

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹⁴

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis¹⁵.

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna, sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan

¹⁴ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

¹⁵ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 125.

suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

B. Tinjauan Tentang Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi aja yang akan disajikan¹⁶. Berikut beberapa pengertian mengenai bahan ajar:

- 1) Bahan ajar adalah segala bentuk bahan (bahan tertulis atau bahan tidak tertulis) yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis¹⁷.
- 2) Bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
- 3) Bahan ajar adalah seperangkat atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis menampilkan sosok utuh dari kompetensi akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Secara garis besar dapat disimpulkan definisi bahan ajar yaitu seperangkat materi baik tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dengan menampilkan sosok utuh kompetensi yang akan dikuasai peserta didik untuk membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Jika guru bisa memanfaatkan bahan ajar secara baik, maka guru dapat berbagi peran

¹⁶ Ina Magdalena, dkk, "Analisis Bahan Ajar", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 02, NO. 02, Juli 2020, 313.

¹⁷ Endang Nuryasana dan Noviana Desiningrum, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 01, No. 05, Oktober 2020, 968.

dengan bahan ajar. Dengan begitu, peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran. Sebuah bahan ajar setidaknya mencakup unsur-unsur berikut:

- 1) Judul, MP, SK, KD, Indikator, tempat
- 2) Petunjuk belajar (petunjuk peserta didik /guru)
- 3) Kompetensi yang akan dicapai
- 4) Informasi pendukung
- 5) Latihan-latihan
- 6) Petunjuk kerja
- 7) Evaluasi¹⁸.

Agar bahan ajar menjadi bermakna, maka seorang guru dituntut untuk dapat secara kreatif mendesain suatu bahan ajar yang memungkinkan peserta didik dapat secara mudah memahami materi dan secara langsung dapat memanfaatkan sumber belajar yang tersedia, misalkan dengan cara desain bahan ajar, agar guru dapat terlebih dahulu mengetahui masalah-masalah yang dialami siswa dan menyesuaikan dengan bahan ajar yang akan dibuat. Lebih lanjut disebutkan bahwa fungsi bahan ajar sebagai berikut:

- 1) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau di kuasai.

¹⁸ Ali Mudlofir, *Aplikasi Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 140.

3) Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi, maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru¹⁹.

b. Tujuan dan manfaat bahan ajar

Tujuan penyusunan bahan ajar yakni: (a) menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, sekolah, dan daerah; (b) membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar; dan (c) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran²⁰.

Penulisan bahan ajar bermanfaat untuk: (a) membantu guru dalam proses pembelajaran; (b) memudahkan penyajian materi di kelas; (c) membimbing siswa belajar dalam waktu yang lebih banyak; (d) siswa tidak bergantung kepada guru sebagai satu-satunya sumber informasi; dan (e) dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mengembangkan diri dalam mencerna dan memahami pelajaran.

Kemudian, apabila guru mengembangkan bahan ajarnya sendiri, manfaat yang dapat diperoleh: (a) diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sekolah dan daerah; (b) tidak perlu bergantung pada buku teks; (c) bahan ajar menjadi lebih layak karena dikembangkan dengan berbagai referensi; (d) menambah khasanah guru dalam menulis; (e) membangun komunikasi pembelajaran efektif antara guru dan siswa; dan (f) siswa lebih percaya pada gurunya serta kegiatan mengajar akan lebih menarik²¹.

¹⁹ Siti Aisyah, dkk, "Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Salaka*, Vol. 02, No. 01, 2020, 62.

²⁰ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2016), 17.

²¹ Depdiknas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Depdiknas, 2008), 10.

c. Keunggulan pembuatan bahan ajar:

Menurut Mulyasa ada beberapa keunggulan dari bahan ajar. Di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Berfokus pada kemampuan individual siswa, karena pada hakikatnya siswa memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya.
- 2) Adanya kontrol terhadap hasil belajar mengenai penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai oleh siswa.
- 3) Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga siswa dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperolehnya²².

d. Keterbatasan dari penggunaan bahan ajar adalah sebagai berikut.

- 1) Penyusunan bahan ajar yang baik membutuhkan keahlian tertentu. Sukses atau gagalnya bahan ajar tergantung pada penyusunannya. Bahan ajar mungkin saja memuat tujuan dan alat ukur berarti, akan tetapi pengalaman belajar yang termuat di dalamnya tidak ditulis dengan baik atau tidak lengkap. Bahan ajar yang demikian kemungkinan besar akan ditolak oleh siswa, atau lebih parah lagi siswa harus berkonsultasi dengan fasilitator. Hal ini tentu saja menyimpang dari karakteristik utama sistem bahan ajar.
- 2) Sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, serta membutuhkan manajemen pendidikan yang sangat berbeda dari pembelajaran konvensional, karena setiap siswa menyelesaikan bahan ajar dalam waktu yang berbeda-beda, bergantung pada kecepatan dan kemampuan masing-masing.

²² Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Akademia Permata, 2013), 8.

- 3) Dukungan pembelajaran berupa sumber belajar, pada umumnya cukup mahal, karena setiap siswa harus mencarinya sendiri. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, sumber belajar seperti alat peraga dapat digunakan bersama-sama dalam pembelajaran²³.

e. Jenis-jenis Bahan Ajar

Jenis-jenis bahan ajar diantaranya adalah sebagai berikut: (a) Lembar informasi (*information sheet*); (b) *Operation Sheet*; (c) *Jobsheet*; (d) *Worksheet*; (e) *Handout*; (f) Modul²⁴.

Bahan ajar berdasarkan bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- 1) Bahan cetak (*printed*), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi contohnya, *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchat*, foto atau gambar, dan model atau maket.
- 2) Bahan ajar dengar atau program audio, yakni semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya: kaset, radio, dan piringan hitam.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya, video *compact disk* dan film.
- 4) Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau

²³ Dr. Yuberti, M.Pd., *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014), 197.

²⁴ Daryanto dan Aris Dwicahyono, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), 175.

diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya, *compact disk interactive*²⁵.

f. Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar

Menurut Adjat Sakri, langkah-langkah dalam menulis bahan ajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan calon pembaca buku ajar
- 2) Mencari sumber bahan
- 3) Merumuskan tujuan karangan
- 4) Mengenali kendala
- 5) Menentukan isi, tujuan, dan sasaran
- 6) Memperkirakan beban peserta didik.

Adapun pusat perbukuan menyarankan sebelas langkah didalam pengembangan bahan ajar. Kesebelas langkah itu adalah sebagai berikut:

- 1) Merencanakan pendekatan sistem
- 2) Melakukan analisis kebutuhan
- 3) Mendeskripsikan kelompok sasaran
- 4) Bekerjasama dengan ahli bidang studi
- 5) Menuliskan kompetensi yang dapat diukur
- 6) Melakukan analisis piramida
- 7) Mengidentifikasi jenis belajar, pemilihan metode dan media, serta peta belajar
- 8) Menentukan struktur pelajaran dan desain pertanyaan
- 9) Membuat *lay-out* halaman
- 10) Melakukan penulisan naskah yang sesungguhnya

²⁵ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 40.

11) Melakukan evaluasi²⁶.

C. Tinjauan Tentang Komik

a. Pengertian komik

Komik di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca²⁷. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah Surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Secara umum komik dapat diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita. Selain itu, komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra berbentuk cerita yang ditampilkan berupa gambar, yang didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi, Sama seperti dengan karya sastra yang lain.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik juga merupakan media visual yang dilengkapi dengan gambar-gambar menarik sehingga dapat memacu siswa untuk belajar dan menjadi alternatif media pembelajaran dalam menciptakan variasi belajar²⁸.

²⁶ Dr. E. Kosasih, M. Pd., *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 124.

²⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Cet. VIII; Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo, 2008), 64.

²⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 127.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komik bentuk kartun bergambar yang dilengkapi dengan tokoh karakter, juga cerita dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar dengan tujuan memberikan hiburan kepada para pembaca. Sebagai media instruksional edukatif, komik mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah dan bersifat personal. Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.

b. Syarat-syarat Pembuatan Komik

Media pembelajaran komik termasuk dalam kategori media grafis, sehingga syarat-syarat pembuatan media pembelajaran komik hampir Sama dengan media grafis/ gambar. Adapun syarat-syarat pembuatannya adalah sebagai berikut: (a) Ukuran kertas cukup besar, gambar serta huruf terbaca oleh kelas; (b) Visualisasi ide dan pesan mudah ditangkap dan dipahami; (c) Penampilan cukup menarik/ atraktif; (d) Komposisi warna serasi dan seimbang dengan luas kertas; (e) Penggunaan dan penyimpanan serta pemeliharaan mudah; (f) Mudah dan sederhana pembuatannya.

c. Unsur-unsur Komik

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, komik memiliki unsur-unsur yang terdiri atas halaman pembuka dan halaman isi. Menurut Masdiono pada halaman pembuka komik biasanya terdiri dari beberapa unsur yaitu²⁹:

²⁹ Tomi Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik*, (Jakarta: Kreatif Media, 2007), 12.

- 1) Judul, biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat atau sang tokoh utama. Ukuran huruf dibuat capital dan besar serta berwarna mencolok, sehingga mudah dibaca oleh pembaca.
- 2) *Credit*, merupakan berbagai keterangan mengenai Tim pembuat komik tersebut seperti Nama pengarang, penggambar pensil, dan pengisi warna.
- 3) *Indica*, merupakan keterangan-keterangan yang berkaitan dengan penerbit dan waktu terbitnya hingga pemegang hak cipta atas komik tersebut.

Sedangkan pada halaman isi komik biasanya terdiri dari beberapa unsur yaitu:

- 1) Balon kata dan efek suara, merupakan suatu lambang yang mengekspresikan suara dialog suatu percakapan. Dalam balon kata dan efek suara biasanya digunakan variasi bentuk huruf yang sering disesuaikan dengan bunyi-bunyi non verbal.
- 2) Gang, berfungsi sebagai ruang waktu yang menjembatani antara satu panel dengan panel lainnya. Melalui gang inilah imajinasi pembaca mengambil dua gambar yang terpisah dan mengubahnya menjadi gagasan.
- 3) Panel, berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar, sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar komik dapat tampil menarik dan sesuai dengan alur, maka peralihan antara satu panel dengan panel lainnya harus mampu menuntun alur cerita yang dibawa.
- 4) Narasi, merupakan keterangan-keterangan yang menjelaskan dialog suatu percakapan, waktu maupun tempat dan kejadian. Karena itulah narasi pada komik cukup penting peranannya³⁰.

³⁰ Annisa Aura Lelyani dan Erman, "Kajian Unsur-unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar", *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol. 09, No. 02, Juli 2021, 140.

d. Ciri-ciri Komik

Adapun ciri-ciri komik adalah sebagai berikut:

1) Proposional

Dengan membaca komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik itu.

2) Humor yang kasar

Penggunaan bahasa lisan dan mudah dimengerti oleh orang awam.

3) Bahasa Percakapan (Bahasa Pasaran)

Dengan digunakannya bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mengena bagi pembaca.

4) Penyederhanaan Perilaku yang Menggambarkan Moral atau Jiwa Pelaku

Pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka.

5) Bersifat Kepahlawanan

Isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawanannya³¹.

e. Macam-macam Komik

Komik sebagai media masa hadir dengan berbagai jenis dan materi sesuai dengan kebutuhan khalayak atau konsumen. Dalam hal ini, untuk komik Indonesia Marcel Boneff membaginya ke dalam berbagai jenis komik, yaitu:

1) Komik Wayang

Komik wayang bagi orang asing merupakan jenis asli komik Indonesia. Lakon pokok (karakter utama) komik wayang adalah hasil tradisi lama yang hadir dari sumber Hindu, yang kemudian diolah dan diperkaya dengan unsur

³¹ Isnafarinda Andriyani dan Wahyu, "Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Menulis Teks Non Fiksi Siswa Kelas IV SDN Kebraon II Surabaya", *Jurnal PGSD*, Vol. 05, No. 03, 2017, 478.

lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan Jawa kuno, seperti Mahabarata dan Ramayana.

2) Komik Silat

Komik silat atau pencak berarti teknik bela diri, sebagaimana *karate* dari Jepang, atau *Kun tao* dari Cina. Komik silat ini banyak mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat. Pada umumnya kisah dalam komik silat menceritakan pengalaman petualangan para pendekar dalam membela kebenaran dan memerangi kejahatan, dan kebaikanlah yang akan memenangkannya.

3) Komik Humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembacanya tertawa. Baik karakter tokoh yang biasanya digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun tema yang diangkat, dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis, komik humor langsung menyentuh kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan orang untuk memahaminya.

4) Komik Roman Remaja

Dalam Bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana ceritanya tentu saja romantis. Adapun sumber ilhamnya bermacam-macam. Tema yang diambil pun berkisar tentang kehidupan kaum muda dan liku-liku kehidupannya.

5) Komik Didaktis

Komik didaktis merujuk pada komik yang bermaterikan ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya

yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif (pendidikan)³².

f. Kelebihan dan Kekurangan Komik

1) Kelebihan komik

Sebagai salah satu media pembelajaran komik pasti mempunyai kelebihan jika dibandingkan dengan media yang lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan dari komik dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a) Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
- b) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- c) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain³³.
- d) Sifatnya konkret, lebih realis menunjukkan pada pokok masalah bila dibandingkan dengan verbal semata.
- e) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, artinya tidak semua benda, obyek, peristiwa dapat dibawa ke kelas, maka perlu diciptakan dengan membuat gambar atau foto benda tersebut.
- f) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan panca indera.
- g) Memperjelas suatu kajian masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.
- h) Media gambar lebih murah, mudah didapatkan dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus³⁴.

³² Marcel Boneff, *Komik Indonesia*, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008), 104-135

³³ Trimo, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Depdikbud, 1997), 22.

³⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 70.

2) Kekurangan Komik

Disamping mempunyai kelebihan, komik juga memiliki beberapa kekurangan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Kekurangan dari komik dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
- b) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggung jawabkan.
- c) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang sinting (*perverted*).
- d) Banyak adegan percintaan yang menonjol.
- e) Jika dirancang kurang menarik cenderung membosankan.
- f) Kurang dapat membuat suasana hidup bagi siswa³⁵.

D. Tinjauan Tentang Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw., sampai dengan masa *Khulafaur rasyidin*. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.

³⁵ Ibrahim, R. dan Nana Syaodih S., *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2003), 113.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam³⁶.

Pada penelitian yang akan saya lakukan ini terfokus pada materi kelas V (Lima) semester genap yang mana membahas tentang *Khulafaur Rasyidin* yang meliputi pengertian *Khulafaur Rasyidin*, dan empat sahabat Nabi yang termasuk dalam *Khulafaur Rasyidin* antara lain:

- 1) Abu Bakar As-shidiq, meliputi biografi Abu Bakar Ashi-Shidiq, kisah keteladanan Abu Bakar Ash-Shidiq dan prestasi Abu Bakar Ash-Shidiq.
- 2) Umar bin Khatab, meliputi biografi Umar bin Khatab, kisah keteladanan Umar bin Khatab, dan prestasi Umar bin Khatab

³⁶ Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia, Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, 2019, 24.

- 3) Usman bin Affan, meliputi biografi Usman bin Affan, kisah keteladanan Usman bin Affan, dan prestasi Usman bin Affan
- 4) Ali bin Abi Thalib, meliputi biografi Ali bin Abi Thalib, kisah keteladanan Ali bin Abi Thalib, dan prestasi Ali bin Abi Thalib.

E. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu³⁷.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, Akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.³⁸

³⁷ Omear Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 30.

³⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 200.

b. Fungsi hasil belajar

Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini:

- 1) Fungsi formatif, yaitu untuk memberikan umpan balik (*feedback*) kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mengadakan program *remedial* bagi peserta didik.
- 2) Fungsi sumatif, yaitu untuk menentukan nilai (angka) kemajuan atau hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu, sebagai bahan untuk memberikan laporan kepada berbagai pihak, penentuan kenaikan kelas dan penentuan lulus-tidaknya peserta didik.
- 3) Fungsi diagnotik, yaitu untuk memahami latar belakang (psikologis, fisik, dan lingkungan) peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, dimana hasilnya dapat digunakan sebagai dasar dalam memecahkan kesulitan-kesulitan tersebut.
- 4) Fungsi penempatan, yaitu untuk menempatkan peserta didik dalam situasi pembelajaran yang tepat (misalnya dalam penentuan program spesialisasi) sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik³⁹.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah besarnya usaha yang dilakukan. Selain itu juga dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan awal terhadap materi yang akan dipelajari. Hasil belajar merupakan kecakapan yang nyata dari siswa sebagai hasil belajarnya di sekoah didasarkan atas kriteria penilaian dalam bentuk angka maupun huruf. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor dari luar siswa. Menurut Purwanto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

³⁹ Dr. H. Abdul Qodir, M. Pd., *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*, (Yogyakarta: K-Media, 2017), 31.

- 1) Faktor luar
 - a) Faktor lingkungan, meliputi: alam dan sosial
 - b) Faktor instrumental, meliputi: kurikulum, guru, sarana, dan administrasi
 - 2) Faktor dalam
 - a) Faktor fisiologi, meliputi: kondisi fisik dan panca indera
 - b) Faktor psikologi, meliputi: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif⁴⁰.
- d. Tingkat keberhasilan belajar

Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan segala faktor yang terkait. Tingkatan keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Istimewa/maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%
- 2) Baik sekali/ optimal bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%
- 3) Baik/ minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%
- 4) Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%.

Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri⁴¹.

Target keberhasilan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas Lima adalah 75. Jika sudah mendapatkan nilai diatas 75 berarti sudah mencapai target yang diharapkan. Untuk satu kelas minimal target keberhasilan pembelajaran adalah 80% dengan menggunakan bahan ajar yang tersedia.

⁴⁰ Mumun Munawaroh dan Ali Alamuddin, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi", *Jurnal EduMa*, Vol. 03, No. 02, Desember 2014, 170.

⁴¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), 121.