sehingga akan memberikan otonomi dan kemerdekaan bagi siswa dan sekolah. Penerapan kurikulum merdeka terbuka untuk seluruh satuan pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, Pendidikan Khusus, dan Kesetaraan. Selain itu, satuan pendidikan menentukan pilihan berdasarkan angket kesiapan implementasi kurikulum merdeka yang mengukur kesiapan guru, tenaga kependidikan dan satuan pendidikan dalam pengembangan kurikulum. Pilihan yang paling sesuai mengacu pada kesiapan satuan pendidikan sehingga implementasi kurikulum merdeka semakin efektif jika makin sesuai kebutuhan.

Menurut kemendikbud Nadiem Makariem, inti dari kurikulum merdeka adalah merdeka belajar, yaitu konsep yang dibuat agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Jika sebelumnya di kurikulum 2013 peserta didik harus mempelajari semua mata pelajaran (di tingkat TK hingga SMP) dan akan dijuruskan menjadi IPA/IPS di tingkat SMA, lain halnya dengan kurikulum merdeka. Di kurikulum merdeka, peserta didik tidak akan lagi menjalani hal seperti itu. Kurikulum merdeka, peserta didik tidak akan lagi ‘dipaksa’ untuk mempelajari mata pelajaran yang bukan menjadi minat utamanya. Peserta didik bisa dengan ‘merdeka’ memilih materi yang ingin dipelajari sesuai minat masing masing. Ini dia yang dimaksud dengan konsep merdeka belajar. Kurikulum Ini juga mengutamakan strategi pembelajaran berbasis proyek. Artinya, peserta didik akan mengimplementasikan materi yang telah dipelajari melalui proyek atau studi kasus, sehingga pemahaman konsep bisa lebih terlaksana. Nama proyek ini adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini sifatnya lintas mapel. Melalui proyek ini, siswa diminta untuk melakukan observasi masalah dari konteks lokal dan memberikan solusi nyata terhadap masalah tersebut. Dengan adanya proyek ini, fokus belajar peserta didik tidak lagi hanya semata-mata untuk mempersiapkan diri menghadapi soal-soal ujian. Dengan fokus seperti ini, kegiatan belajar-mengajar tentu akan terasa jauh lebih seru dan menyenangkan, dari pada hanya fokus mengerjakan latihan soal saja.

### Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan).Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sain memiliki tiga kompeten yang tidak dapat dipisahkan, yaitu produk, proses, dan sikap. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan nertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Penulis dalam penelitian ini mengambil satu tema, tema IPS. Tema IPS adalah cerita tentang indonesiaku kaya budaya . Dalam implementasi pembelajaran IPAS ini mendasari pengembangan kontes literasi dan numerasi lebih kontekstual, karena materi IPS mendapat dukungan kondisi kontestual masyarakatt dalam kehidupan sehari-hari.

### Tujuan pembelajaran IPAS

Tujuan Pembelajaran IPAS dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

* 1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
  2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
  3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
  4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
  5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya;
  6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## 2.5.4 Manfaat Pembelajaran IPAS

Manfaat dari mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

* 1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
  2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
  3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
  4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
  5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
  6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

**2.6. Teori Pengembangam Peserta Didik**

Teori perkembangan merupakan teori yang dapat memberikan kerangka kerja untuk berfikir tentang pertumbuhan dan pembelajaran manusia. Demikian, teori perkembangan peserta didik adalah teori yang dapat memberikan Bapak dan Ibu Guru sebuah kerangka berpikir/konsep untuk menentukan pembelajaran apa yang cocok digunakan agar membantu perkembangan peserta didik, serta sesuai dengan tujuan pendidikan.

* 1. Teori Perkembangan Psikoanalisis

Di bagian ini yang menjadi fokus adalah teori perkembangan psikoseksual dari Freud dan teori perkembangan psikososial Erik Erikson. Masing-masing merupakan stage theory yang memahami perkembangan anak melalui periode-periode kehidupan yang berbeda. Masing-masing teori menunjukkan, bahwa berbagai pengalaman anak selama tahap-tahap awal dapat mempengaruhi kehidupan emosional serta sosial anak pada masa tersebut dan masa sesudahnya.

* 1. Teori Perkembangan Psikoseksual Freud (Freud’s Psychosexual Developmental Theory)**.**

Teori Freud ini berfokus pada perkembangan emosional dan sosial dari anak-anak, serta asal-mula unsur-unsur kepribadian psikologis, seperti ketergantungan, kerapian obsesif, dan kesombongan. Menurut Freud, masa kanak-kanak memiliki lima tahap perkembangan psikoseksual, antara lain: oral, anal, falik, latensi, dan genital. Jika seorang anak menerima terlalu sedikit atau terlalu banyak gratifikasi dalam satu tahap, maka anak dapat terfiksasi di tahap tersebut. Misalnya, jika anak disapih terlalu dini, atau disusui terlalu lama, anak tersebut pun jadi hanya terpusat pada aktivitas oral, seperti menggigit kuku atau merokok, bahkan menunjukkan “lidah tajam” atau “mudah menggigit”.

* 1. Teori Perkembangan Psikososial Erikson (Erikson’s Psychosocial Developmental Theory)

Erik Erikson memodifikasi dan memperluas teori Freud. Teori Erikson juga sama seperti teori Freud, yaitu berfokus pada perkembangan kehidupan emosional dan unsur-unsur kepribadian psikologis. Akan tetapi, Erikson juga berfokus pada proses perkembangan dan identitas diri, serta berpendapat bahwa hubungan-hubungan sosial itu lebih penting daripada naluri seksual atau agresif.Erikson (1963) memperluas tahap perkembangan Freud menjadi delapan untuk mencakup berubahnya perhatian di sepanjang masa dewasa. Daripada memberi istilah pada tahap-tahap setelah bagian-bagian dari tubuhnya.

* 1. Teori Perkembangan Behavioral (Behavioral Child Development Theories oleh John B. Watson dan B.F. Skinner)

John B. Watson dalam teorinya berpendapat, bahwa pendekatan ilmiah dalam perkembangan harus berfokus hanya pada perilaku yang bisa diamati, bukan seperti pemikiran, fantasi, dan gambaran mental yang lain. Sementara B.F Skinner dalam teori perkembangan behavioral mengenalkan konsep penguatan (reinforcement). Hal-hal yang memperkuat adalah stimulus yang meningkatkan frekuensi perilaku yang anak ikuti. Skinner membedakan antara penguat positif dan penguat negatif. Penguat positif akan meningkatkan frekuensi perilaku saat perilaku itu diterapkan. Contohnya, makanan dan persetujuan berperan sebagai penguat positif. Sedangkan penguat negatif dapat meningkatkan frekuensi perilaku ketika perilaku ini disingkirkan. Ketakutan bisa bertindak sebagai penguat negatif, yaitu penyingkiran ketakutan, sehingga meningkatkan frekuensi perilaku yang mendahuluinya. Misalnya ketakutan akan kegagalan itu disingkirkan bila peserta didik belajar untuk ulangan.

* 1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget (Piaget’s Cognitive Developmental Theory)

Teori Kognitif Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan semakin bertambahnya umur seseorang, maka semakin kompleks pula susunan sel sarafnya dan semakin meningkat pula kemampuannya.

* 1. Teori Sosial Bandura (Bandura’s Social Learning Theory)

Bandura merumuskan sebuah teori pembelajaran observasional yang menyeluruh yang dia kembangkan untuk mencakup penguasaan, dan praktik dari bermacam-macam keterampilan, strategi dan perilaku. Prinsip-prinsip kognitif sosial telah diaplikasikan dalam pembelajaran kognitif, motorik, sosial, pengaturan diri, perkembangan moral, pendidikan, kesehatan, dan nilai sosial.

* 1. Teori Sosiokultural Vygotsky (Vygotsky’s Sociocultural Theory)

Dalam teorinya, Vygotsky menentang gagasan-gagasan Piaget mengenai bahasa dan pemikiran. Vygotsky menyatakan bahwa bahasa berbasis sosial, sementara Piaget menekankan pada percakapan anak-anak yang bersifat egosentris dan berorientasi non sosial. Meskipun pada akhirnya anak-anak akan belajar dengan sendirinya, beberapa konsep melalui pengalaman sehari-hari. Vygotsky tetap percaya, bahwa anak akan jauh lebih maju dan berkembang jika berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak tidak akan mengembangkan pemikiran operasional formal mereka, tanpa adanya bantuan orang lain.

## Penelitian Relevan

Penelitian ini didukung dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan media komik berbasis multimedia. Penelitian-penelitian yang digunakan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Beberapa penelitian tersebut, antara lain:

1. Penelitian Musdalifah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahamalang Jombang”. Penelitian ini betujuan untuk menganalisis karakteristik kebutuhan media komik digital pada pembelajaran matematika dan membuktikan keefektifan dan daya tarik penggunaan media komik digital. Hasil rata-rata penelitian sebelum diterapkan media komik digital 43%, setelah diterapkan media komik digital terdapat hasil rata-rata 57% sehingga terdapat selisih 14%. Sehingga media komik digital ini diinyatakan dapat menganalisis karakteristik kebutuhan siswa dan layak digunakan pada pembelajaran.
2. Penelitian Andi Wardana (2018) dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik materi cerita anak pelajaran Bahasa Indonesia serta memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik dan lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian memperoleh nilai dari ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, nilai dari ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik 92,59% dan respon peserta didik sebesar 96,27% dengan kriteria snagat layak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wayan Sumerta Yoga Komang Ngurah Wiyasa dan Semara Putra tahun 2022 (vol 4 no 3) dengan judul “Pengembangan media Komik Berbasis *Powewrpoint* pada Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup siswa Kelas III SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan validasi media komik berbasis *powerpoint* pada Subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup khususnya pada pembelajaran 1. Hasil penelitian ini terdiri dari ahli isi muatan pelajaran Tematik memperoleh presentase 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain intruksional memperoleh presentase 90,6% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh presentase 90% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh 94,1% dan uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 93,05% dengan kualifikasi sangat baik. Maka dengan hasil presentase tersebut, produk media komik berbasis *powerpoint* ini layak digunakan pada pembelajaran muatan tema.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan tersebut yang digunakan peneliti sebagai acuan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan direkomendasikan karena terdapat peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumya adalah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar, penggunaan media berupa komik, penggunaan media komik berbasis digital dan media digunakan pada pembelajaran tematik. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumya adalah subjek penelitian dilakukan pada kelas IV di SD NEGERI 101921 BERINGIN, Materi indonesiaku kaya budaya, topik kekayaan budaya indonesia, serta cakupan pelajaran yang digunakan. Agar lebih interaktif, maka media komik disajikan menggunakan *powerpoint* dengan dilengkapi video, animasi dan backsound yang menarik.

Keterbatasan, saran dan komentar pada penelitian relevan tersebut menjadi acuan dan memberikan manfaat dalam pembuatan media komik multimedia berbasis *powerpoint* seperti materi yang digunakan, konsep cerita, penggunaan aplikasi pembuatan komik ketajaman warna, pertanyaan yang disajikan untuk interaksi pembaca dan visual yang digunakan dalam komik agar mudah dipahami.

## Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi semakin pesat . Hal ini di lihat dengan ditemukan dan pemanfaatan komputer dan internet dalam pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa mencapai kriteria yang telah ditetapkan, sedangkan jika hasil belajar belum memenuhi kriteria yang ditetapkan maka pembelajaran dianggap belum berhasil. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan melalui wawancara di SD NEGERI 101921 BERINGIN, Materi indonesiaku kaya budaya , bahwa hasil belajar belum mencapai hasil yang optimal karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, situasi belajar yang kurang kondusif yang disebabkan media pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dan bervariasi. Sehingga perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan ini, karena apabila tidak segera diatasi maka akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai atau bahkan tidak terlaksana.

Melihat masalah tersebut maka diperlukan sebuah perubahan yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Salah satu perubahan yang harus dilakukan adalah dengan menerapkan media komik multimedia berbasis *powewrpoint*. Dengan adanya media pembelajaran komik berbasis *powerpoint* ini peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada materi ayo berkenalan dengan bumi kita.

Pengembangan media pembelajaran komik berbasis multimedia *powerpoint* merupakan media yang menampilkan komik yang memiliki alur cerita dan karakter yang menarik serta adanya penambahan audio dan teks yang berhubungan dengan materi. Media pembelajaran komik ini dirancang menggunakan *microsoft powerpoint* dan ditanyangkan melalui perangkat seperti VCD *player* yang terhubung dengan layar monitor.

Berdasarkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* akan menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang meningkat. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir, sebagai berikut:

Akibat

Masalah :

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi
2. Situasi belajar yang kurang kondusif
3. Media pembelajaran kurang menarik dan bervariasi

Hasil belajar siswa masih rendah

Mengembangkan media pembelajaran berupa media komik berbasis multimedia *powerpoint*

Menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efisien agar pembelajaran lebih menarik dan hasil belajar siswa meningkat

Solusi

Tujuan

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir