

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu sarana dalam bentuk apapun yang digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi kepada para siswa (Wulandari, 2022). Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang memiliki arti tengah atau perantara (Nurrahman *et al.*, 2022). Menurut Kotimah (2024) media sebagai alat bantu bagi guru dalam memaparkan materi dan membantu siswa memahami konsep materi yang diajarkan. Definisi ini mengartikan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu untuk memudahkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan media menarik dan mudah dibuat, yang menciptakan pengalaman belajar interaktif serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan siswa agar pembelajaran lebih efektif (Daniyati Ani *et al.*, 2023). Sejalan dengan pendapat Enstein *et al.* (2022), mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

Pemanfaatan media ini untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa selama proses belajar. Dengan pemanfaatan ini menjadi upaya kreatif dalam menciptakan pengalaman yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami konsep. Media pembelajaran penting dalam kegiatan belajar karena dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Pemilihan media pembelajaran yang tepat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga menciptakan pembelajaran interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar. Dengan adanya media guru dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah, akan tetapi membawa siswa memahami secara nyata materi yang disampaikan. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menjadi alat bantu yang menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (Mardatillah *et al.*,

2023) beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu:

1) Fungsi Komunikatif

Fungsi komunikatif yaitu media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi dari guru ke siswa.

2) Fungsi Motivasi

Fungsi Motivasi yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam kegiatan belajar.

3) Fungsi Kebermaknaan

Fungsi kebermaknaan, artinya penggunaan media pembelajaran memberikan makna yang lebih dalam pada pembelajaran. Ini tidak hanya bertujuan untuk membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan siswa.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap materi yang disampaikan.

5) Fungsi Individualitas

Melalui media pembelajaran guru dapat memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda – beda, baik terkait gaya maupun minat belajar siswa.

Menurut McKnow (Daniyati Ani *et al.*, 2023) terdapat empat fungsi dari media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal
- 2) Membangkitkan motivasi belajar
- 3) Memberikan kejelasan
- 4) Memberikan stimulus belajar

Sementara itu menurut Levie dan Lentz (Rahayuningsih *et al.*, 2022), terdapat 4 fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran visual dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Dengan demikian siswa dapat memperoleh pemahaman dan mengingat isi pelajaran secara lebih jelas.

2) Fungsi Afektif

Melalui pemanfaatan media pembelajaran visual dapat menggugah emosi siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, dan mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi yang dipelajari.

3) Fungsi Kognitif

Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi atau materi yang terkandung dalam media tersebut.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan dan lambat memahami materi pelajaran, sehingga mereka lebih mudah menangkap materi yang disampaikan dengan adanya media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai fungsi media pembelajaran, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- 1) Memudahkan proses belajar mengajar
- 2) Membangkitkan motivasi belajar siswa
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Membuat konkret konsep – konsep yang abstrak
- 5) Memperjelas teori dengan realitanya
- 6) Membantu siswa mengingat lebih jelas materi
- 7) Menyamakan persepsi siswa yang berbeda

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh para pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, tidak lagi terbatas pada buku dan papan

tulis saja. Banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik, seperti media cetak, media visual, media audio, maupun media audiovisual (Nadifah *et al.*, 2023).

1) Media Cetak

Media cetak merupakan media berbahan dasar kertas yang pembuatannya melalui proses pencetakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Contohnya seperti buku teks pembelajaran, modul, buku pengajaran terprogram, LKS, majalah, *leaflet*, poster, foto (gambar), media komik cetak, dan puzzle (Kaffah *et al.*, 2023). Media ini mudah digunakan karena tidak memerlukan perangkat elektronik dan dapat digunakan kapan saja dalam proses pembelajaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya bisa dilihat saja. Menurut Susanti & Alfurqan (2021) media visual adalah media pembelajaran yang dapat terlihat secara kasat mata sebagai pengantar atau perantara informasi dari sumber pesan ke penerima pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sepenuhnya. Contoh media visual yaitu poster, gambar atau foto, peta atau *globe*, film stripe dan lain lain.

3) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa (Arief, 2021). Media audio menyajikan materi pelajaran melalui suara saja, tanpa adanya unsur visual. Contohnya yaitu radio, *tape recorder*, musik, dan lain sebagainya.

4) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan (Rahmi, 2021). Media audiovisual merupakan penggabungan atau kombinasi antara media audio dan media visual. Melalui media ini, siswa dapat melihat tampilan materi sekaligus mendengarkan penjelasan. Sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami karena informasi disajikan dalam bentuk gambar bergerak dan suara secara terpadu. Contoh media audiovisual yaitu video, *slide show*, film, dan lain sebagainya.

d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Dengan pemilihan media yang tepat akan

meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung hasil belajar yang optimal bagi siswa. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan waktu dan media, serta keterampilan guru dalam menggunakannya (Shabrina *et al.*, 2025). Berikut ini prinsip – prinsip dalam memilih media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Hasan (Apriansyah *et al.*, 2023), yaitu:

1) Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Efektivitas pembelajaran adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur berdasarkan ketercapaian tujuan. Jika semua tujuan pembelajaran dicapai, pembelajaran dapat disebut efektif. Sedangkan efisiensi berarti mencapai tujuan dengan menggunakan sumber daya, media, dan waktu seminimal mungkin. Media pembelajaran yang sudah memenuhi unsur keefektifan dan efisiensi akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, sekaligus mendorong motivasi mereka untuk belajar.

2) Prinsip Taraf Berpikir Siswa

Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa. Media harus memberikan pengalaman visual untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui visual ini, dapat membantu

menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dan menyederhanakan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

3) Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada tingkat interaktivitasnya. Media pembelajaran yang semakin interaktif akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, karena dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif di kelas serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Interaktivitas membantu siswa memahami materi lebih mendalam melalui komunikasi dua arah dan memberikan umpan balik langsung yang memperkuat pembelajaran.

4) Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan guru dan kemampuan mereka dalam mengoperasikannya. Efektivitas pembelajaran akan lebih optimal jika guru memiliki kompetensi penggunaan media, kreativitas, dan menyesuaikan media dengan materi serta karakteristik siswa. Guru yang terampil menggunakan media dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk belajar aktif.

Dengan demikian, pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran.

5) Fleksibilitas Media Pembelajaran

Fleksibilitas media pembelajaran adalah kemampuan media digunakan dalam berbagai situasi, materi, dan strategi sesuai kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran. Media yang memiliki fleksibilitas memungkinkan pendidik menyesuaikan penyampaian materi, tempo, serta tingkat kesulitan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media yang fleksibel membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan bermakna.

6) Keamanan Penggunaan Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran, guru harus berhati-hati dan mempertimbangkan aspek keamanan. Penggunaan media secara sembarangan dapat menimbulkan risiko kecelakaan atau cedera bagi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus aman dan sesuai dengan usia, kemampuan, serta kondisi fisik siswa.

2. Media Pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak*

semanak

a. Pengetian *Educomic*

Educomic merupakan komik edukasi digital interaktif yang berisi ilustrasi gambar dalam bentuk media elektronik. Menurut Marliana & Subrata (2023) komik digital adalah suatu bentuk cerita dengan tokoh–tokoh tertentu yang disajikan dalam bentuk gambar dan penyajiannya menggunakan alat elektronik. Dengan media ini materi dapat dijelaskan melalui alur cerita dalam gambar ilustrasi sehingga memudahkan siswa dalam memahami bentuk atau contoh spesifik mengenai tujuan materi.

Terkait dengan hal tersebut, Supartayasa & Wibawa (2022) mengembangkan media komik digital dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan atau budaya lokal. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa komik digital berbasis *tri hita karana*, pada topik siklus air. Media ini memiliki komponen, yaitu karakter, gambar pendukung, *layout*, warna, dan konten yang edukatif untuk menarik minat dan semangat siswa untuk belajar. Seluruh ilustrasi seperti gambar, latar belakang, dan visual pendukung lainnya, disajikan dengan pemilihan warna yang harmonis dan menarik sehingga sesuai dengan karakteristik siswa serta mendukung pengalaman belajar secara optimal.

Media pembelajaran *edumatic* dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan menarik, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Isi *edumatic* mencakup penjelasan mengenai perilaku beradab di masyarakat melalui ilustrasi. Media ini juga berisi muatan nilai budaya *grapyak semanak* di dalamnya. Dari kombinasi unsur gambar, teks, dan ilustrasi menghasilkan komik digital yang memiliki visualisasi menarik, interaktif, dan berisi konten edukatif yang mendidik sekaligus menghibur siswa.

b. Pengertian Nilai *Grapyak semanak*

Nilai *grapyak semanak* merupakan nilai lokal budaya Jawa yang masuk ke dalam konsep *Hasthalaku*. Kata *Hasthalaku* berasal dari “*Hastha*” yang berarti delapan dan “*Laku*” yang berarti perilaku (Valencya *et al.*, 2025). Menurut Ahmad Fathoni S.Pd. M.Pd. selaku kepala bidang kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Cilacap, menyatakan bahwa nilai *grapyak semanak* adalah salah satu nilai budaya lokal yang ada di Cilacap. Beliau juga menyatakan bahwa nilai ini mengandung prinsip komunikasi dan menjadi pedoman dalam menciptakan hubungan sosial yang harmonis melalui sikap ramah, sopan, dan mudah bergaul.

Konsep *Hasthalaku* mengajarkan delapan perilaku sehari-hari menggunakan bahasa Jawa untuk memperkuat rasa hormat kepada orang yang lebih tua. Delapan nilai tersebut, antara lain *guyup rukun* (kerukunan, tertib/harmonis), gotong royong (bekerja sama), *grapyak semanak* (ramah/suka bergaul), *lembah manah* (rendah hati), *ewuh-perkewuh* (sungkan/segan), *pengerten* (peka/pengertian), *andhap asor* (berbuat baik tanpa pandang bulu), dan *tepa selira* atau toleransi (Aziz *et al.*, 2023).

Grapyak semanak adalah nilai budaya yang mengandung persahabatan dan komunikasi yang baik (Alvin *et al.*, 2024). Nilai ini menjadi pedoman penguatan karakter agar tercipta hubungan sosial yang harmonis. Menurut Kepala Bidang kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Cilacap menyatakan nilai *grapyak semanak* ditanamkan kepada siswa agar mampu berinteraksi dengan sopan, ramah, dan membangun hubungan positif dengan teman sebaya maupun guru. Penelitian ini mengambil nilai *grapyak semanak* yaitu ramah tamah. Sikap ini diajarkan karena manusia tidak dapat hidup sendiri, sehingga bersosialisasi dengan orang lain menjadi penting. Dalam konteks pembelajaran, nilai *grapyak semanak* mendorong terciptanya interaksi positif antara guru dan siswa, sehingga suasana belajar menjadi lebih nyaman.

c. Manfaat Media Pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai

Grapyak semanak

Kemajuan teknologi yang pesat menuntut guru beradaptasi dan terus berinovasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru diharapkan tidak hanya menguasai teknologi, tetapi mampu memanfaatkannya secara efektif. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat menciptakan proses belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Menurut Sulistriyaniva & Gunansyah (2024) terdapat beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran *edumatic*, yaitu sebagai berikut:

1) Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan media *edumatic* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Media ini mampu menarik minat siswa karena menghadirkan visualisasi menarik disertai alur cerita. Dengan demikian, *edumatic* sebagai media pembelajaran dapat membantu memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2) Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media *edumatic* dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan konsep pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan perkembangan kognitif

siswa SD pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disajikan secara konkret melalui media pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, *edumatic* dapat membantu menghubungkan materi yang abstrak dengan visualisasi konkret yang lebih dekat dengan pengalaman siswa.

3) Mengembangkan Nilai Karakter Siswa

Melalui cerita sosial yang ditampilkan, siswa dapat mengenali nilai karakter yang relevan dengan kehidupan. Nilai tersebut kemudian diterapkan dalam aktivitas sehari-hari mereka. Dengan demikian, *edumatic* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi semata. Namun, media ini juga menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai karakter sosial bagi siswa.

d. Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak semanak*

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memegang peranan penting bagi seorang guru. Dengan media pembelajaran yang baik dapat mengondisikan siswa supaya bersemangat dan antusias dalam proses pembelajaran (Barliani *et al.*, 2025). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu membantu peserta didik mencapai

tujuan pembelajaran secara optimal. Kelebihan yang didapatkan dari media *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak* menurut Narestuti *et al.* (2021), yaitu diantaranya:

- 1) *Educomic* dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkan siswa untuk mengolah cerita sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lebih lama.
- 2) Materi yang terdapat pada komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita, karena gambar ilustrasi dapat memudahkan siswa dalam memahami bentuk atau contoh spesifik mengenai tujuan materi.
- 3) Menumbuhkan minat baca siswa

Penyajian materi melalui visualisasi dan alur cerita membuat siswa lebih tertarik untuk membaca. Tampilan menarik tersebut mendorong siswa untuk memahami konten secara lebih aktif. Media yang interaktif dan kontekstual juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan media *edumatic* dapat meningkatkan kebiasaan membaca serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Ayu & Payanti (2022) beberapa keunggulan komik digital antara lain:

- 1) Dapat menarik perhatian siswa
- 2) Dapat Membangkitkan rasa ingin tahu siswa

- 3) Dapat memotivasi belajar siswa
- 4) Menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya
- 5) Mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- 6) Dapat mengembangkan minat baca siswa
- 7) Dapat diakses di manapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu

Media pembelajaran *edumatic* yang bermuatan nilai *grapyak semanak* dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi ini menawarkan fitur desain yang menarik dan mudah digunakan. Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai peralatan seperti *template* presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, serta infografis yang dapat diolah secara fleksibel sesuai kebutuhan pengguna. Menurut Monoarfa & Haling (2021) beberapa kelebihan canva, antara lain:

- 1) Memudahkan dalam membuat berbagai desain, seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, *template* video, presentasi, dan berbagai bentuk media grafis lainnya yang telah disediakan.
- 2) Menyediakan berbagai macam *template* yang menarik dan siap digunakan. Pengguna hanya perlu menyesuaikannya dengan kebutuhan melalui pemilihan jenis tulisan, warna,

ukuran, gambar, dan elemen desain lainnya yang telah disediakan.

- 3) Mudah dijangkau oleh semua kalangan karena dapat diakses melalui berbagai perangkat. Canva tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh, sekaligus dapat digunakan langsung melalui situs resminya. Pengguna cukup membuka canva melalui browser seperti *chrome*, sehingga dapat mengaksesnya tanpa perlu mengunduh aplikasi.

Canva memiliki berbagai kelebihan dan juga beberapa kekurangan. Diantaranya, aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil. Apabila tidak ada koneksi internet pada gawai maupun laptop, maka canva tidak dapat digunakan dan proses pembuatan desain akan terganggu. Selain itu, beberapa fitur dalam canva, seperti *template*, ilustrasi, *font*, dan elemen desain lainnya, tersedia dalam versi berbayar (Monoarfa & Haling, 2021). Oleh karena itu, pengguna perlu mempertimbangkan kekurangan yang ada agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang dimiliki.

Salah satu solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah dengan memiliki akun belajar. Dengan akun ini, pengguna secara otomatis terhubung langsung ke canva berbayar. Guru dan siswa yang memiliki email aktif dan terdaftar di belajar.id akan memperoleh akses penuh ke semua fitur canva berbayar. Pengguna

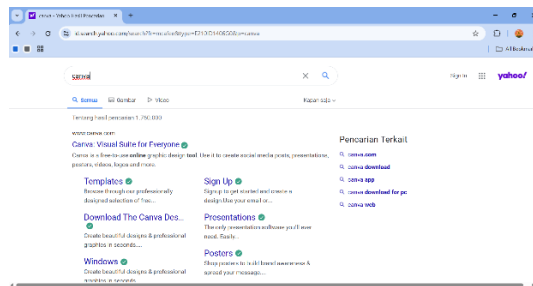
tidak perlu melakukan pembayaran tambahan, sehingga fitur dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.

e. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Educomic* Bermuatan Nilai *Grapyak* *semanak*

1) Langkah masuk *website* canva

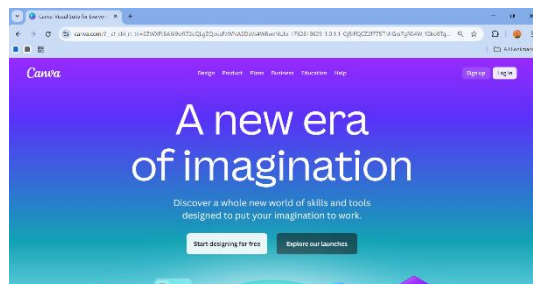
a) Pertama buka *web browser* di *google chrome* lalu

klik: <https://www.canva.com/>



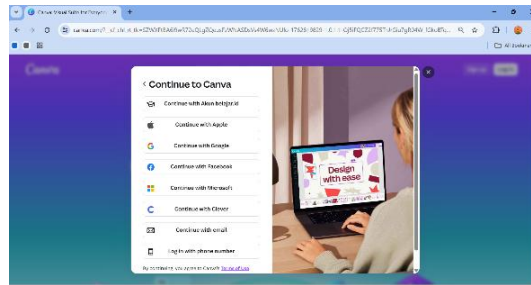
Gambar 2. 1 Pencarian Canva di Website

b) Langkah berikutnya setelah muncul pilihan situs canva seperti gambar dibawah ini, kemudian klik pada bagian Canva *login*



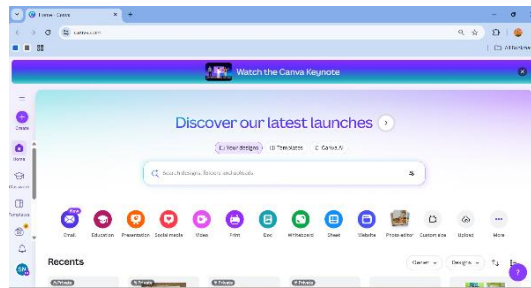
Gambar 2. 2 Masuk Website Canva

c) Setelah muncul pemberitahuan masuk atau daftar, klik lanjutkan dengan google



Gambar 2. 3 Login Canva

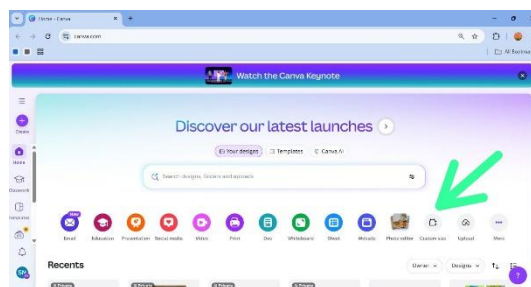
- d) Kemudian jika sudah *login*, maka tampilannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 4 Menu Home Canva

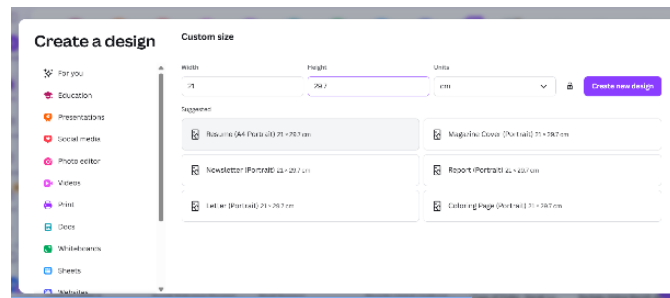
2) Langkah mendesain media *Educomic* berbasis *Canva*

- a) Klik buat *custom size* untuk memilih ukuran



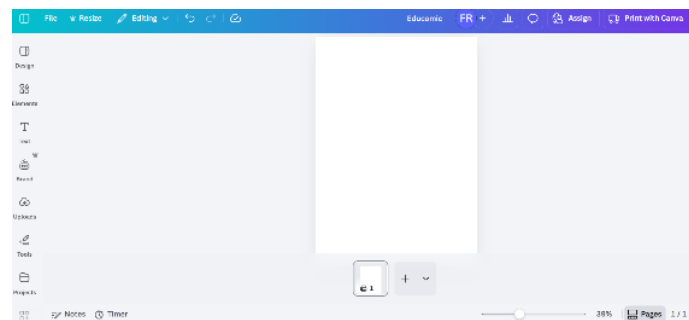
Gambar 2. 5 Pemilihan Ukuran

- b) Pilih *presentation* untuk ukuran media pembelajaran *edumatic* berbasis *canva*



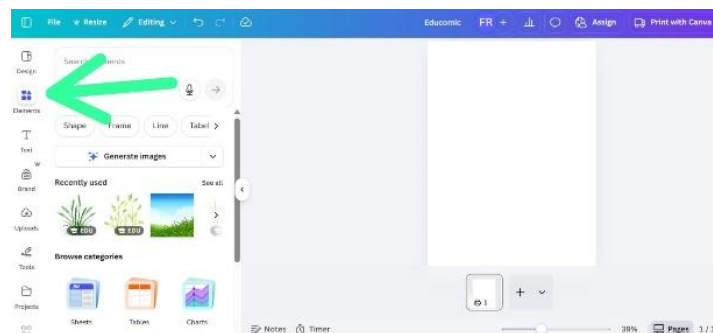
Gambar 2. 6 Ukuran Pilihan Editor

- c) Pilih elemen yang akan digunakan sesuai dengan materi



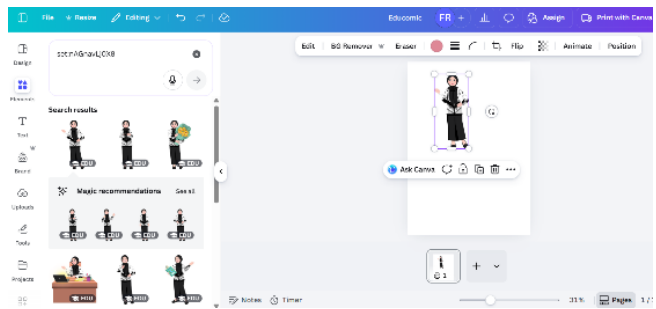
Gambar 2. 7 Desain Awal

- d) Klik elemen dan cari objek yang sesuai



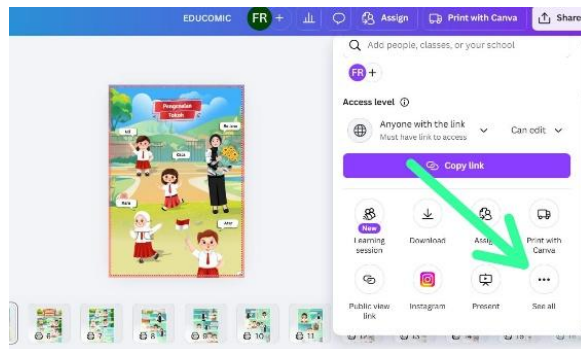
Gambar 2. 8 Pemilihan Elemen Objek

- e) Atur ukuran dan posisi elemen



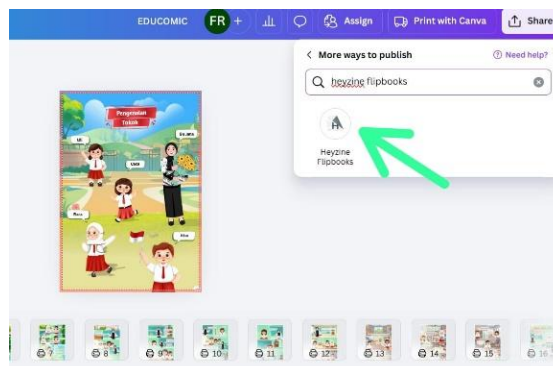
Gambar 2. 9 Mengatur Ukuran Objek

- f) Klik menu *Share* di kanan atas, kemudian pilih *See All* untuk mengubah penyajian menjadi *flipbook*



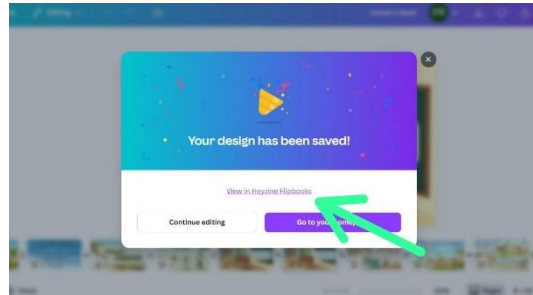
Gambar 2. 10 Menu Penyajian

- g) Tulis di kolom pencarian dengan teks ”*Heyzine Flipbooks*”, lalu klik hasil yang muncul



Gambar 2. 11 Pencarian Flipbook

- h) Klik *Save* untuk menyimpan desain, kemudian klik tautan "*View in Heyzine Flipbook*"



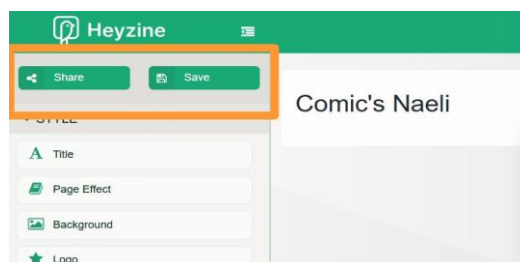
Gambar 2. 12 Menyimpan Desain

- i) Halaman Heyzine akan muncul secara otomatis



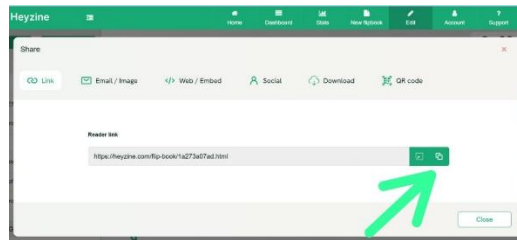
Gambar 2. 13 Tampilan Halaman Heyzine

- j) Klik *Save* pada bagian kiri atas, kemudian klik *Share*



Gambar 2. 14 Save dan Share

- k) Tautan akan muncul, lalu salin (*copy*) tautan tersebut, dan penyajian media sudah selesai.



Gambar 2. 15 Menyalin Tautan

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS merupakan penggabungan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Menurut Andreani & Gunansyah (2023) menjelaskan bahwa penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Dengan pendekatan ini, memberi pemahaman yang lebih menyeluruh kepada siswa mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial mereka.

IPAS merupakan kajian ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup serta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya, manusia sebagai makhluk hidup tidak dapat hidup sendiri, melainkan selalu berinteraksi dengan lingkungannya (Meylovvia & Julianto, 2023). IPAS merupakan perpaduan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran ini tidak hanya

membahas fenomena alam, tetapi juga aspek sosial yang saling terkait dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kedua bidang ilmu tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh.

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di SD

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Sekolah Dasar menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran terpadu, yaitu IPAS. Capaian dari pembelajarannya mencakup tersampainya pengetahuan mengenai makhluk hidup maupun benda mati serta berbagai interaksinya dan kehidupan manusia sebagai suatu individu dan makhluk sosial yang menjalin interaksi dengan masyarakat (Ramdani, 2024). Selain memberikan pemahaman tentang fenomena alam, IPAS juga menanamkan nilai sosial. Siswa tidak hanya memahami konsep ilmiah, tetapi juga mengembangkan sikap sosial yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS di SD dirancang untuk memberikan siswa pemahaman dasar tentang dunia di sekitar mereka, baik dari aspek alam maupun sosial. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat membangkitkan rasa ingin tahu terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka. Menurut Husnah *et al.* (2023) dengan mempelajari IPAS, siswa dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yaitu:

- 1) Membangkitkan rasa ingin tahu untuk memahami peristiwa sekitar, alam semesta, dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Siswa berperan aktif memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Siswa diharapkan mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah secara nyata.
- 4) Siswa akan memahami diri, mengenali lingkungan sosial, dan memaknai perubahan kehidupan manusia serta masyarakat dari waktu ke waktu.
- 5) Siswa diharapkan memahami persyaratan menjadi anggota masyarakat dan bangsa, serta mampu berpartisipasi aktif menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar.
- 6) Siswa diharapkan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Materi Membangun Masyarakat yang Beradab

a. Pengertian Membangun Masyarakat yang Beradab

Integrasi antara ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral memberi kontribusi besar dalam membangun masyarakat yang beradab. Masyarakat yang bukan hanya maju secara teknologi dan ekonomi, tetapi mampu menjaga keadilan, kelestarian lingkungan, dan harmoni sosial (Lubis *et al.*, 2025). Prinsip moral, etika, serta perilaku yang benar dan baik diajarkan dalam konteks pendidikan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut penelitian Berkowitz (Istandar, 2022), menekankan pentingnya pendidikan moral dalam membentuk norma sosial positif dan menciptakan lingkungan belajar yang aman. Dengan demikian, mengintegrasikan pendidikan dengan nilai-nilai moral merupakan langkah penting dalam membangun masyarakat yang unggul.

Materi IPAS tema Membangun Masyarakat yang Beradab memuat tentang norma, dan peraturan yang berlaku di masyarakat. Norma adalah aturan yang mengatur tingkah laku manusia. Aturan ini dibuat dengan memerhatikan nilai – nilai yang dijunjung di masyarakat. Sementara itu adat istiadat merupakan aturan tidak tertulis yang diakui sebagai hal baik oleh masyarakat. Diakui hal baik membuat aturan tersebut terus dilakukan dan menjadi sebuah kebiasaan (Fitri, 2021).

Peraturan diharapkan dapat mengatur tingkah laku manusia. Peraturan dapat diartikan sebagai tatanan yang dibuat untuk mengatur suatu hal, baik tertulis maupun tidak tertulis. Peraturan yang dibuat oleh pemerintah atau pengelola suatu tempat yang bersifat memaksa dengan disertai sanksi yang tegas disebut dengan peraturan tertulis. Sedangkan peraturan tidak tertulis merupakan peraturan yang dibuat oleh manusia dan disesuaikan dengan kondisi masyarakat atau daerah setempat. Sanksi peraturan tidak tertulis ini lebih berupa teguran, peringatan, malu, atau perasaan menyesal pada diri sendiri (Fitri, 2021).

Sanksi diberikan kepada orang yang melanggar aturan. Bisa berupa teguran, peringatan, atau hukuman tertentu. Tujuannya adalah membuat orang yang melanggar aturan menjadi jera. Sanksi juga membantu menegakkan disiplin dan menjaga keteraturan masyarakat. Adapun sanksi bagi seseorang yang melakukan pelanggaran norma adalah dikucilkan, penyesalan, dan merasa malu. Sedangkan sanksi pelanggaran peraturan tertulis adalah berupa hukuman penjara atau denda (Fitri, 2021)

b. Capaian Pembelajaran Membangun Masyarakat yang Beradab

Capaian pembelajaran pada materi IPAS Membangun Masyarakat yang Beradab adalah siswa dapat memahami norma, adat istiadat, serta peraturan tertulis dan tidak tertulis. Siswa juga

memahami norma yang berlaku di masyarakat dan akibat dari pelanggaranannya. Setelah mempelajari bab ini, siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai bagian dari karakter akhlak mulia. Dengan demikian, siswa diharapkan hidup tertib, menghargai orang lain, dan berperilaku sesuai aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat.

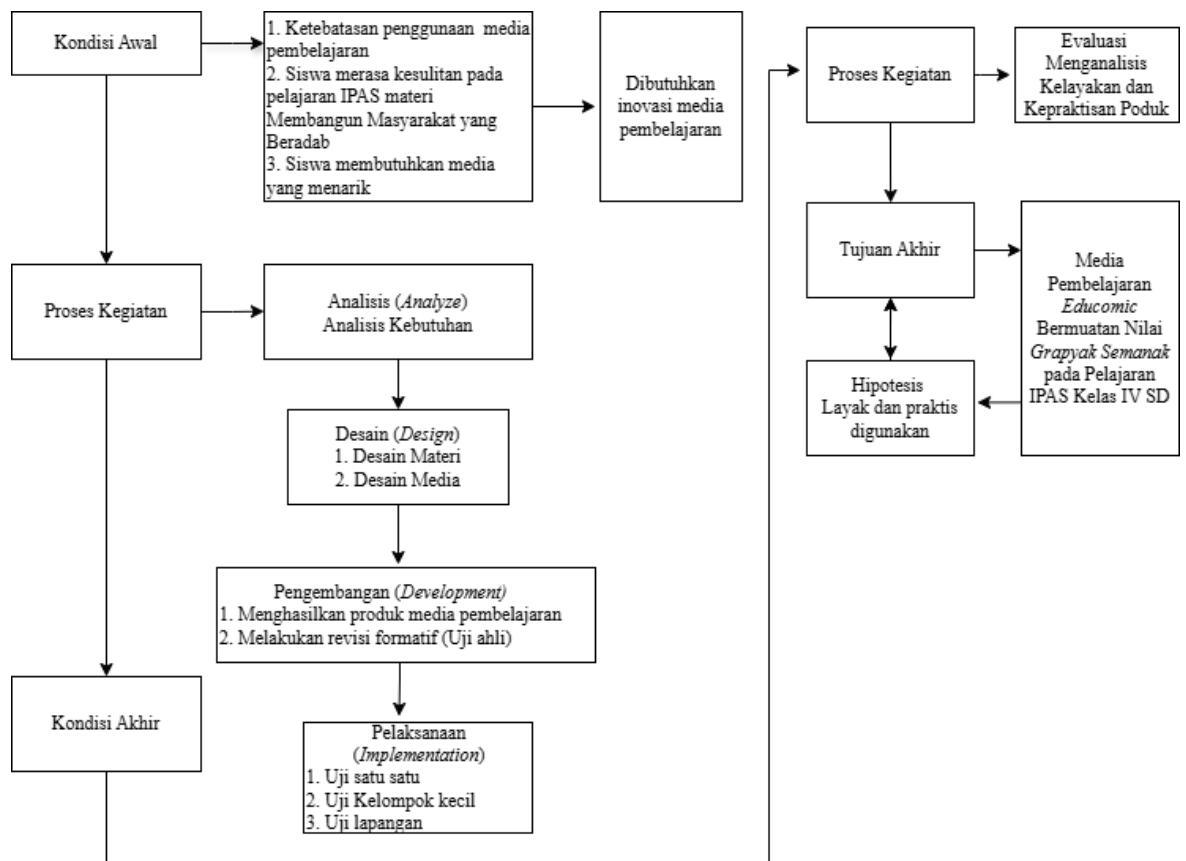
B. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil survei di tiga sekolah yang berada di kecamatan berbeda, menemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran IPAS kelas IV. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku cetak dan LKS. Kondisi ini membuat sebagian besar siswa merasa bosan di tengah kegiatan pembelajaran. Selain itu, rata-rata siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPAS, khususnya materi Membangun Masyarakat yang Beradab. Keterbatasan media interaktif yang digunakan menyebabkan respons belajar siswa rendah, sementara penyampaian materi oleh sebagian guru masih menggunakan media sederhana.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *edumatic* bermuatan nilai *grapyak semanak* dalam pembelajaran IPAS. *Educomic* merupakan komik edukasi digital berisi rangkaian ilustrasi dan alur cerita yang disajikan dalam bentuk media elektronik. Media ini sebagai alat penyampaian materi dengan visual menarik, sehingga meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Dalam

pelaksanaannya peneliti mengembangkan media melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Selain itu, dilakukan uji kelayakan dan kepraktisan agar media tersebut memenuhi kriteria yang ditetapkan dan digunakan secara optimal dalam penelitian.

Penjelasan mengenai kerangka pikir di atas dapat digambarkan secara ringkas melalui bagan berikut:



Gambar 2. 16 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Kelayakan : Media pembelajaran *Educomic* bermuatan nilai *Grapyak semanak* pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab layak digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD.
2. Kepraktisan : Media pembelajaran *Educomic* bermuatan nilai *Grapyak semanak* pada materi Membangun Masyarakat yang Beradab praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk kelas IV SD.