

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Sebelumnya

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar, sebelumnya pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu :

1. Skripsi Nur Habibah Zain, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang (2013) yang berjudul “*Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia Dan Hubungannya Dengan Kesehatan*”. Produk hasil pengembangan yang telah dikembangkan terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA terpadu bagi siswa kelas VIII SMP terutama pada materi sistem pencernaan manusia dengan nilai rata-rata *post test* 7, 125 dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik. Berdasarkan hasil dari nilai rata-rata tersebut, bahan ajar yang dikembangkan bisa dikatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA terpadu bagi siswa kelas VIII SMP.<sup>1</sup>
2. Skripsi Muhammad Bagus Pamuj berjudul “*Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk SMP/MTs Kelas IX Semester Ganjil*”. Media ini berhasil disusun pada materi sistem saraf manusia ini terbukti berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan menunjukkan bahwa dari produk yang dikembangkan yaitu komik berdasarkan penilaian ahli media adalah Baik (B), dengan presentase ideal 76,90%, ahli materi adalah sangat baik (SB), dengan presentase ideal 91,33%, dan berdasarkan penilaian guru adalah baik (B), dengan presentase ideal 82,10%, selanjutnya hal itu juga terbukti berdasarkan respon siswa adalah sangat baik (SB), dengan presentase ideal 86,75%.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Nur Habibah Zain,” *Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia Dan Hubungannya Dengan Kesehatan*”, Skripsi, Jurusan IPA Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2013. Diunduh pada tanggal 03 Agustus 2015 pukul 18:20.

(<http://lib.unnes.ac.id/7026/1/8497.pdf>)

<sup>2</sup>Muhammad Bagus Pamuji, “*Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk SMP/MTs Kelas IX Semester Ganjil*”, Skripsi, Jurusan Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014, Diunduh pada tanggal 28 September 2015 pukul 15:30.

Penelitian pengembangan yang peneliti akan lakukan memiliki perbedaan dan persamaan antara kedua penelitian yang sebelumnya. Perbedaannya penelitian pertama mengkaji tentang *Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia Dan Hubungannya Dengan Kesehatan*, penelitian yang kedua mengkaji tentang *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Saraf Manusia untuk SMP/MTs Kelas IX Semester Ganjil*. Perbedaannya terletak pada materi, materi yang peneliti ingin kembangkan pada bahan ajar komik ini yaitu pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi Akhlak Tercela kelas V SD/MI. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama terkait dengan pengembangan bahan ajar yaitu bahan ajar cetak berupa komik.

## **B. Deskripsi Teoritik**

### **1. Pengertian Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>3</sup> Wina Sanjaya menambahkan, bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan.<sup>4</sup> Penelitian pengembangan

---

([digilib.uin-suka.ac.id/.../07680023\\_bab-i\\_iv-atau-v\\_d...](http://digilib.uin-suka.ac.id/.../07680023_bab-i_iv-atau-v_d...))

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta : 2007, hal 297.

<sup>4</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group : 2014, hal 129.

merupakan penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain dan proses. Di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya, setidaknya ada tiga hal yang harus dipahami, khususnya oleh seorang pengembang, yaitu : (1) tujuan akhir *R&D* adalah dihasilkannya suatu produk yang dianggap layak karena telah melalui pengujian secara terus menerus, (2) produk yang dihasilkan adalah produk yang sesuai dengan kebutuhan lapangan, (3) proses pengembangan produk mulai dari pengembangan produk awal sampai produk jadi yang sudah divalidasi, dilakukan secara ilmiah dengan menganalisis data secara empiris.<sup>5</sup>

Beberapa contoh produk-produk hasil *R&D* dalam bidang pendidikan yaitu : (1) berbagai macam media pembelajaran baik media cetak seperti buku ajar atau lembar kerja siswa, ataupun media noncetak seperti pembelajaran melalui audio atau video, (2) berbagai macam strategi pembelajaran, (3) paket-paket pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri, (4) desain sistem pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan tuntutan kurikulum, (5) metode dan prosedur pembelajaran yang sesuai

---

<sup>5</sup>*Ibid*, hal 130.

dengan tujuan dan materi pembelajaran, (6) sistem perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan lembaga dan peserta didik.<sup>6</sup>

## **2. Teori Pengembangan Bahan Ajar**

### **a. Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.<sup>7</sup> Ada pula yang berpendapat, bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan oleh guru untuk merencanakan dan melakukan penelaahan implementasi pembelajaran.<sup>8</sup>

Menurut Aan Hasanah bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan oleh guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis atau bahan tidak tertulis. Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup>

Muhammad Yaumi mendefinisikan bahan ajar sebagai seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang

---

<sup>6</sup>*Ibid*,... hal 131.

<sup>7</sup>Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, Yogyakarta, DIVA Press : 2013, hal 297.

<sup>8</sup>*Ibid*,... hal 298.

<sup>9</sup>Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2012, hal.144

bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia, animasi, komputer dan jaringan.<sup>10</sup>

Sedangkan menurut Abdul Majid, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.<sup>11</sup>

Dari beberapa definisi diatas, dapat dipahami bahwa bahan ajar merupakan materi yang disusun secara sistematis baik cetak maupun non cetak yang memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.

## **b. Fungsi Bahan Ajar**

### **1) Fungsi bagi Pihak yang Memanfaatkan Bahan Ajar**

#### **a) Fungsi bagi Guru**

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar tentunya memiliki peranan besar dan memiliki fungsi yang besar bagi guru sebagai pihak yang memanfaatkan. Adapun fungsi bahan ajar bagi guru adalah sebagai berikut :

- (1) Menghemat waktu guru dalam mengajar,
- (2) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator,
- (3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif,

---

<sup>10</sup>Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta, Kencana : 2013, hal 244.

<sup>11</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya : 2005, hal 173.

- (4) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang diajarkan kepada siswa, dan
- (5) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.<sup>12</sup>

Dari penjelasan diatas dapat dipahami, bahwa bahan ajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, sehingga kehadiran bahan ajar sangat membantu seorang guru dalam mengelola pembelajaran.

#### **b) Fungsi bagi siswa**

Selain bagi guru, bahan ajar tentunya memiliki fungsi yang besar bagi siswa sebagai pihak yang memamfaatkan. Adapun fungsi bahan ajar bagi siswa adalah sebagai berikut :

- (1) Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa yang lain,
- (2) Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki,
- (3) Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing,
- (4) Siswa dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilihnya sendiri,
- (5) Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri, dan
- (6) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensinya yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.<sup>13</sup>

#### **2) Menurut Strategi Pembelajaran yang Digunakan**

Dalam penggunaannya, selain bagi pihak yang memamfaatkannya, bahan ajar juga memiliki fungsi bagi keefektifan strategi yang digunakan, baik strategi yang digunakan dalam

---

<sup>12</sup>Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar ....*, hal 299.

<sup>13</sup>*Ibid*, hal 300.

pembelajaran klasikal, individual dan kelompok, beberapa fungsi tersebut yaitu :

**a) Fungsi Bahan Ajar dalam Pembelajaran Klasikal**

- (1) Sebagai satu-satunya sumber informasi dan pengawas serta pengendali proses pembelajaran
- (2) Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.<sup>14</sup>

**b) Fungsi Bahan Ajar dalam Pembelajaran Individual**

- (1) Media utama dalam proses pembelajaran,
- (2) Alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses siswa memperoleh informasi, dan
- (3) Penunjang media pembelajaran individual lainnya.<sup>15</sup>

**c) Fungsi Bahan Ajar dalam Pembelajaran Kelompok**

- (1) Bersifat sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri, dan
- (2) sebagai bahan pendukung bahan belajar utama yang jika dirancang sedemikian rupa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>16</sup>

Dilihat dari banyaknya fungsi bahan ajar bagi strategi yang digunakan dalam pembelajaran, dapat dipahami bahwa bahan ajar sendiri bersifat *fleksible*, dalam artian bisa digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik itu individu, klasikal maupun kelompok.

---

<sup>14</sup>*Ibid*, hal 301.

<sup>15</sup>*Ibid*,

<sup>16</sup>*Ibid*,

### 3. Substansi Bahan Ajar

Bahan ajar mengandung isi yang substansinya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, sikap atau nilai. Untuk lebih jelasnya, akan diuraikan sebagai berikut :

#### a. Pengetahuan

Pengetahuan menunjuk pada informasi yang disimpan di dalam pikiran (*mind*) siswa, dengan demikian pengetahuan berhubungan dengan berbagai informasi yang harus dihafal dan dikuasai oleh siswa, sehingga manakala diperlukan siswa dapat mengungkapkan kembali.

- 1) **Fakta;** yaitu segala hal yang berwujud kenyataan, kebenaran seperti nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang dan sebagainya. Contoh : Ibukota Kalimantan Tengah adalah Palangka Raya
- 2) **Konsep;** yaitu segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasilp pemikiran yang meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti atau isi. Contoh: Hukum ialah peraturan yang harus ditaati, jika dilanggar akan dikenakan baik berupa denda atau pidana.
- 3) **Prinsip;** yaitu hal-hal utama, pokok, dan memiliki posisi terpenting, yang meliputi dalil, rumus, *adagium*, *postulat*, paradigma, teorema, serta hubungan antar konsep yang

menggambarkan implikasi sebab dan akibat. Contoh : Percampuran bisa dipercepat dengan cara pengadukan.

- 4) **Prosedur**; yaitu materi yang mencakup langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem. Contoh: cara mencari luas suatu bidang adalah panjang kali lebar.<sup>17</sup>

#### **b. Keterampilan**

Adalah materi atau bahan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan mengembangkan ide, memilih, menggunakan bahan, menggunakan peralatan, dan teknik kerja.<sup>18</sup>

#### **c. Sikap**

Adalah materi atau bahan pelajaran yang berkenaan dengan sikap ilmiah, antara lain :

- 1) Nilai kebersamaan, mampu bekerja sama dengan orang lain yang berbeda suku, agama dan strata sosial.
- 2) Nilai kejujuran, mampu jujur dalam melaksanakan observasi, eksperimen, tidak memanipulasi data hasil pengamatannya.
- 3) Nilai kasih sayang, tak membedakan orang lain yang mempunyai karakter sama dan kemampuan sosial ekonomi yang berbeda karena semua sama-sama makhluk Tuhan.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar.....*, hal. 310.

<sup>18</sup>*Ibid*, hal 311.

<sup>19</sup>Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, Jakarta, PT. Prestasi Pustaka : 2013, hal 84.

Dalam kata lain, sikap atau nilai merupakan hasil belajar aspek sikap yang mencakup tiga komponen, yaitu kebersamaan, kejujuran dan kasih sayang.

#### **4. Manfaat Dikembangkannya Bahan Ajar**

Sejumlah manfaat atau kegunaan dapat diperoleh dengan mengembangkan bahan ajar. Manfaat tersebut dibedakan menjadi dua macam, yaitu manfaat bagi guru dan bagi siswa.

##### **a. Manfaat Bagi Guru**

Selain untuk menghindari kebiasaan menyajikan materi dari satu sumber materi, pengembangan materi juga membawa mamfaat bagi guru, yaitu :

- 1) Diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa,
- 2) Tidak lagi tergantung pada buku teks yang terkadang sulit diperoleh
- 3) Bahan ajar menjadi lebih kaya, karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi,
- 4) Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar,
- 5) Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa,
- 6) Diperolehnya bahan ajar yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran,
- 7) Dapat diajukan sebagai karya yang dinilai mampu menambah angka kredit untuk keperluan kenaikan pangkat, dan
- 8) Menambah penghasilan guru jika hasil karyanya diterbitkan.<sup>20</sup>

Selain beberapa manfaat diatas, kehadiran bahan ajar juga membawa manfaat besar bagi guru, contohnya sang guru mampu mengembangkan kembali bahan ajar yang sudah tersedia, tentunya

---

<sup>20</sup>Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar.....*, hal.302.

hal itu menjadi nilai tambah bagi guru yang bersangkutan dalam proses peningkatan keprofesionalan guru.

#### **b. Manfaat Bagi Siswa**

Sejalan dengan manfaat penyusunan bahan ajar bagi guru, bagi siswa pun penyusunan bahan ajar memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik,
- 2) Siswa lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru, dan
- 3) Siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.<sup>21</sup>

Dari uraian diatas, pengembangan bahan ajar menjadi sangat penting dilakukan guru. Oleh sebab itu, guru seyogyanya, mengembangkan bahan ajarnya secara mandiri sehingga ia akan mampu melaksanakan pembelajaran yang harmonis, bermutu dan bermartabat.

### **5. Jenis Bahan Ajar**

- a.** Bahan ajar cetak (*printed*), yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, *wall chart*, foto, gambar, model atau maket.
- b.** Bahan ajar dengar (*audio*) atau program audio, yaitu semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contoh: kaset, radio, piringa hitam, dan *compact disk* audio.

---

<sup>21</sup>*Ibid*,

- c. Bahan ajar pandang dengar ( *audio visual*), yaitu segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: video, *compact disk*, dan film.<sup>22</sup>
- d. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yaitu kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contoh: *compact disk* interaktif.<sup>23</sup>

## 6. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Dalam mengembangkan bahan ajar, terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan. Menurut Yunus Abidin, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran, yaitu : a. Prinsip relevansi atau keterkaitan, bahan ajar hendaknya relevan atau ada kaitannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, b. Prinsip konsistensi atau keajegan, jika kompetensi yang harus dikuasai siswa ada empat macam, maka bahan ajar yang dikembangkan haruslah meliputi empat macam kompetensi tersebut, c. Prinsip kecukupan, artinya bahan ajar yang dikembangkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Bahan ajar tidak boleh memuat materi terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup>*Ibid*, h. 306.

<sup>23</sup>*Ibid*, h. 307.

<sup>24</sup>Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran.....*, hal. 265

Selain prinsip diatas, ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan ketika seseorang hendak mengembangkan bahan ajar. Hal ini sejalan dengan aturan yang terdapat di dalam Buku Panduan Pengembangan Bahan Ajar yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, yang menyarankan bahwa pengembangan bahan ajar hendaklah memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu:

- a. Dimulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak. Siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep tertentu apabila penjelasan dimulai dari yang mudah atau sesuatu yang konkret, sesuatu yang nyata ada di lingkungan mereka.
- b. Pengulangan akan memperkuat pemahaman. Dalam pembelajaran, pengulangan sangat diperlukan agar siswa lebih memahami suatu konsep. Walaupun memiliki maksud yang sama, sesuatu informasi yang diulang-ulang, akan lebih berbekas pada ingatan siswa. Namun pengulangan dalam penulisan bahan ajar harus disajikan secara tepat dan bervariasi sehingga tidak membosankan.
- c. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa. Respon baik yang diberikan oleh guru terhadap siswa akan menjadi penguatan pada diri siswa, sebaliknya respon negatif akan mematahkan semangat siswa. Untuk itu, dalam penulisan bahan ajar, seorang pengembang wajib memberikan umpan balik yang positif terhadap hasil kerja siswa.

- d. Motivasi belajar yang tinggi adalah salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Sebab, seorang siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan berhasil dalam belajar.
- e. Mencapai tujuan ibarat naik tangga tahap demi tahap hingga mencapai tujuan akhir. Untuk itu, seseorang yang ingin mengembangkan bahan ajar, harus menyusun anak tangga tujuan pembelajaran secara pas, sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam bahan ajar, anak tangga tersebut dirumuskan dalam bentuk indikator-indikator kompetensi.
- f. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk mencapai tujuan. Sebelum mencapai tujuan akhir pembelajaran, seorang guru perlu memberitahukan tujuan-tujuan apa saja yang telah tercapai.<sup>25</sup>

## **7. Karakteristik Bahan Ajar Ideal**

Sebuah bahan ajar yang baik juga memiliki beberapa karakteristik khusus. Jika karakteristik ini diikuti, apa yang diajarkan akan menjadi masukan yang bermakna. Beberapa karakteristik tersebut dikemukakan Tarigan sebagai berikut : a. mencerminkan satu sudut pandang yang modern atas mata pelajaran dan penyajiannya, b. menyediakan satu sumber yang teratur dan bertahap, c. menyajikan pokok masalah yang kaya dan serasi, d. menyediakan aneka model, metode, dan sarana

---

<sup>25</sup>*Ibid*, hal 265.

pengajaran, e. menyajikan fiksasi awal bagi tugas dan latihan, f. menyajikan sumber bahan evaluasi dan remedial.<sup>26</sup>

## **8. Aspek yang Perlu Diperhatikan dalam Pengembangan Bahan Ajar**

### **a. Aspek Materi**

Dalam mengembangkan bahan ajar, aspek materi merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan. Sebab materi yang dikembangkan haruslah sesuai dengan beberapa komponen penting, yaitu :

- 1) Kesesuaian Materi dengan Kurikulum, dalam pengembangan bahan ajar, hal-hal yang perlu diperhatikan berkenaan dengan aspek materi adalah : (a) materi dalam bahan ajar yang dikembangkan haruslah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator kurikulum, (b) materi disajikan secara terpadu dengan konteks pendidikan dan konteks kemasyarakatan, (c) kesesuaian pengayaan materi dengan kurikulum.
- 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pendidikan, muatan materi maupun penggunaan materi yang terdapat di dalam bahan ajar haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan.
- 3) Kebenaran materi menurut ilmu yang diajarkan, yang meliputi : (a) kebenaran menerapkan prinsip kemampuan berdasarkan teori keilmuan yang diajarkan, (b) kebenaran menerapkan prinsip-prinsip keilmuan tertentu, (c) ketepatan penggunaan bahan bacaan

---

<sup>26</sup>*Ibid*, hal 267.

dengan prinsip keilmuan tertentu, (d) ketepatan materi berdasarkan perkembangan terbaru dari keilmuan tertentu.

- 4) Kesesuaian materi dengan perkembangan kondisi siswa, dalam hal ini, hal yang harus diperhatikan adalah : (a) struktur bahan ajar sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, (b) materi mengandung unsur edukatif, (c) materi mengandung muatan karakter.<sup>27</sup>

#### **b. Aspek Penyajian**

Berdasarkan aspek penyajian, bahan ajar yang dikembangkan hendaknya memerhatikan beberapa hal sebagai berikut : 1) Tujuan pembelajaran harus dinyatakan secara eksplisit, 2) penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan kerumitan materi, 3) penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan tahapan model pembelajaran tertentu, 4) penyajian materi harus membangkitkan minat dan perhatian siswa, 5) penyajian materi harus mudah dipahami siswa, 6) penyajian materi harus mendorong keaktifan siswa untuk berpikir, 7) bahan kajian yang berkaitan harus dihubungkan dengan materi yang disusun, 8) penyajian materi harus mendorong kreatifitas dan keaktifan siswa, 9) materi hendaknya disajikan berdasarkan penilaian formatif, 10) soal disusun setiap akhir pembelajaran.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup>Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta, Rineka Cipta, : 2010, Cetakan Ketujuh, hal 222-224.

<sup>28</sup>*Ibid*,

### **c. Kebahasaan**

Berdasarkan aspek kebahasaan, bahan ajar yang dikembangkan hendaknya memerhatikan beberapa hal sebagai berikut : 1) penyajian menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, 2) penggunaan bahasa hendaknya dapat meningkatkan daya nalar dan daya cipta anak, 3) penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa siswa, 4) paragraf dikembangkan secara efektif dan baku, 5) kesesuaian ilustrasi visual dengan wacana, materi keilmuan, dan kebenaran faktual, 6) kejelasan dan kemenarikan ilustrasi visual dalam bahan ajar, 7) kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan membaca siswa.<sup>29</sup>

## **9. Teori Komik**

### **a. Pengertian Komik**

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung. Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pembelajaran. Sekalipun demikian, penggunaan komik dalam pembelajaran,

---

<sup>29</sup>*Ibid*, hal 269.

sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif.<sup>30</sup>

Pada lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Sementara itu Dr. Seno Gumira Ajidarma, jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik *Mat Romeo* mengiklankannya dengan kata-kata “disajikan setjara film is dan kolosal” yang sangat relevan dengan novel bergambar.<sup>31</sup>

## **b. Langkah Pembuatan Komik**

- 1) Perumusan ide cerita dan pembentukan karakter, merupakan langkah pembuatan rangkaian cerita;
- 2) *Sketching* (pembuatan sketsa), yakni menuangkan ide cerita dalam media gambar secara kasar;
- 3) *Inking* (penitaan), yaitu penitaan pada goresan pensil sketsa;
- 4) *Coloring* (pewarnaan), yakni pemberian warna komik yang dapat dilakukan baik *black and white* (hitam dan putih) maupun dengan *full color* (banyak warna);
- 5) *Lattering*, yaitu pembuatan teks pada komik.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup>Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2012, hlm. 189

<sup>31</sup>Laksmi dan Dian, media grafis, *jurnal*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2009 [http://file.upi.edu/direktori/fip/jur.\\_kurikulum\\_dan\\_tek.\\_pendidikan/197706132001122-laksmi\\_dewi/media\\_grafis/media\\_grafis-hsl\\_mhsiswa/komik/medgraf.pdf](http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._kurikulum_dan_tek._pendidikan/197706132001122-laksmi_dewi/media_grafis/media_grafis-hsl_mhsiswa/komik/medgraf.pdf), diunduh tanggal 29 Agustus 2015 pukul 18:06

<sup>32</sup>*Ibid.*, hlm. 2

### **c. Bentuk Komik**

Secara garis besar menurut Trimo media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya di sambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku.

### **d. Fungsi dan Manfaat Komik**

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa di manfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan, komik untuk advertising, maupun komik sebagai sarana hiburan. Tiap jenis komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin di sampaikan dapat dipahami dengan jelas.<sup>33</sup>

Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya hindari pemecahan masalah dengan cara kekerasan. Namun komik ini juga harus memiliki alur cerita yang menarik bagi pembaca. Jika tidak, komik akan terasa membosankan.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup>*Ibid*, hlm. 5

<sup>34</sup>*Ibid*,

Komik juga dimanfaatkan untuk media advertising. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca dengan senang hati membaca komik, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan (*soft selling*).<sup>35</sup>

Komik sebagai sarana hiburan merupakan jenis komik yang paling umum dibaca oleh anak-anak remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun, komik dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan semangat pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

#### e. Keterbacaan Visual Komik

Peranan pokok komik menurut Sudjana dan Rivai adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar siswa. Agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal sebagai berikut :

##### 1) **Bentuk**

Pemilihan warna penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.

##### 2) **Garis**

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita.

##### 3) **Tekstur**

Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan.

---

<sup>35</sup>Ibid.,

#### 4) Warna

Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional.<sup>36</sup>

Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna adalah sebagai berikut :

- a) Pemilihan warna khusus;
- b) Nilai warna, yakni tingkat ketebalan dan ketipisan
- c) Intensitas atau kekuatan warna<sup>37</sup>

Mengembangkan bahan ajar yang menggunakan ilustrasi komik penting diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Komik mempunyai bagian-bagian sebagai berikut :

- 1) Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik
- 2) Frame, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain
- 3) Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter
- 4) Narasi adalah merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus
- 5) Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata atau uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya;
- 6) Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komikus.<sup>38</sup>

### 10. Materi Akhlak Tercela kelas V Madrasah Ibtidayah

Adapun yang menjadi fokus penelitian dalam mengembangkan bahan ajar komik adalah materi pesimis dan putus asa.

- a. Pesimis adalah perasaan tidak yakin bahwa dirinya dapat melakukan sesuatu. Jadi, dalam diri seseorang yang memiliki sifat pesimis selalu

---

<sup>36</sup>Ibid, hlm 6

<sup>37</sup>Ibid, hlm. 6

<sup>38</sup> Ibid, hlm. 7

ada keragu-raguan dan merasa tidak yakin akan kemampuan dirinya sendiri. Orang yang memiliki sifat pesimis sulit untuk maju karena ia tidak berani menanggung resiko. Sebelum melakukan sesuatu, orang yang pesimis akan berpikir tentang kegagalan lebih dahulu.<sup>39</sup>

Hal-hal yang dapat kita lakukan agar terhindar dari sifat pesimis adalah:

- 1) Banyak bergaul dengan orang lain, terutama bagi orang-orang yang berprestasi
  - 2) Menambah pengetahuan dengan cara belajar giat dan banyak membaca buku
  - 3) Mengingat bahwa Allah menyukai hamba-hamba-Nya yang optimis, sebaliknya membenci hamba-hamba-Nya yang pesimis
  - 4) Menanamkan dalam diri sendiri bahwa setiap orang memiliki kelebihan dan kekurangan
  - 5) Mengingat kerugian yang ditimbulkan dari sifat pesimis.<sup>40</sup>
- b. Putus asa bisa diartikan patah semangat. Orang yang berputus asa tidak lagi memiliki semangat untuk berbuat sesuatu. Jika sudah parah, orang yang putus asa tidak lagi memiliki semangat untuk hidup. Manakutkan, bukan? Untuk itu, jangan heran jika kita sering membaca atau melihat berita-berita di koran ataupun televisi, orang-orang yang menganiayanya dirinya sendiri (bunuh diri) kerana putus asa. Misalnya, karena banyak utang, tidak naik kelas, atau sakit tidak sembuh-sembuh. Itulah akibat terburuk yang ditimbulkan jika orang putus asa.

---

<sup>39</sup> Wiyadi, *Membina Akidah dan Akhlak* untuk kelas V Madrasah Ibtidayah, Penerbit : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri: Solo, 2015, hal. 115

<sup>40</sup> *Ibid.*, hal. 116

Adapun cara untuk menghindari rasa putus asa diantaranya melakukan beberapa hal berikut:

- 1) Berdoa terus-menerus setiap hari setelah shalat fardu meupun sunah. Apabila rasa putus asa menghantui diri kamu, mintalah kepada Allah swt. Untuk menghilangkan rasa putus asa itu. Sampaikan doa itu dengan jujur tentang apa yang kamu alami(putus asa). Allah pasti akan peduli dan mengabulkan doa yang kamu sampaikan. Berdoa untuk melepaskan diri dari situasi (putus asa) yang bukan kehendak Allah. Hal itu untuk memberdayakan kamu untuk menanggung perasaanmu sampai kamu mampu mempelajari semuanya.
- 2) Berteman dengan orang yang baik, yakni tidak memiliki sifat putus asa. Istilah hari-harimu bersama orang-orang yang berpikir positif sehingga membuat kamu merasa diri sendiri lebih baik.
- 3) Selalu mensyukuri nikmat Allah swt. Dengan memberikan sesuatu kepada orang-orang yang membutuhkan bantuanmu. Mengulurkan tangan untuk membantu orang lain akan memberikan harapan untuk kamu. Hal itu akan memberikan kebahagiaan bagi dirimu bahwa Allah menggunakan kamu untuk sesuatu yang berarti bagi orang lain.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup>Wiyadi, *Membina Akidah dan Akhlak* untuk kelas V Madrasah Ibtidayah, Penerbit : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri: Solo, 2015, hal. 117

### C. Teori Piaget

Piaget meyakini bahwa anak-anak secara bertahap membentuk pemahaman tentang dunia melalui penjelajahan aktif dan termotivasi, yang mengarah pada pembentukan struktur-struktur mental yang disebut skema. Kualitas berpikir berbeda pada setiap tahap berikut ini.

#### a. Tahap sensorimotorik (0 – 2 tahun)

Perkembangan bergantung pada perkembangan bayi menggunakan indra-indra dan keterampilan-keterampilan motoriknya untuk menjelajahi dan belajar tentang dunia. Tahap ini dibagi lebih lanjut menjadi enam sub tahap.<sup>42</sup>

Sub Tahap (Umur)	Tindakan-Tindakan Penjelajahan	Pemahaman Objek
Skema-skema refleks (0-1½ bulan)	Respon-respon tak disengaja terhadap stimuli, a.l. mengisap	Tidak berupaya mencari objek-objek yang telah tidak tampak
Reaksi-reaksi sirkular primer (1½ - 4bulan)	Upaya-upaya untuk mengulangi peluang tindakan-tindakan yang memberikan kesenangan pada atau di dekat tubuh, a.l memasukan ibu jari ke mulut	Tidak berupaya mencari objek-objek yang telah tidak tampak
Reaksi-reaksi sirkular sekunder (4 – 8 bulan)	Upaya-upaya untuk mengulangi peluang tindakan-tindakan yang memberikan kesenangan pada atau di dekat tubuh, a.l memukul mobil mainan, mengangkat cangki	Mulai mencari objek yang sepenuhnya tersembunyi
Reaksi-reaksi sirkular sekunder terkoordinasi (8 – 12 bulan)	Dapat menggabungkan “reaksi-reaksi sirkular sekunder” untuk menyelesaikan masalah-masalah baru, a.l membuka penutup, kemudian menggenggam	Mencari objek yang sepenuhnya tersembunyi, namun melakukan kesalahan A- bukan B
Reaksi-reaksi	Akan dengan sengaja	Dapat mengikuti

<sup>42</sup>Penney Upton, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 2012, hlm. 151

sirkular tersier (12 – 18 bulan)	mengubah pola tindakan untuk mengetahui konsekuensi-konsekuensinya, a.l menjatuhkan bola dari ketinggian-ketinggian yang berbeda	pemindahan objek yang dilakukan dengan terlihat
Awal representasi simbolik (18 – 24 bulan)	Dapat menyelesaikan masalah dengan menggunakan representasi, a.l membuka dan menutup mulut	Dapat mengikuti pemindahan objek yang dilakukan tanpa terlihat

**Tabel 2.1 Subtahap dalam Perkembangan Sensorimotorik<sup>43</sup>**

**b. Tahap praoperasional (2 – 7 tahun)**

Disebut demikian karena anak-anak belum bisa melakukan operasi-operasi mental (tugas-tugas berfikir logis), kendati awal penalaran logis dan berpikir simbolik telah tampak, terutama mendekati akhir tahap ini.

Periode ini dibagi lagi menjadi dua subtahap:

- 1) Keberfungsian simbolik (dua – empat tahun)
- 2) Berpikir intuitif (empat – tujuh tahun)<sup>44</sup>

**c. Tahap operasional konkret**

Anak-anak memahami operasi-operasi mental yang dapat diubah dan dapat mendesenter, seperti ditunjukkan dalam kemampuan mereka untuk mengonservasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan inklusi kelompok dengan benar. Lebih penting lagi mereka dapat memberikan alasan logis untuk jawaban-jawaban mereka.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup>*Ibid.*, hal. 152

<sup>44</sup>*Ibid.*, hal. 155

<sup>45</sup>*Ibid.*, hal. 160

Penalaran masih terbatas karena, kendati anak dapat menalar secara logis dan memahami hubungan-hubungan kausal, mereka hanya dapat melakukannya jika penalaran tersebut dikaitkan dengan contoh-contoh konkret spesifik, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotetis atau abstrak.<sup>46</sup>

#### **d. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas)**

Pemikiran menjadi lebih logis pada tahap ini, remaja menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah dan menguji kemungkinan solusi-solusinya dengan cara yang sistematis dan terorganisasi sebagai lawan dari cara coba-coba yang menjadi ciri pendekatan anak-anak usia dini.

Kemampuan untuk melakukan penalaran abstrak juga meningkat, pemikiran remaja tidak lagi terikat pada contoh-contoh konkret spesifik seperti dalam masa kanak-kanak akhir, yang berarti bahwa mereka dapat melakukan penalaran hipotetis-deduktif.<sup>47</sup>

### **D. Kerangka Berpikir**

Akidah Akhlak sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah Madrasah Ibtidayah (MI) mempunyai peranan yang strategis dan signifikan dalam pembentukan akhlak dan pribadi siswa. Akidah Akhlak secara umum dapat dipahami sebagai upaya untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang agama

---

<sup>46</sup>*Ibid.*, hal. 160

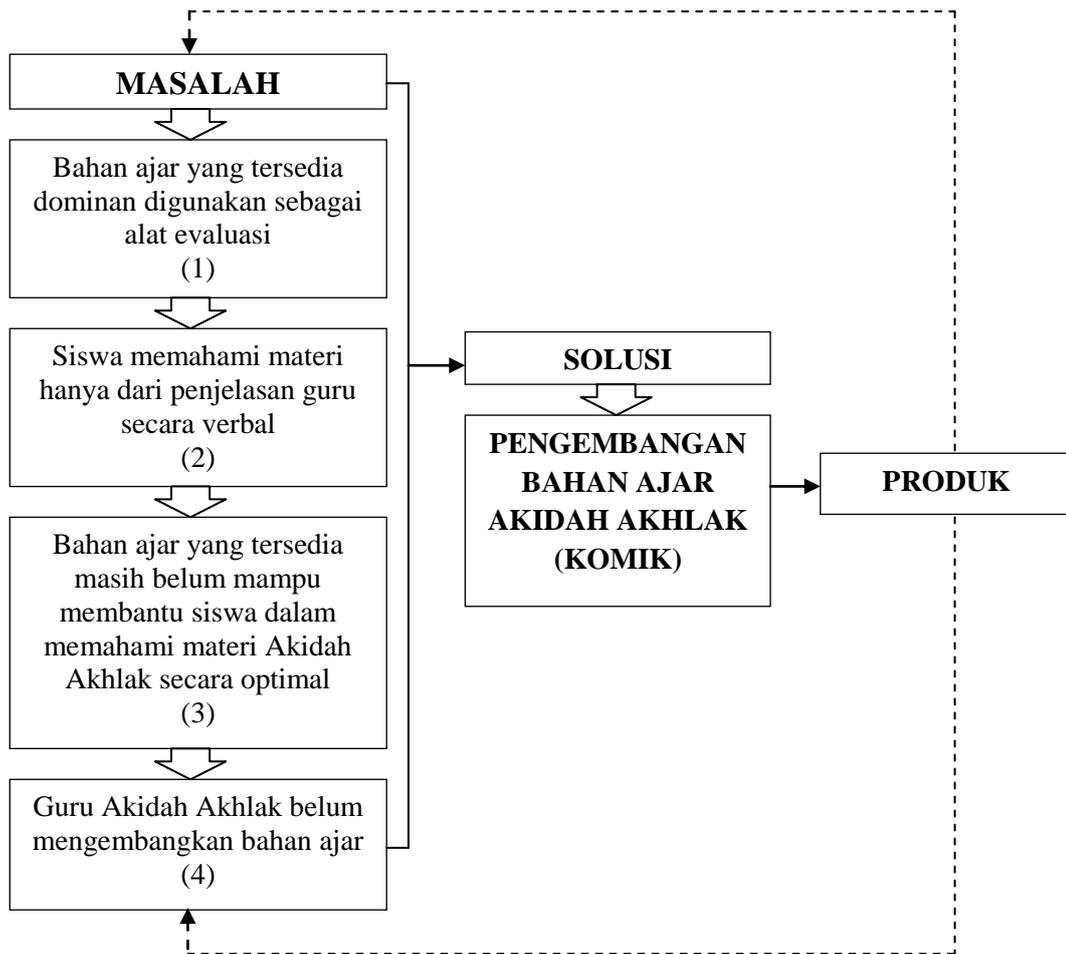
<sup>47</sup>*Ibid.*, hal. 160

Islam, sehingga menjadi pribadi muslim yang beriman, bertaqwa serta berakhlakul mulai dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Demi mewujudkan tujuan tersebut, tentunya penyempurnaan komponen-komponen pembelajaran perlu dilakukan demi terwujudnya sebuah sistem yang sinergis dan dinamis, baik itu komponen metode, media, bahan ajar maupun evaluasi pembelajaran. Dari berbagai komponen yang ada, komponen bahan ajar juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, sebab dengan bahan ajar yang baik dan relevan tentunya dapat membantu siswa dan agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif.

Dalam pelaksanaannya MIN Model Kota Palangkaraya menggunakan media dan bahan ajar yang disediakan Kemendiknas maupun yang disediakan oleh pihak sekolah. Akan tetapi, dengan keberadaan bahan ajar yang disediakan baik oleh pihak Kemendiknas maupun oleh pihak sekolah pada akhirnya membuat para guru jarang mengembangkan bahan ajar secara mandiri, dengan alasan bahan ajar yang sudah tersedia dirasa sudah cukup baik dan membantu proses pembelajaran. Idealnya, walaupun bahan ajar sudah disediakan, hal itu bukan halangan bagi seorang guru untuk mengembangkan bahan ajar, baik sifatnya membuat bahan ajar baru atau menyempurnakan bahan ajar yang ada. Sebab, dengan mengembangkan bahan ajar secara mandiri disamping meningkatkan kompetensi pedagogik guru juga menambah daftar bahan

ajar yang variatif. Berdasarkan hal tersebut pengembangan bahan ajar komik yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar secara mandiri sekaligus sebagai bahan ajar alternatif yang nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MIN Model Palangka Raya.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

## **E. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan pada Bab I, maka ada beberapa pertanyaan penelitian yang akan dikembangkan dalam penelitian ini:

1. Tahapan-tahapan apa saja yang dilakukan dalam proses pengembangan bahan ajar komik untuk mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak tercela ?
2. Bagaimana kelayakan produk bahan ajar komik mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak tercela untuk digunakan sebagai bahan ajar Akidah Akhlak pada tingkat Madrasah Ibtidayah?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap produk bahan ajar komik mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak tercela berkenaan dengan aspek tampilan ?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap produk bahan ajar komik mata pelajaran Akidah Akhlak materi akhlak tercela berkenaan dengan aspek materi ?
5. Bagaimana tanggapan siswa terhadap produk bahan ajar komik mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak tercela berkenaan dengan aspek manfaat ?