

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan adalah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Punaji, 2013 :222-223).

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Iskandar dalam Afrilianasari : 2014).

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki sesuatu sehingga menjadi produk yang semakin menarik dan bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta

meningkatkan kualitas dan kuantitas sebagai upaya menciptakan mutu pendidikan yang lebih baik.

2. Bahan Ajar

1) Definisi Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sarana yang baik dalam bentuk tertulis ataupun tidak tertulis yang dapat memberikan manfaat kepada guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Majid (2008) bahwa modul adalah seperangkat yang berisi materi dan disusun terstruktur sehingga terciptanya sebuah lingkungan yang memungkinkan bagi siswa untuk belajar dengan baik dan benar.

Pendapat lain disampaikan oleh Prastowo (2015), bahan ajar merupakan segala bentuk atau bahan yang disusun dengan runtut yang didalamnya menyampaikan kompetensi secara utuh yang akan dipahami dan dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dirumuskan sesuai dengan tujuan perencanaan pelaksanaan pembelajaran, seperti buku, modul, LKPD dan sebagainya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa bahan ajar berisi tentang informasi-informasi, alat, maupun teks yang disusun secara terstruktur dan runtut yang berisi tentang kompetensi dasar yang di dalamnya berupa materi untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran dan digunakan saat proses pembelajaran.

Menurut beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sebuah alat bantu yang membantu guru dalam proses pembelajaran, bahan ajar ini dapat diciptakan secara tertulis

maupun tidak tertulis yang berisikan mengenai kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran.

2) Jenis- jenis bahan ajar

Bahan ajar merupakan hasil penggabungan berbagai macam bahan yang didapat dari berbagai sumber belajar yang siap diberikan kepada peserta didik untuk digunakan saat pembelajaranyang memiliki bermacam-macam jenis. Klasifikasi atau pembagian bahan ajar tersebut dibedakan berdasarkan bentuknya, menurut cara kerjanya, serta menurut sifatnya (Prastowo, 2015).

Berdasarkan bentuknya, bahan ajar dibagi menjadi empat macam (Majid: 2008) yaitu: 1) Bahan cetak atau printed yaitu bahan ajar yang disajikan ke dalam kertas yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam keperluan pembelajaran, contohnya berupa modul, LKS (lembar kerja siswa), handout, wallchart, leafleat, model/maket, buku, gambar/foto. 2) Bahan ajar audio atau dengar yaitu merupakan bahan ajar yang dapat dimainkan atau didengar oleh satu orang atau sekelompok orang, misalnya compact disk audio,radio, kaset, dan juga piringan hitam. 3) Bahan ajar pandang dengar atau disebut juga sebagai audio visualyaitu segala sesuatu berbentuk sinyal radio yang memungkinkan untuk dapat dipadukan dengan gambar yang bergerak, seperti film, dan video compact disk. 4) Bahan ajar interaktif yaitu perpaduan dari dua atau lebih media yang diberi perlakuan sehingga dapat dikendalikan oleh suatu perintah, seperti compact disk interaktive.

Berdasarkan cara kerjanya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi lima (Prastowo,2015) yaitu sebagai berikut: 1) Bahan ajar tidak diproyeksikan merupakan bahan ajar yang dapat langsung digunakan oleh peserta didik untuk dibaca, dilihat dan diamati isinya, seperti foto, diagram, buku, modul, dan sebagainya. 2) Bahan ajar diproyeksikan yaitu bahan ajar yang perlu proyektor agar dapat dimanfaatkan, contoh: proyeksi komputer, slide ppt, filmstrip, dan sebagainya. 3) Bahan ajar audio yaitu membutuhkan alat perekam seperti tape compo, CD player, dan lain-lain untuk menggunakannya, contoh bahan ajar audio: kaset, CD, flash disk, dan sebagainya. 4) Bahan ajar video yaitu bahan ajar yang membutuhkan alat untuk memutar video seperti DVD player, video tape player, VCD player, dan sebagainya yang mana bahan ajar ini menyajikan suara dan gambar secara bersamaan, contoh bahan ajar ini: video, film, dll. Selanjutnya, 5) Bahan ajar (media) komputer yakni bahan ajar non cetak yang menggunakan komputer atau laptop untuk menampilkan sesuatu untuk dipelajari, contoh: computer mediated instruction, dan juga computer based multimedia.

Berdasarkan sifatnya, bahan ajar dikategorikan menjadi empat macam (Prastowo, 2015) yakni 1) Bahan ajar berbasis cetak, misalnya buku, modul, foto dari bahan majalah, buku kerja peserta didik, charts, koran, dan lain sebagainya. 2) Bahan ajar dengan teknologi, misalnya siaran radio, film, siaran televisi, video interaktif, dan lain sebagainya. 3) Bahan ajar untuk proyek atau praktik, misalkan lembar wawancara, lembar observasi, dan lain-lain. 4) Bahan ajar yang diperlukan untuk

melakukan interaksi manusia, misalnya telepon, hand phone, dan lain-lain.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis bahan ajar dapat dibedakan berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya. Jenis bahan ajar harus selalu diperhatikan agar guru dapat menyampaikan materi secara menarik dengan bantuan bahan ajar yang jenisnya benar.

3) Bahan Ajar Komik

a. Pengertian Komik

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 (Daryanto, 2012:126). Komik juga dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Komik mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi bahasa verbal yang dialogis. Perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya (Munadi 2010:100).

Perkembangan komik akhir-akhir ini memang berkembang dengan baik. Komik menjadi bacaan yang sangat diminati baik oleh kalangan dewasa terlebih anak-anak. Pada saat ini banyak buku-buku pelajaran yang tampil menarik, bahkan dikemas dalam bentuk komik atau ilustrasi

kartun. Komik ilmiah pun mulai menjadi fenomena sebagai pemancing minat belajar. Cerita komik yang sarat imajinatif dengan dukungan gambar yang menarik serta komunikasi yang lugas membuat komik begitu diminati untuk dikonsumsi kalangan anak-anak. Gambar pada komik membantu mendorong para siswa membangkitkan minatnya pada pelajaran.

b. Komik Sebagai Bahan Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan tahap-tahap tertentu yang harus dilalui. Hal ini dilakukan agar dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media meliputi enam langkah, yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) merumuskan tujuan instruksional, (3) merumuskan materi secara terperinci, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, dan (6) mengadakan tes dan revisi (Sadiman, dkk.2010:100) bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan adalah media komik.

Bahan ajar pembelajaran KOTUBA merupakan bentuk kartun nyata yang berbentuk gambar menyerupai manusia dengan terdapat karakter-karakter yang berbeda dan memerankan suatu cerita dalam urutan gambar yang berhubungan erat. Komik ini dirancang untuk menghibur dan terdapat nilai pendidikan karena cerita pada komik ini adalah integrasi dari beberapa mata pelajaran yang dituangkan dalam

bentuk cerita. Komik ini diharapkan mampu membuat siswa antusias, lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3. Pembelajaran Tematik

1) Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara efektif, bermakna, dan autentik. (Rusman, h. 254).

Desain pembelajaran tematik memungkinkan anak secara individual menjelajahi minatnya dan mengembangkan kemampuan berasimilasi dan berakomodasi. Konsep pembelajaran tematik terutama berfokus pada anak sebagai pelajar dan proses proses yang berkaitan dengan perkembangan berfikir dan belajar.

Sedangkan Menurut Hadi Subroto (dalam Kadir, 2015:6) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Menurut beberapa pengertian pembelajaran tematik diatas, penulis berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang diawali dengan tema yang dikaitkan dengan beberapa konsep

atau pokok bahasan agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Bermakna artinya adalah bahwa pada pembelajaran tematik siswa dapat memahami konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung atau nyata.

2) Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik sebagai berikut (Majid, 2017:89) :

a. Berpusat pada siswa

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

b. Memberikan pengalaman langsung

Dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas karena fokus pembelajaran diarahkan ke tema yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian

siswa mampu memahami konsep konsep tersebut secara utuh. Hal ini dibutuhkan untuk membantu siswa untuk menghadapi masalah masalah dalam kehidupan sehari hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya

f. Belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menerapkan pembelajaran sambil bermain agar siswa tidak bosan dan senang mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis berpendapat bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel dan penerapan belajar sambil bermain agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

KD dan Indikator Pengembangan KOTUBA

c) Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

3.4.1 Menyebutkan kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.

4.4.1 Menuliskan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.

PPKn

3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.

3.1.1 Menjelaskan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.

4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.

4.1.1 Memberi contoh arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.

PJOK

3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

3.1.1 Menemu kenali kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan

konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

4.1.1 Mendemonstrasikan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

c) Dilihat dari konstruk pada produk

Komik di desain dengan ukuran kertas A5, ukuran ini hampir sama berbentuk persegi, dengan desain cover yang menarik yang memuat materi yang terkandung pada tema 1 subtema 2 pembelajaran kedua kelas III, modul ini akan memiliki 15 lembar halaman. Setiap halaman komik menggunakan kertas ukuran A5, Karena terdapat beberapa halaman yang akan menyajikan gambar-gambar beserta beberapa soal yang akan dikerjakan oleh siswa kelas III.

3) Kajian Yang Relevan

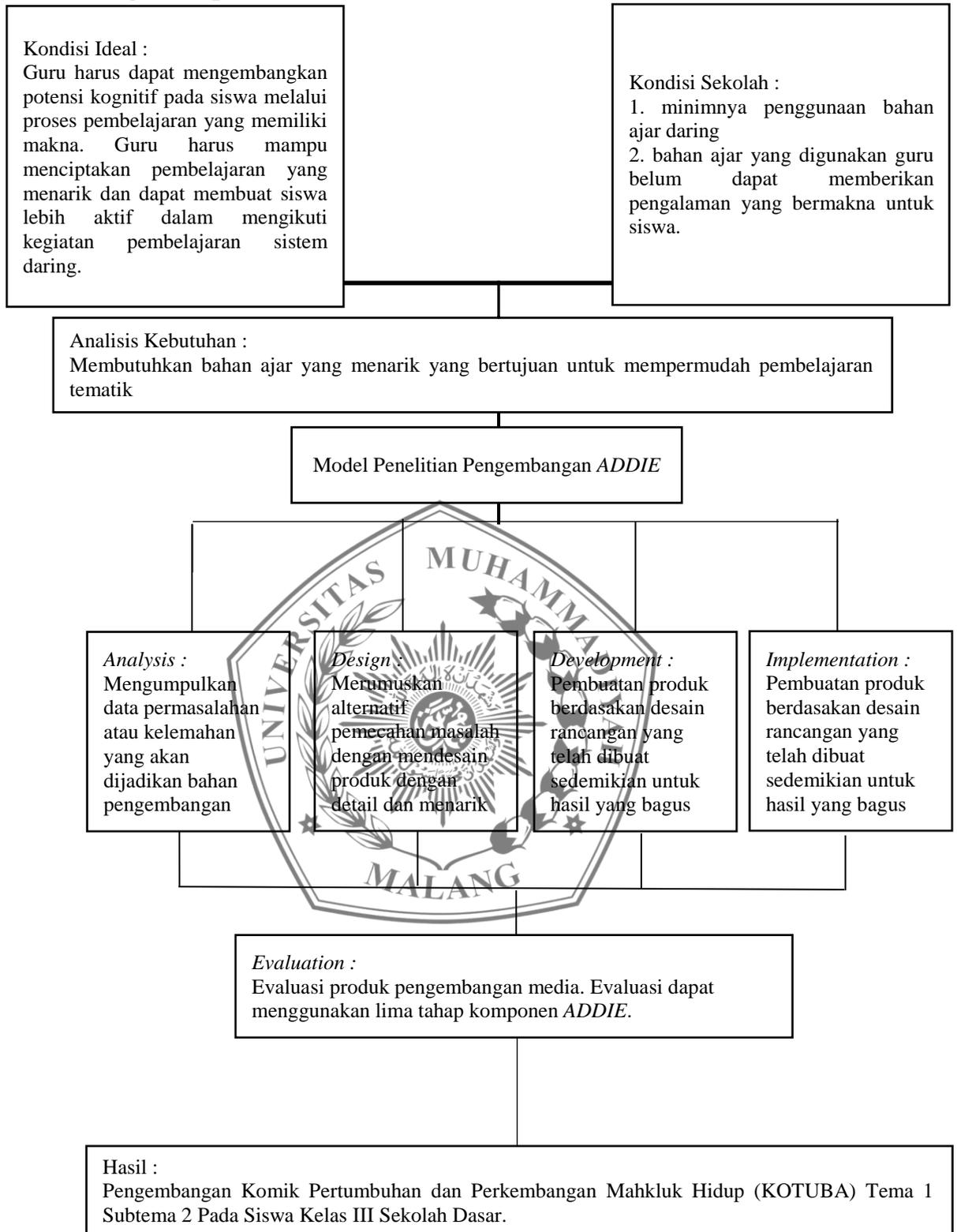
Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menerapkan Pengembangan Bahan Ajar KOTUBA Pada kelas III SDN jatimulyo 01 Malang. Penelitian ini direncanakan oleh peneliti harus mempunyai keterkaitan penelitian terdahulu, akan tetapi peneliti harus menjaga keoriginalitasan dalam mengembangkan media ini. Berikut ini adalah :

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Farlianda Arnes Karina (2016) Pengembangan Media Komik Pendidikan Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar	Pada penelitian terdahulu memiliki kesamaan pada bahan yang diteliti yakni Komik yang digunakan untuk pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.	Perbedaan terletak pada jenjang kelas, penelitian terdahulu fokus pada jenjang pendidikan kelas IV, sedangkan penelitian ini jenjang pendidikan kelas III SD. Penelitian dahulu merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan RnD oleh Borg and Gall, sedangkan penelitian ini menggunakan model RnD oleh ADDIE.
2.	Silvia Nur Aini (2020), Pengembangan Bahan Ajar KOMA (Komik Tematik) Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 2 Kelas III SD	Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang terletak pada kesamaan pengembangan produk bahan ajar komik untuk sekolah dasar dengan kelas III Sekolah Dasar.	Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang adalah tema dan subtema serta pembelajaran yang ada di kelas III.



B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir