

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pembelajaran Jarak Jauh**

Pandemi Covid-19 yang melanda bangsa ini telah mempengaruhi berbagai sendi kehidupan. Salah satu sendi kehidupan yang terdampak oleh pandemi Covid-19 adalah kegiatan pendidikan. Hal itu terlihat dari adanya perubahan dalam proses kegiatan belajar. Selama ini kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara bertemunya secara langsung antara guru dan murid dalam satu tempat yang sama, yaitu kelas. Tapi dengan adanya pandemi Covid-19 kegiatan tersebut tidak lagi bisa dilaksanakan, karena kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara Jarak Jauh (Sarwa, 2021:2).

Pelaksanaan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada anak di Indonesia selama pandemi dinilai masih belum berjalan secara optimal. Ada beberapa hal yang dinilai menjadi kendala, terutama mengenai akses internet. Hal tersebut terjadi karena beberapa daerah nusantara belum memiliki akses internet, bahkan listrik. Kemudian masalah kemampuan orang tua dalam mendampingi anak-anak di rumah juga masih kurang karena banyak belum mengerti tentang sistem pendidikan saat ini. Permasalahan yang muncul selama belajar dari rumah di era Covid-19 ini perlu perhatian dari berbagai pihak agar dapat diatasi sehingga anak-anak mendapatkan pendidikan secara utuh (Widyastuti 2021:9).

Tindak lanjut kemudian dilakukan oleh pemerintah, sesuai dengan yang ditulis oleh Pengelola Web Kemdikbud (24 Maret 2020) mengenai peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim yang menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19), yang berbunyi: Berkenaan dengan penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang semakin meningkat maka kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan

utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan. Salah satunya adalah dengan melakukan proses belajar dari rumah yang dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- d. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Pengelola Web Kemdikbud (28 Mei 2020) selanjutnya menulis bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19). Staf Ahli Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bidang Regulasi, Chatarina Muliana Girsang menyampaikan Surat Edaran Nomor 15 ini untuk memperkuat Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19), yang berbunyi: Dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) melalui penyelenggaraan Belajar dari Rumah sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19), dengan hormat kami sampaikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Belajar dari Rumah selama darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) dilaksanakan dengan tetap memperhatikan protokol penanganan Covid-19; dan
- b. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran jarak jauh daring dan/ atau luring dilaksanakan sesuai dengan pedoman penyelenggaraan Belajar dari Rumah sebagaimana tercantum dalam Lampiran Surat Edaran ini.

Tujuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang terlampir dalam Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19), yaitu bertujuan untuk:

- 1) Memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19;
- 2) Melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19;
- 3) Mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan; dan
- 4) Memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orang tua/wali.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) juga dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip yang tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID 19), yaitu:

- 1) Keselamatan dan kesehatan lahir batin peserta didik, pendidik, kepala satuan pendidikan dan seluruh warga satuan pendidikan menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) .
- 2) Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum.

- 3) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19.
- 4) Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan peserta didik.
- 5) Aktivitas dan penugasan selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat bervariasi antar daerah, satuan pendidikan dan peserta didik sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses terhadap fasilitas Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
- 6) Hasil belajar peserta didik selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.
- 7) Mengedepankan pola interaksi dan komunikasi yang positif antara guru dengan orang tua/wali.

Metode dan Media Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) juga terlampir dalam Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) ini berbunyi: Belajar dari Rumah (BdR) dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dibagi ke dalam 2 (dua) pendekatan:

- 1) Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring).
- 2) Pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring).

Pelaksanaan PJJ ini memberi pilihan kepada satuan pendidikan sehingga dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana.

- 1) Media dan Sumber Belajar Pembelajaran Jarak Jauh Daring

Pembelajaran di rumah secara daring dapat menggunakan gawai (gadget) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring, diantaranya:

## a) Informasi terkait Covid-19

Terkait informasi covid-19 dapat dilihat pada tabel 2.1 yang terlampir berikut:

Tabel 2.1 Informasi Terkait Covid-19

No.	Sumber Informasi	Tautan
1.	Informasi penanganan Covid-19 oleh Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19	<a href="https://covid19.go.id/">https://covid19.go.id/</a>
2.	Portal informasi pendidikan Kemendikbud selama Covid-19	<a href="http://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/">http://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/</a>

## b) Media Pembelajaran Daring

Terkait sumber media pembelajaran daring dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 Media Pembelajaran Daring

No.	Sumber Media	Tautan
1.	Rumah Belajar oleh Pusdatin Kemendikbud	<a href="https://belajar.kemdikbud.go.id">https://belajar.kemdikbud.go.id</a>
2.	TV edukasi Kemendikbud	<a href="https://tve.kemdikbud.go.id/live/">https://tve.kemdikbud.go.id/live/</a>
3.	Pembelajaran Digital oleh Pusdatin dan SEAMOLEC. Kemendikbud	<a href="http://rumahbelajar.id">http://rumahbelajar.id</a>
4.	Tatap muka daring program sapa duta rumah belajar Pusdatin Kemendikbud	<a href="http://pusdatin.webex.com">pusdatin.webex.com</a>
5.	LMS SIAJAR oleh SEAMOLEC. Kemendikbud	<a href="http://lms.seamolec.org">http://lms.seamolec.org</a>
6.	Aplikasi daring untuk paket A,B,C	<a href="http://setara.kemdikbud.go.id/">http://setara.kemdikbud.go.id/</a>

No.	Sumber Media	Tautan
7.	Guru berbagi	<a href="http://guruberbagi.kemdikbud.go.id">http://guruberbagi.kemdikbud.go.id</a>
8.	Membaca digital	<a href="http://aksi.puspendik.kemdikbud.go.id/membacadigital/">http://aksi.puspendik.kemdikbud.go.id/membacadigital/</a>
9.	Video pembelajaran	<a href="http://video.kemdikbud.go.id/">http://video.kemdikbud.go.id/</a>
10.	Suara edukasi Kemendikbud	<a href="https://suaraedukasi.kemdikbud.go.id/">https://suaraedukasi.kemdikbud.go.id/</a>
11.	Radio edukasi Kemendikbud	<a href="https://radioedukasi.kemdikbud.go.id/">https://radioedukasi.kemdikbud.go.id/</a>
12.	Sahabat keluarga - Sumber Informasi dan bahan ajar pengasuhan dan pendidikan keluarga	<a href="https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/">https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/</a>
13.	Ruang guru PAUD Kemendikbud	<a href="http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/">http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/</a>
14.	Buku sekolah elektronik	<a href="https://bse.kemdikbud.go.id/">https://bse.kemdikbud.go.id/</a>
15.	Mobile edukasi - Bahan ajar multimedia	<a href="https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/">https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/</a>
16.	Modul Pendidikan Kesetaraan	<a href="https://emodul.kemdikbud.go.id/">https://emodul.kemdikbud.go.id/</a>
17.	Sumber bahan ajar siswa SD, SMP, SMA, dan SMK	<a href="https://sumberbelajar.seamolec.org/">https://sumberbelajar.seamolec.org/</a>
18.	Kursus daring untuk Guru dari SEAMOLEC	<a href="http://mooc.seamolec.org/">http://mooc.seamolec.org/</a>
19.	Kelas daring untuk siswa dan Mahasiswa	<a href="http://elearning.seamolec.org/">http://elearning.seamolec.org/</a>
20.	Repositori Institusi Kemendikbud	<a href="http://repositori.kemdikbud.go.id">http://repositori.kemdikbud.go.id</a>
21.	Jurnal daring Kemendikbud	<a href="https://perpustakaan.kemdikbud.go.id/jurnal-kemdikbud">https://perpustakaan.kemdikbud.go.id/jurnal-kemdikbud</a>
22.	Buku digital <i>open-access</i>	<a href="http://pustaka-digital.kemdikbud.go.id">http://pustaka-digital.kemdikbud.go.id</a>
23.	EPERPUSDIKBUD ( <i>Google Play</i> )	<a href="http://bit.ly/eperpusdikbud">http://bit.ly/eperpusdikbud</a>

Selain yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), terdapat juga sumber dan media pembelajaran yang dikelola oleh mitra penyedia teknologi pembelajaran yang dapat dilihat daftarnya pada laman <https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/category/aplikasi-pembelajaran/>.

## 2) Media dan Sumber Belajar Pembelajaran Jarak Jauh Luring

Pembelajaran di rumah secara luring dalam masa BdR dapat dilaksanakan melalui:

- a) Televisi, contohnya Program Belajar dari Rumah melalui TVRI;
- b) Radio;
- c) Modul belajar mandiri dan lembar kerja;
- d) Bahan ajar cetak; dan
- e) Alat peraga dan media belajar dari benda dan lingkungan sekitar.

Widyastuti (2021:37-38) menjelaskan metode yang dapat digunakan oleh guru dalam penerapan pembelajaran jarak jauh secara daring maupun luring, yaitu:

### a. Daring

Dalam pelaksanaannya, daring siswa tetap menggunakan android dan internet dipandu guru dan orang tua. Pendidik/guru dalam pembelajaran daring harus:

- 1) Membuat mekanisme untuk berkomunikasi dengan orang tua/wali dan siswa.
- 2) Membuat RPP yang sesuai minat dan kondisi anak.
- 3) Menghubungi orang tua untuk mendiskusikan rencana pembelajaran yang inklusif sesuai kondisi anak didik.
- 4) Memastikan proses pembelajaran berjalan dengan lancar, memastikan persiapan untuk siswa, melakukan refleksi dengan

siswa, menjelaskan materi yang akan diajarkan, memfasilitasi tanya jawab.

- 5) Jika tatap muka, guru mesti berkoordinasi dengan orang tua/wali untuk penugasan belajar.
- 6) Mengumpulkan dan merekap tugas yang dikirim siswa dalam waktu yang telah disepakati. Muatan penugasan adalah pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19. Selain itu perlu dipastikan adanya konten rekreasional.

b. Luring

Teknis pelaksanaan luring, pembelajaran siswa bisa dikelompokkan tidak lebih dari 10 orang. Dengan cara guru jemput bola atau terjun langsung mendatangi rumah siswa. Teknis penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (KBM) tetap memperhatikan SKB empat menteri. SKB empat menteri ini Kemendikbud, Kemenag, Kemendagri dan Kemenkes. Jadi bagi wilayah di luar zona hijau dilarang pembelajaran tatap muka, karena prinsip Belajar dari Rumah (BdR) ini tentunya dilaksanakan, kaitan dengan keselamatan dan kesehatan siswa, guru dan kepala sekolah itu menjadi faktor utama dalam BdR.

Robert Bala (2021:8-10) mengatakan bahwa pembelajaran Jarak Jauh tidak hanya mengubah interaksi guru dan murid dalam proses pembelajaran. Namun, orang tua memiliki peran yang lebih besar karena anak tidak berinteraksi langsung dengan guru dan orang tua adalah pendidik pertama bagi anak, dengan indikator sebagai berikut:

- a. Seseorang disebut pendidik karena ia sanggup memberikan lingkungan yang aman bagi orang yang dididik. Penelitian membuktikan bahwa anak akan mengalami perkembangan lebih baik kalau mereka menikmati cinta, pengertian, dan dukungan dalam hubungan dengan orang tua.
- b. Upaya meningkatkan sikap saling menghormati merupakan bukti yang membenarkan bahwa orang tua adalah pendidik. Dalam hal ini, anak

menunjukkan respek karena orang tua telah mendidik cara menghormati satu sama lain.

- c. Pembeneran bahwa orang tua adalah pendidik juga diwujudkan melalui cara efektif dalam mengontrol media komunikasi kepada anak-anak. Anak-anak diajak untuk berdialog menyikapi cerita tertentu di media. Dari hal itu, orang tua bisa mendidik anak-anak untuk menanamkan sikap kritis terhadap media.
- d. Orang tua juga disebut pendidik karena mereka mengajar dengan menjadi teladan hidup. Misalnya, anak melihat dan mempraktikkan hal yang ditunjukkan orangtua serta menyelami nilai-nilainya.
- e. Peran pendidik juga dilihat dari cara menanamkan rasa tanggung jawab pada anak. Hal tersebut dapat terlihat dari tanggung jawab anak terhadap tugas yang telah didelegasikan. Pada saat yang sama, anak memahami bahwa ketidakpenuhan atas satu tanggung jawab akan berefek pada semua anggota keluarga.
- f. Orang tua yang efektif dalam mendidik biasanya membantu anak-anaknya meletakkan tujuan dan mengajak anak untuk menetapkan media yang digunakan untuk mencapainya. Ajakan, semangat, dorongan merupakan contoh peran orang tua sebagai pendidik.
- g. Orang tua yang matang dan seimbang biasanya memiliki disiplin diri yang kuat. Mereka bukan otoriter, tetapi menetapkan aturan dan berusaha mengikutinya, serta tidak menutup kemungkinan untuk memberikan sanksi bila terjadi pelanggaran.
- h. Orang tua juga disebut pendidik ketika mereka sanggup menimbulkan visi spiritual dalam diri anak. Secara lebih mendalam, anak diajak untuk melihat alasan mereka melakukan sesuatu hal, tapi di lain pihak harus menghindari sebuah kejahatan.

Delapan indikator di atas sudah dapat menunjukkan bahwa orang tua adalah pendidik. Namun bidang yang diajarkan atau dididiknya bukan berupa mata pelajaran seperti di sekolah, melainkan pendidikan kecakapan hidup. Relasi seperti ini menjadi begitu hidup karena apa yang diajarkan (orang tua)

dan apa yang dipelajari (anak) adalah hal-hal berkaitan dengan kehidupan. Dengan kata lain, bila interaksi anak dan orang tua berkaitan dengan aneka kecakapan hidup dan pembelajaran berbasiskan pengalaman hidup maka dengan tegas dikatakan orang tua adalah pendidik atau guru.

Widyastuti (2021:45-46) mengurai penerapan pembelajaran jarak jauh yang harus dilakukan orang tua kepada anak sekaligus juga memberi pemahaman kepada orang tua terkait apa saja yang menjadi tugas para guru yaitu:

a. Orang tua harus mendampingi anak

Orang tua juga perlu mendampingi bagaimana anak-anak mereka dalam belajar. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menepakati cara untuk berkomunikasi dengan pihak sekolah.
- 2) Mendiskusikan rencana pembelajaran yang inklusif bersama guru sesuai kondisi anak didik.
- 3) Menyiapkan perangkat pembelajaran.
- 4) Memastikan anak didik siap mengikuti pembelajaran.
- 5) Menyiapkan waktu untuk mendukung proses pembelajaran, orang tua/wali memastikan anak mengisi lembar aktivitas sebagai bahan pemantauan belajar harian.
- 6) Secara aktif berdiskusi dengan guru terkait tantangan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran daring.
- 7) Berdiskusi dengan sekolah untuk mengatasi berbagai kendala. Salah satunya, mengatasi kebosanan anak karena belajar di rumah.
- 8) Mempelajari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang diberikan sekolah. Melalui RPPH, para orang tua mengetahui tujuan belajar yang dapat dijadikan pedoman untuk memberi bimbingan pada anak.
- 9) Menerapkan jadwal harian seperti biasa walaupun BdR, seperti bangun tidur, mandi, sarapan dan lainnya. Hal itu dilakukan agar anak tetap semangat untuk belajar walaupun dari rumah.

- b. Orang tua harus mengalokasikan kesediaan waktu untuk mendampingi putra-putrinya selama belajar di rumah

Keterbatasan yang ada, misalnya ketidakpahaman materi pelajaran yang ditanyakan oleh putra-putrinya seharusnya tidak menjadi masalah. Orang tua dapat membuka dan mempelajari kembali materi yang “mungkin” dulu pernah dipelajarinya menggunakan fasilitas lewat portal tertentu yang menyediakan konten pelajaran terkait misalnya, atau media yang lain. Pedampingan orang tua pada putra-putrinya sangat diperlukan, agar mereka dapat lebih termotivasi dalam belajar sekaligus merasa diperhatikan oleh orang tuanya.

Sarwa (2021:2-3) menjelaskan bahwa seiring berjalannya waktu muncul berbagai masalah dalam pembelajaran jarak jauh yaitu:

- a. Guru merasa kesulitan untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) karena dalam pembuatan RPP untuk Pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru dituntut untuk mengembangkan ide-ide kreatif dengan menggunakan media teknologi.
- b. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak dapat dilaksanakan secara efektif karena tingkat perekonomian keluarga siswa yang berbeda-beda. Ada siswa yang tidak mempunyai gadget/gawai sebagai sarana pembelajaran daring karena keluarganya tidak mampu membelikannya. Ada juga siswa yang mempunyai gawai, tetapi penggunaannya harus bergantian dengan anggota keluarga lainnya yang juga berstatus sebagai siswa. Akibatnya siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dan tugas-tugas belajar lainnya.
- c. Guru merasa kesulitan untuk bekerjasama dengan orang tua siswa. Banyak orang tua yang tidak dapat memfasilitasi pembelajaran anak-anaknya karena anak-anaknya harus membantu bekerja. Orang tua siswa sepertinya kurang peduli dan menyerahkan sepenuhnya proses kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) kepada guru di sekolah. Padahal siswa perlu didampingi dan difasilitasi oleh orang tua selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

- d. Siswa kurang termotivasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Guru sudah memberi tugas kepada siswa untuk mengerjakan tugas dalam jangka waktu tertentu agar siswa dapat memahami materi pembelajaran. Akan tetapi siswa tetap tidak mengerjakan tugas dalam batas waktu yang sudah ditentukan. Akibatnya adalah materi pembelajaran tidak bisa diselesaikan sesuai dengan target kurikulum yang sudah disiapkan oleh guru.
- e. Guru merasa kesulitan ketika memberikan asesmen atau penilaian dalam kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena guru tidak bisa memastikan bahwa para siswa mengerjakan tes atau ulangan secara jujur dan mandiri.

Pembelajaran dimasa Covid- 19 memang banyak tantangan dan rintangan yang harus dihadapi, namun semua itu dapat terjalin dengan baik, bagaimana pengajarnya memahami peserta didik untuk saling komunikasi. Lakukanlah inovasi dan kreatif untuk tetap dapat eksis dan memahami kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan metode-metode yang menyenangkan. maka peserta didik akan tetap semangat dan tetap mencapai kompetensinya sesuai apa yang diharapkan. Pembelajaran daring dengan menggunakan jenis media apapun pasti ada kelebihan dan kekurangannya. namun peserta didik mengharapkan pembelajaran tetap bisa berlangsung dengan baik dalam kondisi WFH (*Work For Home*) (Shara, dkk. 2021:147).

## 2. Pembelajaran *Blended Learning*

### a. Hakikat *Blended Learning*

Wijoyo, dkk. (2020:2) menjelaskan bahwa *blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dan interaksi sosial.

Santoso dan Chotibuddin (2020:98) menyimpulkan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi.

Wijoyo, dkk. (2020:4) menyatakan terdapat beberapa manfaat bila mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning*, yakni:

- 1) Aktivitas pembelajaran bisa dilakukan dilain tempat sehingga waktu bisa lebih efisien.
- 2) Dapat memudahkan dalam aktivitas pembelajaran, karena dengan pembelajaran ini siswa bisa lebih ceria dan hemat tenaga.
- 3) Anggaran untuk pembelajaran bisa lebih efisien karena dalam aktivitasnya siswa biasanya laporan dengan kertas dan perjalanan ke lokasi pembelajaran bisa dialokasikan ke tempat lain.

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran, awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengombinasi antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara *offline* maupun *online*. Saat ini, pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*). Dalam *blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: 1) tatap muka, 2) belajar mandiri, 3) aplikasi, 4) tutorial, 5) kerjasama, dan 6) evaluasi (Santoso dan Chotibuddin, 2020:101).

Hamonangan Tambunan, dkk. (2020:87-88) menjelaskan bahwa pembelajaran campuran biasanya melibatkan beberapa karakteristik umum:

- 1) Pembelajaran *online* dan *offline*: Pembelajaran campuran menggabungkan beberapa bentuk pembelajaran *online* dengan beberapa jenis pembelajaran *offline*. Peserta didik dapat mengambil kelas melalui Internet di ruang kelas dengan satu atau lebih pelatih siaga untuk membantu mereka menyelesaikan pekerjaan mereka.
- 2) Keterlibatan instruktur: Mereka yang mengambil pembelajaran *online* dari rumah dapat berinteraksi dengan pelatih mereka secara *online* melalui papan pesan dan email.
- 3) Pembelajaran mandiri: Fitur lain dari solusi pembelajaran campuran adalah menumbuhkan gagasan pembelajaran mandiri pada peserta pelatihan. Program pembelajaran campuran memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri dan menggunakan materi dan sumber daya yang disajikan kepada mereka dengan cara yang paling sesuai untuk mereka.
- 4) Interaksi rekan: Karakteristik kunci lain dari pembelajaran campuran adalah interaksi teman sebaya. Siswa yang belajar di kelas tradisional akan memiliki teman yang duduk tepat di sebelahnya, yang memungkinkan mereka bekerja sama dalam tugas. Trainee yang mengambil kelas *online* dapat berinteraksi dengan orang lain melalui papan pesan atau forum kelas.
- 5) Dukungan untuk pelajar: Karakteristik lain yang dimiliki oleh program pembelajaran campuran adalah dukungan yang tersedia untuk pelajar. Pelatih yang bekerja dalam program ini menawarkan kepada pelajar semua bantuan dan dukungan yang mereka butuhkan melalui pertemuan *offline* dan solusi *online*.

Janner Simarmata, dkk. (2019:44-52) menuliskan ada 6 macam model *blended learning*, yaitu:

- 1) *Face-to-Face Driver Model*

*Blended learning* ini menargetkan siswa yang menunjukkan keterampilan baik di bawah atau di atas tingkat kelas, yang

memungkinkan mereka untuk menerima instruksi tambahan melalui program komputer. Setiap siswa yang berbakat atau berjuang dapat bekerja dengan kecepatan mereka sendiri berdasarkan kasus per kasus, guru menugaskan pekerjaan pada platform digital dan mengawasi kemajuan. Bergantung pada skenario, ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan, memperkuat pelajaran atau memberikan tantangan baru. Untuk menggunakan model ruang kelas campuran ini, Anda harus:

- a) Mengidentifikasi siswa yang membutuhkan Instruksi pelengkap: Baik itu lintas kelas atau mata pelajaran tertentu, bekerja dengan guru untuk mengidentifikasi siswa mana yang membutuhkan instruksi tambahan akan membantu anda menemukan alat yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
- b) Pilih alat digital yang tepat: Berdasarkan kebutuhan mereka, cari program menarik yang menawarkan perancah yang tepat untuk siswa yang kesulitan dan menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran adaptif untuk memberikan konten yang menantang siswa tingkat lanjut.
- c) Temukan waktu untuk menggunakan alat: Memiliki anggaran guru dan waktu yang ditentukan akan memastikan siswa menggunakan alat tersebut. Misalnya, banyak guru menggunakan program digital pilihan mereka sebagai tiket masuk.
- d) Mengawasi dan membantu siswa: Instruksikan guru untuk mengawasi kemajuan siswa saat mereka menggunakan alat ini. Mereka harus menjawab pertanyaan dan membantu jika diperlukan.

## 2) *Rotation Model*

Rotasi berfokus pada penggunaan stasiun pembelajaran, memaparkan siswa ke berbagai jenis instruksi dan jenis konten. Ini memberi guru kesempatan untuk memberi siswa kegiatan digital dan

non-digital yang berbeda. Sebagai hasilnya, lingkungan belajar campuran ini dapat bermanfaat bagi siswa yang memiliki gaya dan kebutuhan belajar yang berbeda. Instruksikan guru untuk mengikuti langkah-langkah di bawah ini untuk menyiapkan model pembelajaran campuran ini di ruang kelas mereka:

- a) Temukan alat digital yang dapat digunakan setiap siswa: Karena setiap siswa akan melewati setiap stasiun, alat belajar digital atau alat harus memiliki konten untuk beragam tingkat kemampuan. Adalah bermanfaat untuk menggunakan teknologi pendidikan yang memprioritaskan instruksi yang dibedakan, menyesuaikan jenis masalah dan kesulitan berdasarkan kinerja pengguna.
- b) Buat kegiatan yang menarik untuk berbagai gaya belajar: Selain perangkat lunak atau perangkat keras digital, stasiun pembelajaran harus berisi kegiatan individu, pasangan, dan kelompok. Ini juga bisa bermanfaat untuk menargetkan indera penglihatan, sentuhan dan pendengaran. Misalnya, satu stasiun dapat melibatkan mendengarkan buku audio, sedangkan yang lain dapat fokus pada tampilan slide.
- c) Isi kesenjangan pengetahuan: Ketika siswa bergerak di antara stasiun dan bekerja melalui kegiatan, berkeliling kelas untuk mengatasi kesenjangan dalam pemahaman.

### 3) *Flex Model*

Umumnya digunakan di sekolah dengan jumlah siswa yang berjuang atau berisiko tinggi, model fleksibel pembelajaran campuran menekankan pengiriman konten daring.

### 4) *Online Lab Model*

Pembelajaran campuran ini juga mengakomodasi siswa yang perlu bekerja pada kecepatan yang disesuaikan, tetapi tidak dapat berfungsi di semua sekolah. Itu karena ini berlaku untuk sekolah yang memiliki laboratorium komputer. Siswa murni belajar daring dalam model ini.

Profesional yang belum tentu guru mengawasi. Banyak sekolah mungkin akan memiliki keraguan dan kesulitan dalam menerapkan model ini, karena ini berlaku untuk skenario seperti:

- a) Sekolah tidak memiliki cukup guru yang berkualitas atau ruang untuk ruang kelas tradisional, yang agak umum di daerah pedesaan dan miskin.
- b) Siswa yang membutuhkan sekolah yang jadwalnya fleksibel, karena adanya kendala seperti waktu tempuh.
- c) Siswa menghadapi kesulitan dalam lingkungan belajar tradisional.

#### 5) *Self-Blend Model*

Model mandiri dan model campuran menarik bagi siswa yang ingin kelas di luar sekolah, melibatkan mereka mendaftar untuk kursus daring untuk belajar selama waktu luang mereka. Siswa yang berbakat dan bersemangat umumnya adalah mereka yang tertarik pada model ini. Mereka sering melakukannya untuk penempatan lanjutan atau jika mereka tertarik pada subjek kurikulum.

#### 6) *Model Driver Online*

Mirip dengan model pembelajaran campuran lab daring, model *driver online* sepenuhnya berfokus pada pembelajaran melalui internet dan umumnya beresonansi dengan pelajar independen. *Check-in* tatap muka biasanya tidak diperlukan, karena siswa bekerja dari lokasi terpencil seperti rumah mereka untuk menyelesaikan kursus. Karena karakteristik ini, anda dapat mengikuti langkah-langkah implementasi model *self-blend* untuk menawarkan kelas-kelas ini. Pastikan guru yang ditunjuk dapat menjawab pertanyaan langsung dan bertindak sebagai narasumber.

#### b. Prosedur Pelaksanaan *Blended Learning*

Adi Atmoko, dkk. (2018:35) menyebutkan prosedur pelaksanaan *blended learning* meliputi:

- 1) Mengembangkan langkah-langkah pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Mempersiapkan materi-materi pembelajaran.
- 3) Platform yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Menentukan penggunaan platform teknologi.

Hamonangan Tambunan, dkk. (2020:87) menyebutkan salah satu karakteristik dalam pembelajaran campuran yakni pembelajaran *online* dan *offline* atau dikenal dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring).

#### 1) Daring

Pembelajaran daring atau *online* dilaksanakan dengan menggunakan gawai (*gadget*) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring dengan prosedur sebagai berikut:

- a) Menggunakan aplikasi untuk tatap muka secara virtual menggunakan ragam aplikasi, seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Hangout*, *E-Learning* sekolah. Ini metode ideal karena ada interaksi antara guru dan siswa, ada penjelasan materi dari guru secara langsung, umpan balik, diskusi, tanya jawab, kuis dan seterusnya. Sifat pembelajaran: ada penjelasan materi dari guru dan umpan balik secara langsung antara guru dan siswa.
- b) Guru menjelaskan materi pelajaran melalui *live* di media sosial, seperti *live IG*, *live FB*, merekam video guru mengajar lalu dikirim ke grup *Whatsapp* atau *LINE* siswa. Sifat pembelajaran: penjelasan materi dan umpan balik secara tidak langsung antara guru dan siswa.
- c) Guru memberikan tugas melalui grup *Whatsapp* dan pengumpulannya melalui email guru. Sifat pembelajaran: tidak ada penjelasan materi maupun umpan balik.
- d) Guru menganjurkan siswa belajar mandiri melalui aplikasi belajar daring dengan melihat portal aplikasi belajar mandiri

seperti Ruang Guru, *Zenius*, Rumah Belajar (Kemendikbud), *Quipper*, *Google G Suite for Education*, dan lainnya. Sifat pembelajaran: tidak ada penjelasan materi maupun umpan balik, (Widyastuti, 2021:33-34).

- e) Sebagai tambahan, dalam penyajian soal sebagai lembar kerja siswa agar lebih menarik dapat disajikan dengan membuat Game Interaktif atau *Quiz Game* secara *online* dengan menggunakan *Kahoot*, *Quizizz*, *Poll Maker*, *Help Teaching*, *Online Quiz Creator*, *Class Maker*, *Easy Test Maker*, dan lainnya.

## 2) Luring

Proses pembelajaran luring dapat dilaksanakan dengan menggunakan media buku, modul dan bahan ajar dari lingkungan sekitar, media televisi, menggunakan radio, modul belajar mandiri serta lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga, dan media belajar dari benda di lingkungan sekitar.

## 3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam tentunya dapat dipahami dengan terlebih dahulu memahami tentang pendidikan, agama, dan Islam itu sendiri. Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani "*paedagogie*", yang akar katanya "*pais*" yang berarti anak dan "*again*" yang artinya membimbing. Jadi, "*paedagogie*" berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Inggris, pendidikan diterjemahkan menjadi "*education*". (Syafri dan Zen, 2017:26). Dalam bahasa Indonesia, Pendidikan berasal dari kata didik, artinya bina, mendapat awalan "pen" dan akhiran "an", yang maknanya sifat dari perbuatan membina atau melatih, mengajar, dan mendidik itu sendiri. Oleh karena itu pendidikan merupakan pembinaan, pelatihan, pengajaran, dan semua hal yang merupakan bagian dan usaha manusia untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilannya.

Pendidikan secara terminologi dapat diartikan sebagai pembinaan, pembentukan, pengarahan, pencerdasan, pelatihan, yang ditujukan semua

anak didik secara formal maupun non formal dengan tujuan membentuk anak didik yang cerdas, berkepribadian memiliki keterampilan ataupun keahlian tertentu sebagai bekal dalam kehidupannya di lingkungan masyarakat (Dahwadin dan Nugraha, 2019:1).

Terminologi Islam mengartikan, kata pendidikan diwakili dengan *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *ta'dib*. Secara umum, *tarbiyah* dari akar kata *rabb* dimaknai dengan proses mengarahkan, menuntun, dan memelihara peserta didik agar tumbuh menjadi manusia dewasa, bertambah ilmu dan keterampilannya serta baik akhlaknya sehingga mampu menunaikan tujuan, fungsi, dan tugas penciptaannya oleh Allah SWT. Adapun *ta'lim* diartikan dengan proses mendidik manusia untuk menguasai pengetahuan teoretis, mengulang kaji secara lisan, menguasai pengetahuan, dan keterampilan, melaksanakan apa yang diketahui, dan mengarahkan peserta didik bertingkah laku terpuji. Sementara *ta'dib* adalah proses penyemaian dan penanaman adab (akhlak) yang disertai ilmu, kearifan, keadilan, kebijaksanaan, pengajaran, dan pengasuhan yang baik (Al Farabi, 2018:16).

Masalah pendidikan di Indonesia sendiri juga sudah diatur dalam UUD 1945 pada BAB XIII pasal 31 yaitu tentang pendidikan dan kebudayaan. Pasal tersebut terdiri dari 5 ayat, yang berbunyi: (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang. (4) Negara memprioritaskan anggaran pendidikan sekurang-kurangnya dua puluh persen dari anggaran pendapatan dan belanja negara serta dari anggaran pendapatan dan belanja daerah untuk memenuhi kebutuhan penyelenggaraan pendidikan nasional. (5) Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia (Tim Redaksi BIP, 2018:20).

Agama dikenal berasal dari kata Sanskerta. Satu pendapat mengatakan bahwa kata itu tersusun dari dua kata, *a* = tidak dan *gam* = pergi, jadi tidak pergi, tetap di tempan, diwarisi turun-temurun. Beragama adalah kecenderungan yang tidak dapat dielakkan manusia. Sekalipun nalar mengalami keterbatasan dalam memahami doktrin-doktrin agama, tetapi manusia “dipaksa” oleh nalarnya untuk mengakui agama (Ridwan Lubis, 2017:1).

Mardani (2017:1-3) juga menjelaskan bahwa Agama secara etimologis biasanya diterjemahkan dengan kata *ad-diin* (dalam bahasa Arab) atau *religion* (dalam bahasa Inggris). Walaupun antara *ad-diin* dan *religion* sama-sama berarti agama, namun mempunyai perbedaan, yaitu:

Tabel 2.3 perbedaan *ad-diin* dan *religion*

Faktor Pembeda	<i>ad-diin</i>	<i>religion</i>
Asal-usul penamaan	Langsung dari Allah dan tidak dikaitkan dengan Nabi Muhammad Saw.	Oleh manusia yang dikaitkan dengan pendirinya
Sumber kata	Dari kitab suci Alquran	Bukan dari kitab suci
Substansi (ruang lingkup)	Suatu totalitas yang komprehensif	Suatu sector atau segmen saja

Kata *ad-diin* terdapat dalam beberapa ayat Alquran, diantaranya dalam Alquran suran Al-Baqarah ayat 256:

لَا إِكْرَاهَ فِي الدِّينِ ۚ قَدْ تَبَيَّنَ الرُّشْدُ مِنَ الْغَيِّ ۚ فَمَنْ يَكْفُرْ بِالطَّاغُوتِ وَيُؤْمِنْ  
بِاللَّهِ فَقَدْ اسْتَمْسَكَ بِالْعُرْوَةِ الْوُثْقَىٰ لَا انفِصَامَ لَهَا ۗ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

Artinya: “Tidak ada paksaan untuk (memasuki) agama (Islam); Sesungguhnya Telah jelas jalan yang benar daripada jalan yang sesat. Karena itu barangsiapa yang ingkar kepada Thaghutdan beriman kepada Allah, Maka Sesungguhnya ia Telah berpegang kepada buhul tali yang amat

*Kuat yang tidak akan putus. dan Allah Maha mendengar lagi Maha Mengetahui.”* (Almahira, Qur’an Hafalan dan Terjemahan, 2017:42).

Secara istilah, Rustam dan Haris (2018:62) menjelaskan bahwa agama itu adalah kepercayaan kepada Tuhan yang dinyatakan dengan mengadakan hubungan dengan-Nya melalui upacara, penyembahan, dan permohonan dan membentuk sikap hidup manusia menurut atau berdasarkan ajaran agama tersebut.

Rahmat dan Salamah (2020:249) menyimpulkan bahwa agama adalah sebagai pedoman hidup atau ikatan yang harus dipegang manusia untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat secara kekal abadi.

Islam secara Etimologis adalah bentuk *mashdar* dan akar kata *aslama-yuslimu-islaman* dengan mengikuti *wazn af’ala-yuf’ilu-if’alan* yang mengandung arti ketundukan dan kepatuhan serta bisa juga bermakna Islam, damai, dan selamat. Namun kalimat asal dari lafadz Islam adalah berasal dari kata *salima-yaslamu-salaman-wa salamatan* yang memiliki arti selamat (dari bahaya), dan bebas (dari cacat) (Rohidin, 2017:2).

Rustam dan Haris (2018:70) juga menjelaskan bahwa Islam berasal dari kata “*aslama*” yang merupakan turunan (derivasi) dari kata “*assalmu. assalamu, assalamatu*” yang artinya bersih dan selamat dari kecacatan lahir batin. Dari asal kata ini dapat diartikan bahwa dalam Islam terkandung makna suci, bersih tanpa cacat. atau sempurna. Kata Islam dapat juga diambil dari kata *assilmu* dan *assalmu* yang berarti perdamaian dan keamanan. Dari asal kata ini Islam mengandung makna perdamaian dan keselamatan, karena itu kata *assalamu ‘alaikum* merupakan tanda kecintaan seorang muslim kepada orang lain, karena itu ia selalu menebarkan doa dan kedamaian kepada sesama. Dan dari kata *assalamu, assalmu, dan assilmu* yang berarti menyerahkan diri, tunduk, dan taat. Semua asal kata di atas berasal dari tiga huruf, yaitu “sin, lam, dan mim”. Yang artinya sejahtera, tidak tercela, dan selamat. Dari pengertian kata sebagaimana diungkapkan tersebut dapat disimpulkan bahwa Islam mengandung arti berserah diri, tunduk, patuh, dan taat sepenuhnya kepada kehendak Allah. Kepatuhan dan ketundukan kepada

Allah itu melahirkan keselamatan dan kesejahteraan diri serta kedamaian kepada sesama manusia dan lingkungannya.

Rustam dan Haris (2018:71) juga secara istilah menyimpulkan bahwa Islam adalah agama yang diturunkan Allah kepada manusia melalui rasul-rasul\_Nya, berisi hukum-hukum yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam semesta. Mardani (2017:22) menyimpulkan bahwa agama Islam adalah agama penutup dari semua agama yang diturunkan berdasarkan wahyu Ilahi (Alquran) kepada Nabi Muhammad SAW, melalui malaikat Jibril, untuk diajarkan kepada seluruh umat manusia sebagai *way of life* (pedoman hidup) lahir dan batin dari dunia sampai dengan akhirat, sebagai agama yang sempurna.

Sebagaimana firman Allah dalam Alquran surat al-Maaidah ayat 3:

..... أَلْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتَمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيتُ لَكُمُ الْإِسْلَامَ

دِينًا..... ﴿٣﴾

Artinya: “.....pada hari Ini Telah Kusempurnakan untuk kamu agamamu, dan Telah Ku-cukupkan kepadamu nikmat-Ku, dan Telah Ku-ridhai Islam itu jadi agama bagimu.....” (Almahira, Qur’an Hafalan dan Terjemahan, 2017:107).

Pendidikan, agama dan Islam jika digabungkan menjadi satu kesatuan, Indrianto (2020:4) menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dari seseorang pendidik dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia sehingga dapat mengamalkan ajaran Islam di dalam perilaku kehidupan sehari-hari, juga dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan berdasar utamanya kitab Alquran dan Alhadits melalui bimbingan, pembelajaran dan pelatihan serta pengalaman-pengalamannya.

Basrijal (2019:42) juga menyimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar orang dewasa muslim yang beriman dan bertakwa

mengarahkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Agama Islam ke arah pertumbuhan dan perkembangannya yang lebih baik.

Pendidikan Agama Islam dapat dipahami sebagai suatu program Pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran, baik di kelas maupun diluar kelas yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam (PAI) (Syarifuddin, 2018: 14).

Pendidikan Agama Islam pada dasarnya dapat dipahami dalam 3 aspek, yaitu: (a) pertama, Pendidikan Agama Islam sebagai sumber nilai adalah jenis pendidikan yang pendirian dan penyelenggaraannya didorong oleh hasrat dan semangat cita-cita untuk mengejawantahkan nilai-nilai Islam baik yang tercermin dalam nama lembaga maupun dalam kegiatan yang diselenggarakan, (b) kedua, Pendidikan Agama Islam sebagai bidang studi, sebagai ilmu, dan diperlakukan sebagai ilmu yang lain merupakan jenis pendidikan yang memberikan perhatian sekaligus menjadikan ajaran Islam sebagai pengetahuan untuk program studi yang diselenggarakan, (c) ketiga, jenis pendidikan yang mencakup kedua pengertian di atas. Di sini kata Islam ditempatkan sebagai sumber nilai sekaligus sebagai bidang studi yang ditawarkan melalui program studi yang diselenggarakan (Nurjaman, 2020:54).

Disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu bidang studi yang mengajarkan tentang nilai-nilai Islam dan ilmu pengetahuan yang mendasar maupun yang sedang berkembang sesuai dengan tuntunan Alquran dan Alhadits yang terkonsep dalam suatu kelembagaan.

Pendidikan agama sesungguhnya telah diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. Pada BAB I tentang Ketentuan Umum, Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa, Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua

jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Pada BAB II tentang Pendidikan Agama, Pasal 2 ayat (1) menyebutkan bahwa, Pendidikan agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama. Dan pada ayat (2) disebutkan bahwa, Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, hal. 2-3).

Penjelasan atas Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan tersebut mengacu pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (3) berbunyi: “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang”. Atas dasar amanat Undang-Undang Dasar 1945 tersebut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam Penjelasan Umum Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa strategi pertama dalam melaksanakan pembaruan sistem pendidikan nasional adalah “pelaksanaan pendidikan agama dan akhlak mulia”. Selanjutnya, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 37 ayat (1) mewajibkan Pendidikan Agama dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar, menengah dan tinggi. Pendidikan agama pada jenis pendidikan umum, kejuruan, akademik,

profesi, vokasi, dan khusus disebut “Pendidikan Agama”. Penyebutan pendidikan agama ini dimaksudkan agar agama dapat dibelajarkan secara lebih luas dari sekedar mata pelajaran /kuliah agama. Pendidikan Agama dengan demikian sekurang-kurangnya perlu berbentuk mata pelajaran/mata kuliah Pendidikan Agama untuk menghindari kemungkinan peniadaan pendidikan agama di suatu satuan pendidikan dengan alasan telah dibelajarkan secara terintegrasi. Ketentuan tersebut terutama pada penyelenggaraan pendidikan formal dan pendidikan kesetaraan (Lembaran tambahan, pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, hal. 1).

Pendidikan agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengalaman nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual maupun kolektif kemasyarakatan (Nurjaman, 2020:52).

#### **4. Pendidikan Sekolah Dasar**

##### **a. Hakikat Pendidikan Sekolah Dasar**

Nugraha, dkk. (2020:11) menyimpulkan bahwa sekolah dasar merupakan perwujudan dari salah satu lembaga pendidikan yang diamanatkan untuk menyelenggarakan pendidikan yang dilaksanakan selama 6 tahun dan untuk mempersiapkan peserta didik menuju ke tingkat sekolah menengah pertama. Menurut Yusuf (2018:179) pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung). Orangtua umumnya menganggap masa ini merupakan usia yang menyulitkan karena anak tidak mau lagi menuruti perintah dan lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya (Soetjningsih, 2017:181).

Yusuf (2018:179-185) menuliskan bahwa pada masa sekolah dasar, anak akan mengalami tujuh fase perkembangan, yaitu:

1) Perkembangan intelektual

Sebelum masa ini, yaitu masa prasekolah, daya pikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan (berkhayal), sedangkan pada usia SD daya pikirnya sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional (dapat diterima akal). Piaget menamakannya sebagai masa operasi konkret, masa berakhirnya berpikir khayal dan mulai berpikir konkret (berkaitan dengan dunia nyata).

Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan. Kemampuan yang berkaitan dengan perhitungan (angka), seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Di samping itu, pada akhir masa ini anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana.

Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Kepada anak sudah dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis dan berhitung. Di samping itu, kepada anak diberikan juga pengetahuan-pengetahuan tentang manusia, hewan, lingkungan alam sekitar dan sebagainya. Untuk mengembangkan daya nalarnya dengan melatih anak untuk mengungkapkan pendapat, gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Misalnya, yang berkaitan dengan materi pelajaran, tata tertib sekolah, pergaulan yang baik dengan teman sebaya atau orang lain dan sebagainya.

2) Perkembangan bahasa

Bahasa adalah sarana komunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana

pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambang, gambar atau lukisan. Dengan bahasa, semua manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama. Dengan dikuasainya keterampilan membaca dan berkomunikasi dengan orang lain, anak sudah gemar membaca atau mendengarkan cerita yang bersifat kritis (tentang perjalanan/petualangan, riwayat para pahlawan, dsb.). Pada masa ini tingkat berpikir anak sudah lebih maju, dia banyak menanyakan soal waktu dan sebab akibat. Oleh sebab itu kata tanya yang dipergunakannya pun yang semula hanya “apa”, sekarang sudah diikuti dengan pertanyaan: “di mana”, “dari mana”, “ke mana”, “mengapa”, “bagaimana”.

Terdapat dua faktor penting yang memengaruhi perkembangan bahasa, yaitu:

- a) Proses jadi matang, dengan perkataan lain anak itu menjadi matang (organ-organ suara/bicara sudah berfungsi) untuk berkata-kata.
- b) Proses belajar, yang berarti bahwa anak yang telah matang untuk berbicara lalu mempelajari bahasa orang lain dengan jalan mengimitasi atau meniru ucapan/kata-kata yang di dengarnya. Kedua proses ini berlangsung sejak masa bayi dan kanak-kanak, sehingga pada usia anak memasuki sekolah dasar sudah sampai pada tingkat: a) dapat membuat kalimat yang lebih sempurna, b) dapat membuat kalimat majemuk, 3) dapat menyusun dan mengajukan pertanyaan.

### 3) Perkembangan sosial

Maksud perkembangan sosial ini adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga dikatakan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi dan moral (agama). Perkembangan sosial pada anak-anak sekolah dasar

ditandai dengan adanya peluasan hubungan, di samping dengan keluarga juga dia mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebaya (*peer group*) atau teman sekelas. Sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah luas.

Usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (*egosentris*) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau *sosiosentris* (mau memperhatikan kepentingan orang lain). Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok (*gang*) dan dia merasa tidak senang apabila tidak diterima dalam kelompoknya.

Berkat perkembangan sosial, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Dalam proses belajar di sekolah, kematangan perkembangan sosial ini dapat dimanfaatkan atau dimaknai dengan memberikan tugas-tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik (seperti membersihkan kelas atau halaman sekolah), maupun tugas yang membutuhkan pikiran (seperti merencanakan kegiatan *camping* atau membuat laporan *study tour*).

#### 4) Perkembangan emosi

Menginjak usia sekolah, anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima di masyarakat. Oleh karena itu, dia mulai belajar untuk mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Kemampuan mengontrol emosi diperoleh anak melalui peniruan dan latihan (pembiasaan). Dalam proses peniruan, kemampuan orangtua dalam mengendalikan emosinya sangatlah berpengaruh. Apabila anak dikembangkan dalam lingkungan keluarga yang suasana emosionalnya stabil, maka perkembangan emosi anak cenderung stabil. Akan tetapi, apabila kebiasaan orangtua dalam mengekspresikan emosinya kurang stabil dan kurang kontrol (seperti melampiaskan kemarahan dengan sikap

agresif, mudah mengeluh, kecewa atau pesimis dalam menghadapi masalah), maka perkembangan emosi anak cenderung kurang stabil. Emosi-emosi yang secara umum dialami pada tahap perkembangan usia sekolah ini adalah marah, takut, cemburu, iri hati, kasih sayang, rasa ingin tahu, dan kegembiraan (rasa senang, nikmat, atau bahagia).

Emosi merupakan faktor dominan yang memengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar. Emosi positif, seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat atau rasa ingin tahu akan memengaruhi individu untuk mengonsentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, membaca buku, aktif dalam berdiskusi, mengerjakan tugas, dan disiplin dalam belajar. Sebaliknya, apabila yang menyertai proses itu emosi negatif, seperti perasaan tidak senang, kecewa, tidak bergairah, maka proses belajar akan mengalami hambatan, dalam arti individu tidak dapat memusatkan perhatiannya untuk belajar sehingga kemungkinan besar dia akan mengalami kegagalan dalam belajarnya.

Guru sebagai pendidik seyogyanya mempunyai kepedulian untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan atau kondusif bagi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif. Upaya yang dapat dilakukan antara lain: 1) mengembangkan iklim kelas yang bebas dari ketegangan (seperti guru bersikap tidak judes), 2) memperlakukan peserta didik sebagai individu yang mempunyai harga diri (seperti tidak menganaktirikan atau menganakemaskan anak, tidak mencemoohkan anak, dan menghargai pendapat anak), 3) memberikan nilai secara objektif, 4) menghargai hasil karya peserta didik, dan sebagainya.

#### 5) Perkembangan moral

Anak mulai mengenal konsep moral (mengetahui benar salah atau baik buruk) pertama kali dari lingkungan keluarga. Pada mulanya, mungkin anak tidak mengerti konsep moral ini, tetapi lambat laun anak akan memahaminya. Usaha menanamkan konsep moral sejak usia dini (prasekolah) merupakan hal yang seharusnya, karena

informasi yang diterima anak mengenal benar salah atau baik buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya dikemudian hari.

Pada usia sekolah dasar, anak sudah dapat mengikuti pertautan atau tuntutan dari orangtua atau lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini, anak sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Di samping itu, anak sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar salah atau baik buruk. Misalnya, dia memandang atau menilai bahwa perbuatan nakal, berdusta, dan tidak hormat kepada orangtua merupakan suatu yang salah atau buruk. Sedangkan perbuatan jujur, adil dan sikap hormat kepada orangtua dan guru merupakan suatu yang benar/baik.

#### 6) Perkembangan penghayatan keagamaan

Pada masa ini, perkembangan penghayatan keagamaan ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Sikap keagamaan bersifat reseptif disertai dengan pengertian.
- b) Pandangan dan paham ketuhanan diperolehnya secara rasional berdasarkan kaidah-kaidah logika yang berpedoman pada indikator alam semesta sebagai manifestasi dari keagungan-Nya.
- c) Penghayatan secara rohaniah semakin mendalam, pelaksanaan kegiatan ritual diterimanya sebagai keharusan moral.

Periode sekolah dasar merupakan masa pembentukan nilai-nilai agama sebagai kelanjutan periode sebelumnya. Kualitas keagamaan anak akan sangat dipengaruhi oleh proses pembentukan atau pendidikan yang diterimanya. Berkaitan dengan hal tersebut, pendidikan agama di sekolah dasar mempunyai peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, pendidikan agama (pengajaran, pembiasaan, dan penanaman nilai-nilai) di sekolah dasar harus menjadi perhatian semua pihak yang terlibat dalam pendidikan di SD, bukan hanya guru agama tetapi kepala sekolah dan guru-guru lainnya. Apabila semua pihak yang terlibat itu telah memberikan contoh (suri teladan) dalam

melaksanakan nilai-nilai agama yang baik, maka pada diri peserta didik akan berkembang sikap yang positif terhadap agama dan pada gilirannya akan berkembang pula kesadaran beragama pada dirinya.

Pemberian materi agama kepada peserta didik, di samping mengembangkan pemahamannya juga memberikan latihan atau pembiasaan keagamaan yang menyangkut ibadah, seperti melaksanakan sholat, berdoa, dan membaca Alquran. Di samping membiasakan beribadah, juga dibiasakan melakukan ibadah sosial, yakni menyangkut akhlak terhadap sesama manusia, seperti hormat kepada orangtua, guru dan orang lain, memberikan bantuan kepada orang yang memerlukan pertolongan, menyayangi fakir miskin, memelihara kebersihan dan kesehatan, bersikap jujur dan bersikap amanah (bertanggung jawab).

#### 7) Perkembangan motorik

Seiring dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik ini, seperti menulis, menggambar, melukis, mengetik (komputer), berenang, main bola, dan atletik.

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Oleh karena itu, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Pada masa usia sekolah dasar kematangan perkembangan motorik ini pada umumnya dicapainya, karena itu mereka sudah siap menerima pelajaran keterampilan. Dalam perkembangan fisik (motorik) ini, maka sangat tepat diajarkan:

- a) Dasar-dasar keterampilan untuk menulis dan menggambar.

- b) Keterampilan dalam menggunakan alat-alat olahraga (menerima, menendang, dan memukul).
- c) Gerakan-gerakan untuk melompat, berlari, berenang, dan sebagainya.
- d) Baris-berbaris secara sederhana untuk menanamkan kebiasaan, keterlibatan, dan kedisiplinan.

b. Materi Pelajaran Pendidikan Sekolah Dasar “Cita-Citaku Menjadi Anak Shalih”

Apakah kamu pernah mendengar ada orang bercita-cita menjadi anak shalih? Biasanya kalau ada anak ditanya “Apa cita-citamu Nak?”. Jawabannya selalu saja “menjadi dokter” atau “menjadi insinyur”, atau “menjadi pilot”. Nah, pelajaran ini menampilkan sesuatu yang baru, yang dipelopori oleh seorang anak bernama Zizi. Si Zizi bercita-cita menjadi anak shalih. Walaupun kelak menjadi dokter, tetapi harus menjadi dokter yang shalih, atau insinyur yang shalih, dan pilot yang shalih.

Apa arti “cita-cita” itu? Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cita-cita adalah “keinginan (kehendak) yang selalu ada di dalam pikiran, berkeinginan sungguh-sungguh”. Nah, demikianlah si Zizi, selalu saja dalam pikirannya berkeinginan menjadi anak shalih.

Kemudian, siapa yang dinamakan anak shalih itu? Apa ciri-cirinya? Shalih artinya baik. Anak shalih berarti anak yang baik. Di antara ciri-ciri anak shalih adalah taat kepada Allah Swt., jujur, hormat dan patuh kepada orang tua, hormat dan patuh kepada guru, setia kepada kawan, serta menghargai sesama.

1) Orang jujur disayang Allah

Apakah kamu ingin disayang Allah Swt.? Jawabannya, tentu saja “ya”. Pertama, jujur kepada Allah Swt. Ciri-cirinya selalu mentaati perintah Allah Swt. di mana pun dan kapan pun.

Kedua, jujur kepada diri sendiri. Pada saat melakukan inspeksi mendadak di SD Negeri 10 Pagi, pak Nadiem Anwar Makarim berkata: “Saya berharap para guru menjalankan tugasnya dengan baik.

Anak-anak juga dapat konsentrasi dan mengerjakan soal dengan jujur.” Siapa pak Nadiem Anwar Makarim? Pak Nadiem Anwar Makarim adalah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Pak Nadiem Anwar Makarim berharap sikap jujur harus dibiasakan, karena kejujuran dapat meningkatkan prestasi dan percaya diri. Bagaimana dengan ketidakjujuran? Perilaku tidak jujur dapat mendatangkan petaka. Contoh, bagi siswa yang menyontek ketika ujian, mereka akan dinyatakan tidak lulus.

Ketiga, jujur kepada orang lain. Semua orang pasti pernah berjanji. Misalnya, seorang siswa berjanji kepada bapak/ibu gurunya akan menyerahkan tugas PR pada hari dan tanggal tertentu. Bila siswa tersebut memenuhi janjinya, maka gurunya akan senang dan memberikan pujian.

## 2) Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

### a) Hormat dan patuh kepada orang tua

Orang tua terdiri atas ayah dan ibu. Dari pernikahan mereka lahirlah anak, yaitu “kita”. Mulai dari dalam kandungan lebih kurang selama sembilan bulan lamanya hingga kini besar, merekalah yang mengasuh, membimbing, memberi makanminum dan pakaian, mendidik, serta mengajari mengaji dan menyekolahkan. Dalam membesarkan anaknya, mereka menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan. Maka dari itu, mereka pun berdoa “ya Allah jadikanlah anakku ini orang shalih yang taat kepada-MU dan patuh kepada orang tuanya, serta berguna bagi bangsa dan negara”.

Begitulah harapan ayah-ibu kita. Mereka tak pernah berhenti berdoa agar anaknya berperilaku shalih. Jasa mereka tidak akan pernah dapat dibalas. Oleh karena itu sudah sepantasnyalah kita sebagai anak menaruh hormat, setia, dan patuh kepada mereka.

b) Hormat dan patuh kepada guru

Ibu guru mengajak murid-muridnya bergotong royong. Mereka pun melakukannya secara bersama-sama. Setelah mereka selesai bekerja, ibu guru menyampaikan ucapan sebagai berikut:

- Anak-anakku, terima kasih atas kepatuhan dan keikhlasan kalian telah ikut bergotong royong. Berarti kalian sudah mematuhi ajakan gurumu.
- Gotong royong dapat mempermudah dan memperingan pekerjaan.
- Anak yang hormat dan patuh tentu disayang Allah Swt.

Mengapa Harus Hormat dan Patuh Kepada Guru? Guru adalah pengganti orang tua di sekolah. Banyak hal yang dapat kita peroleh dari guru, terutama mendapat ilmu pengetahuan dan keteladanan. Guru telah megajari dan membimbing kita beribadah dan membaca al-Qur'ān, berbahasa yang baik, berhitung, bergaul, mengenal lingkungan alam, serta mengenal seni dan sebagainya. Selain itu, ia juga mengasuh, membimbing, memperhatikan, dan menjaga muridnya selama berada di sekolah. Begitulah jasa mereka kepada kita. Sudah seharusnya kita bersikap setia, hormat dan patuh kepada mereka.

Contoh-contoh sikap hormat kepada guru: berbicara dengan sikap santun, berbahasa yang baik dan benar, rendah hati, tidak sombong dan tidak merasa lebih pintar.

3) Indahnya saling menghargai

Semua manusia di dunia ini bermula dari Adam a.s. Kemudian manusia berkembang, di antaranya adalah “kita”. Allah Swt. menciptakan manusia itu berbagai macam bentuk dan warna. Ada yang putih, ada yang hitam, tinggi, rendah, berambut keriting, dan berambut lurus, semua tidak ada yang serupa. Demikian pula kehidupan manusia, ada yang kaya, dan ada yang miskin. Bangsa Indonesia misalnya, terdiri dari beragam suku, agama dan adat

istiadat. Lalu, bagaimana kita hidup ditengah-tengah keberagaman itu? Tentu saja kita harus saling menghargai.

Sikap saling menghargai antara lain sebagai berikut:

a) Menghargai pendirian orang lain

Di dalam agama Islam terdapat sedikit perbedaan dalam beribadah. Misalnya dalam ibadah salat subuh, ada yang melakukan doa qunūt dan ada yang tidak melakukannya. Semua itu tergantung pada pendirian masing-masing. Pendirian inilah yang harus kita hargai, karena semua ada tuntunannya. Yang terpenting adalah dilaksanakannya salat subuh sesuai dengan tutunan Islam yang diyakininya. Mereka yang ber-qunūt dan yang tidak ber-qunūt tetap saja sah jalat Subuh-nya.

b) Menghargai keyakinan orang lain

Ahmad bertempat tinggal satu lingkungan dengan Stevanus. Mereka juga belajar di sekolah yang sama. Ahmad beragama Islam, sedangkan Stevanus beragama Kristen. Dalam berteman mereka selalu rukun dan saling menghargai sekali pun berbeda agama. Pada hari Minggu pagi mereka selalu bermain bola dengan teman-temannya yang lain. Namun pada suatu pagi Stevanus menghampiri Ahmad dan minta maaf karena tidak dapat bermain bersamanya. Ayah Stevanus mengajaknya pergi ke Gereja. Ahmad tidak mempersoalkannya, dan menghargai sikap Stevanus untuk pergi ke Gereja bersama ayahnya.

c) Menghargai pendapat orang lain

Pada hari Selasa, siswa kelas lima belajar kelompok membahas tentang “Sikap anak terhadap orang tua, yaitu ayah dan ibu”. Siswa kelas lima dibagi menjadi lima kelompok. Kelompok satu dipimpin oleh Ahmad, sedangkan anggotanya adalah Iwan, Habibi, Dino, Ira, Nisa, dan Ilham. Dalam belajar kelompok, masing-masing siswa mengemukakan pendapatnya tentang bagaimana seharusnya bersikap terhadap orang tua. Sebagai

contoh dalam belajar kelompok yang dipimpin oleh Ahmad, Nisa mengatakan: “Harus ikut membantu pekerjaan rumah”. Habibi mengatakan: “Tidak boleh keluar rumah tanpa seijin orang tua”. Dan Ilham mengatakan: “Di rumah tugasku hanya belajar saja”. Kemudian Iwan mengatakan: “Yang penting aku tidak boleh meninggalkan salat dan mengaji”.

Ahmad sebagai pimpinan diskusi cukup bijaksana. Semua pendapat dihargai dan dihimpunnya secara tertulis. Kemudian ia mengajak teman-teman sekelompoknya merangkum berbagai pendapat tersebut. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017:22-26).

## 5. Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif menggunakan dan memanfaatkan media yang tersedia di sekolah, atau tidak menutup kemungkinan guru akan mengembangkan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan bila media tersebut belum tersedia (Zainiyati, 2017:61).

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Batubara (2020:2) menjelaskan bahwa istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahas Arab, sinonim kata media adalah *was' il* yang berarti sarana ataupun jalan. Dalam Alquran kata tersebut dijelaskan sebagai *wasilah* (jalan) dapat dilihat dalam Alquran surat Al-Maaidah ayat 35:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي

سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٣٥﴾

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan carilah jalan yang mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan.*” (Almahira, Qur’an Hafalan dan Terjemahan, 2017:113).

Ayat tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas ibadah merupakan media yang dapat digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Yaumi (2018:6) secara istilah menjelaskan bahwa media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya video, televisi, hahan ceak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.

Kustandi dan Darmawan (2020:4-5) menyimpulkan bahwa media adalah wadah dan pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapal adalah tercapainya proses belajar.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berdasarkan kata dasar ajar, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pctunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Belajar sendiri berarti “berusaha/berlatih memperoleh kepandaian atau ilmu. Pembelajaran berarti “proses, cara, perbuatan menjadikan belajar”. Pembelajaran diterjemahkan dengan kata *learning* dalam bahasa Inggris, yang berarti suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan atau keahlian melalui pengalaman, belajar atau diajar. Belajar adalah kegiatan yang tidak mengenal batas umur dan suatu yang berlangsung seumur hidup melalui interaksi dengan lingkungan yang dapat merubah kebiasaan atau perilaku seseorang. Salah satu tujuan dan kegiatan belajar adalah perubahan perilaku dari peserta ajar yang diharapkan ke arah yang positif (Pakpahan, dkk, 2020:6).

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa (Suryadi, 2020:22). Begitu

pula Pakpahan, dkk. (2020:8) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar.

Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, sebagai contoh, meja adalah sebuah sarana pembelajaran. Namun saat meja digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan benda-benda asli dan benda-benda rancangan yang dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Batubara, 2020:2).

Yaumi (2018:7-8) juga memahami bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, serta antara pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

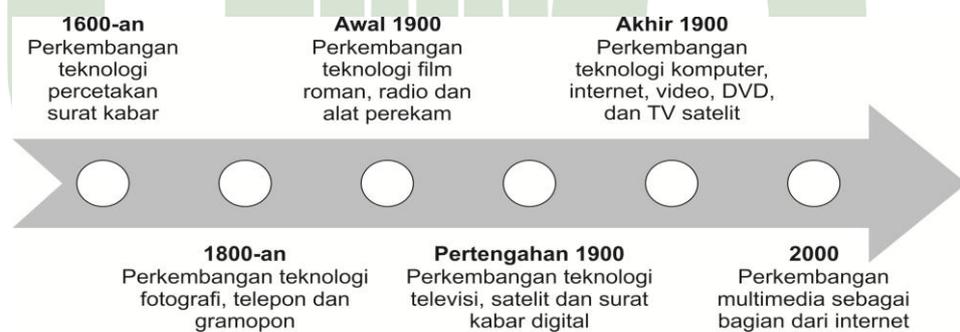
Pengertian yang diungkap tersebut dapat memberi kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat untuk mentransfer komunikasi dengan bentuk visualisasi tertentu yang digunakan oleh pendidik sebagai penghubung proses pembelajaran kepada peserta didik yang dirancang sedemikian rupa agar dapat memicu pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

## b. Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran memiliki sejarah yang panjang dan perkembangannya dipengaruhi oleh perkembangan ekonomi, sosial, globalisasi, dan teknologi. Menurut Prawiradilaga dan Siregar dalam kutipan Batubara, telah membagi sejarah perkembangan penggunaan media dalam pembelajaran ke dalam tiga fase utama, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan gambar sebagai alat bantu mengajar (1920-an).
- 2) Penggunaan media audio dalam pembelajaran setelah ditemukannya radio dan teknologi audio (1930-an), dan
- 3) Penggunaan media audio visual sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran (1944-an)

Suryani dalam kutipan Batubara, mengungkapkan bahwa sejarah penggunaan media dalam pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dibagi ke dalam enam tahap perkembangan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran

gambar di atas menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran telah dipengaruhi oleh perkembangan percetakan, teknologi fotografi, telepon, sinematografi, dan gramopon. Sementara penggunaan media audio dalam pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi radio dan audio. Adapun perkembangan

multimedia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi televisi, surat kabar digital, teknologi komputer, dan internet (Batubara, 2020:4-5).

c. Urgensi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Menurut Azhar Arsyad dalam kutipan Yaumi (2018:12-15), ada empat alasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu: (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) memenuhi kebutuhan pasar, dan (4) visi pendidikan global.

1) Meningkatkan mutu pembelajaran

Faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru seharusnya memiliki kecermatan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah. Namun keterampilan guru di Indonesia pada umumnya masih rendah dan cenderung lebih senang menggunakan pendekatan yang berbasis pada guru dengan menerapkan metode ceramah daripada menggunakan pendekatan pada peserta didik dengan menerapkan aktivitas pembelajaran. Rapidbe dalam kutipan yaumi, menjabarkan dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik seperti di bawah ini:

- 10% dari apa yang dibaca.
- 20% dari apa yang didengar.
- 30% dari apa yang dilihat.
- 50% dari apa yang dilihat dan didengar.
- 70% dari apa yang ditulis dan dikatakan.
- 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.

Persentase perbedaan pemahaman yang diperoleh melalui berbagai indra seperti disebutkan di atas, memberi petunjuk bahwa rancangan media dapat diarahkan untuk mendorong optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan aktivitas membaca, mendengar, melihat, menulis, mengucapkan, dan melaksanakan. Artinya, media audio, visual, video, dan media interaktif seperti yang dijelaskan sebelumnya perlu dikembangkan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan daya kreativitas peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

## 2) Tuntutan paradigma baru

Paradigma baru pendidikan mengharuskan tenaga pendidik berperan bukan hanya sekadar menindahkan pengetahuan kepada peserta didik atau sekadar memberi hafalan, melainkan juga harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, dan bahkan sebagai manajer dalam ruang kelas. Peserta didik diharapkan bukan sekadar menghafal, mengerti, dan menguasai isi pembelajaran, melainkan juga mampu menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam dunia nyata. Dengan demikian, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tugas sehingga mudah untuk diaktivasi, dilakukan, diintegrasikan, dan didemonstrasikan.

## 3) Kebutuhan pasar

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Lembaga pendidikan seharusnya merancang media pembelajaran dengan mengkaji dan memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini. Sering terjadi, tenaga pendidik pada institusi pendidikan kalah cepat dengan derasnya arus kemajuan teknologi, akibatnya alumni yang dihasilkan tidak mampu berkompetisi dengan pasar kerja yang menyebabkan mereka lebih banyak yang menganggur. Di sinilah pentingnya peserta didik dibekali

dengan pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga, dan media pembelajaran mutakhir.

#### 4) Visi pendidikan global

Memasuki abad ke-21 sekarang ini, berbagai model pendidikan tradisional yang mengandalkan pertemuan *face to face* memperlihatkan pergeseran yang hebat, di mana pendidikan *online* (jejaring) telah membawa dampak perubahan yang menantang. Lahirnya kecenderungan baru seperti bersekolah di rumah (*home schooling*), belajar mandiri (*self-study*), dan pendidikan jarak jauh (*distant learning*) telah menjadi kebanggaan tersendiri dan dipandang sebagai model pendidikan paling bergengsi saat ini. Media Facebook, Twitter, Blog, Youtube, dan berbagai fasilitas permainan seolah menjadi tradisi baru dalam dunia anak-anak usia sekolah saat ini. Rumah yang berfungsi sebagai sekolah menjadi tren baru pada kebanyakan negara dan bahkan sudah terasa di beberapa kota di Indonesia.

Pembiayaan pendidikan seperti buku dan peralatan lain, pakaian seragam, biaya transportasi, biaya kursus atau les privat yang semakin tinggi serta politisasi pendidikan yang kurang berpihak pada masyarakat plus beban tugas seperti pekerjaan rumah, ujian lokal dan nasional, ketidakadilan penilaian dan berbagai permasalahan pendidikan lainnya membawa kejenuhan tersendiri bagi masyarakat. Di sisi lain, fasilitas internet seperti tumbuhnya warnet, café net, dan bahkan RT-net telah memberi kemudahan tersendiri bagi masyarakat, di mana pembiayaan amat sangat terjangkau bagi semua kalangan. Di sini *homeschooling*, *self study*, dan *distance learning* menjadi pilihan tepat bagi sebagian masyarakat saat ini. Di samping itu, kurikulum, materi ajar, dan ujian berstandar internasional yang didesain khusus bagi anak yang memilih bersekolah di rumah telah tersedia di berbagai situs internet dan bahkan untuk mendapatkan pengakuan internasional pun menjadi lebih mudah.

Teknologi mutakhir harus dirancang sedemikian mudah bagi guru, pengetahuan dan keterampilan guru harus selalu ditingkatkan, dan berbagai fasilitas belajar dengan memanfaatkan aneka sumber harus selalu tersedia untuk menghindari rendahnya kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah.

Zainiyati (2017:71), sejalan dengan itu juga menyimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

#### d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Zainiyati (2017:72-74) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok. yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen

pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

Keempat jenis media pembelajaran di atas dapat dijelaskan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut:

- a) Teks dibaca secara linear sedangkan visual diamati berdasarkan ruang;
- b) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif;
- c) Teks dan visual ditampilkan statis (diam);
- d) Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual;
- e) Baik teks maupun visual berorientasi pada siswa;
- f) Informasi dapat diatur kembali atau di tata ulang oleh pemakai.

Teknologi cetak ini mempunyai kekurangan dan kelebihan:

a) Kelebihan

- Murah.
- Dapat diakses oleh kalangan luas.
- Tidak memerlukan peralatan.
- Bersifat fleksibel, mudah dibawa ke mana-mana.
- Dapat digunakan untuk menyampaikan semua materi pembelajaran.
- Bisa dibaca di mana saja dan kapan saja, tidak terikat tempat dan waktu.

b) Kelemahan

- Membutuhkan *reading* habis.
- Membutuhkan pengetahuan awal (*prior knowledge*).
- Kurang bisa memhantu daya ingat.

- Apabila penyajiannya (font, warna, ilustrasi) tidak menarik, akan cepat membosankan.

## 2) Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut:

- a) Biasanya bersifat linear;
- b) Biasanya menyajikan visual yang dinamis;
- c) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya;
- d) Representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
- e) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
- f) Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan pembelajaran aktif murid yang rendah.

Kelebihan media audio visual, yaitu dalam media ini mencakup segala aspek indra pendengar, penglihat, dan peraba. Sehingga kemampuan semua indra dapat terasah dengan baik karena digunakan dengan seimbang dan bersama. Adapun kelemahan media audio visual, yaitu keterbatasan biaya serta penerapannya yang harus mampu mencakup segala aspek indra pendengaran, penglihatan, dan peraba.

### 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk ceakan atau visual. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted Instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dan cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing). Beberapa ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) adalah sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan secara acak, non-sequensial, atau secara linear;
- b) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/pengembang sebagaimana direncanakannya;
- c) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik;
- d) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini;

e) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan pembelajaran aktivitas siswa yang tinggi.

Teknologi komputer ini mempunyai kekurangan dan kelebihan:

a) Kelebihan

Pembelajaran berbasis komputer mempunyai beberapa kelebihan, menurut Zainiyati (2017:74) menyebutkan ada 11 kelebihan maupun keuntungan yang akan diperoleh dengan pembelajaran berbasis komputer, yaitu:

- Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual;
- Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi;
- Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam;
- Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar;
- Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik;
- Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan;
- Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa;
- Siswa mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi siswa meningkat;
- Memberi umpan balik secara langsung;
- Siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran;
- Siswa dapat melakukan evaluasi diri.

b) Kelemahan

Pembelajaran berbasis komputer juga memiliki beberapa kekurangan. Zainiyati (2017:75) mengemukakan beberapa kelemahan pembelajaran berbasis komputer, yaitu:

- Hanya efektif jika digunakan satu orang atau kelompok kecil. Kelemahan ini sudah diatasi karena saat ini pengadaan komputer sangat mudah.
- Jika tampilan fisik isi pembelajaran tidak dirancang dengan baik atau hanya merupakan tampilan seperti pada buku teks biasa, pembelajaran melalui media komputer tidak akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (siswa cepat bosan).
- Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer atau tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, maka ia harus bekerja sama dengan ahli program komputer grafis, juru kamera dan teknisi komputer.

#### 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan periperal (alat-alat tambahan seperti *videodisc player* perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio).

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Gtsgow dalam kutipan Zainiyati (2017:76-77) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu: pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

##### a) Pilihan media tradisional

###### (1) Visual diam yang diproyeksikan

- (a) Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang).
- (b) Proyeksi *overhead*.
- (c) *Slides*.

- (d) *Filmstrips*.
- (2) Visual yang tak di proyeksikan
  - (a) Gambar, poster.
  - (b) Foto.
  - (c) *Charts*, grafik, diagram.
  - (d) Pameran, papan info, papan-bulu.
- (3) Audio
  - (a) Rekaman piringan.
  - (b) Pita-kaset, *reel*, *cartridge*.
- (4) Penyajian multimedia
  - (a) Slide plus suara (tape).
  - (b) Multi-image.
- (5) Visual dinamis yang diproyeksikan
  - (a) Film.
  - (b) Televisi.
  - (c) Video.
- (6) Cetak
  - (a) Buku teks.
  - (b) Modul, teks terprogram.
  - (c) *Workbook*.
  - (d) Majalah ilmiah, berkala.
  - (e) Lembaran lepas (*hand-out*).
- (7) Permainan
  - (a) Teka-teki.
  - (b) Simulasi.
  - (c) Permainan papan.
- (8) Realia
  - (a) Model.
  - (b) *Specimen* (contoh).
  - (c) Manipulasi (peta, boneka).

- b) Pilihan media teknologi mutakhir
  - (1) Media berbasis telekomunikasi
    - (a) *Teleconverence*.
    - (b) Kuliah jarak jauh.
  - (2) Media berbasis mikroprosesor
    - (a) *Computer assisted instruction*.
    - (b) Permainan komputer.
    - (c) Sistem tutor intelejen.
    - (d) Pembelajaran aktif.
    - (e) Hypermedia.
    - (f) *Compact (video) disc*.

## 6. Modul

Modul merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui modul, siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan pedoman pada unsur-unsur yang terdapat dalam modul. Penggunaan modul pembelajaran ini selaras dengan perkembangan kurikulum di Indonesia, di mana modul dapat menjadikan proses pembelajaran lebih berpusat pada keaktifan siswa (*student centered*) dan pada guru (*teacher centered*). Modul juga dapat membantu guru dalam membimbing peserta didik dan menambah perbendaharaan sumber belajar mereka. Sebagai sebuah bahan ajar, modul tentu memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran bila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar akan menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, maka peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran akan bergeser. Jika semula guru dipersepsikan sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas dan siswa diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif, maka dengan adanya bahan ajar, guru bukan lagi merupakan satu-satunya sumber belajar. Dalam hal ini, guru lebih diarahkan untuk berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan siswa dalam belajar. Hal ini sangat sesuai

dengan tantangan masa kini. terlebih ketika para guru dan peserta didik ataupun pihak terkait tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Penggunaan modul baik cetak maupun non-cetak (digital) akan sangat membantu proses pembelajaran (Najuah, dkk. 2020:6).

a. Pengertian dan Tujuan Pembuatan Modul

Modul adalah materi ajar yang dipersiapkan untuk proses belajar mandiri (Prawiradilaga dan Chaeruman, 2018:2). Menurut Zulhaini dalam kutipan Najuah, dkk. (2020:7) menyebutkan bahwa modul adalah bahan ajar yang ditulis sendiri oleh pendidik untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi secara mandiri. Begitupun menurut M. Khoirudin dalam kutipan Westomi, dkk. (2018:139) menjelaskan bahwa modul merupakan salah satu media atau sumber belajar yang mendorong adanya kemandirian peserta didik yang belajar atau siswa belajar mandiri, artinya bahwa kesadaran dan keaktifan siswa dalam belajar itu menjadi prioritas guru. Guru menjadikan dirinya bukan sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan yang harus diterima oleh siswa, dalam konteks ini, guru tidak tampil sebagai “dewa” ilmu pengetahuan yang harus serta merta di terima apa yang diajarkan, tetapi guru tampil sebagai fasilitator belajar siswa.

Kustandi dan Darmawan (2020:159) menyimpulkan bahwa modul mengandung arti bahan ajar sistematis yang bisa digunakan untuk pembelajaran konvensional dan juga mandiri dengan bimbingan yang minimal atau tanpa bimbingan dari pengajar. Basrijal (2019:30-31) juga menyimpulkan bahwa modul adalah bahan ajar terprogram yang disusun secara terpadu, sistematis, dan terperinci. Dengan modul, memberi peserta didik kesempatan untuk belajar sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. Begitupun Amaliyah (2017:2) juga menyimpulkan bahwa modul adalah salah satu bahan ajar berbasis cetakan yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik

agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

Rohmatin (2017:51-52) mengatakan bahwa modul dibuat disesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran yang dikembangkan adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk percaya diri dan mandiri secara optimal sesuai dengan kemampuannya sehingga mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Andri, dkk. (2019:58) menyimpulkan bahwa modul merupakan sebuah bahan ajar yang dirancang secara khusus, sistematis, dan dilengkapi petunjuk yang berisikan pengalaman belajar dengan mengorganisasikan materi pelajaran yang memungkinkan bisa dipelajari secara mandiri maupun terbimbing.

Kurniawan dan Kuswandi (2021:16-17) menjelaskan bahwa modul seringkali disebut bahan ajar dalam bentuk cetak yang bertujuan untuk menyajikan materi kepada peserta didik agar dapat dipelajari secara mandiri. Oleh sebab itu maka dalam penyajiannya dilengkapi dengan petunjuk/instruksional bagi peserta didik sebagai panduan untuk belajar. Dengan adanya modul maka memungkinkan pengajar untuk memberikan langsung beberapa topik diskusi dalam kelas dengan anggapan bahwa peserta didik telah belajar secara mandiri dari modul yang telah diberikan terlebih dahulu. Modul tidak hanya berisi materi bahan ajar tetapi juga membahas terkait batasan-batasan materi yang dipelajari, rubrik penilaian dan evaluasi diri peserta didik sehingga peserta didik dapat mengukur capaian pembelajaran secara mandiri.

Pendapat di atas memberikan beberapa pandangan mengenai modul, maka dapat disimpulkan bahwa modul adalah materi ajar yang dipersiapkan dan dirancang sedemikian baik oleh guru yang disesuaikan dengan kompetensi kemampuan siswa agar mudah dipelajari oleh siswa baik dengan bimbingan langsung dari guru maupun secara mandiri.

Iktiar dalam kutipan Najuah, dkk. (2020:8) menyatakan, penerbitan modul mencakup beberapa tujuan, di antaranya adalah:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa maupun guru/instruktur.
- 3) Penggunaan secara tepat dan bervariasi, seperti meningkatkan motivasi dan gairah belajar bagi siswa, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya, memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya dan memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

suryosubroto dalam kutipan Basrijal (2019:31-32) secara lebih jelas menguraikan bahwa tujuan digunakannya modul di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Tujuan pendidikan dapat dicapai secara efisien dan efektif.
- 2) Murid dapat mengikuti program pendidikan sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya sendiri.
- 3) Murid dapat sebanyak mungkin menghayati dan melakukan kegiatan belajar sendiri, baik di bawah bimbingan atau tanpa bimbingan pendidik.
- 4) Murid dapat menilai dan mengetahui hasil belajarnya sendiri secara berkelanjutan.
- 5) Murid benar-benar menjadi titik pusat kegiatan belajar mengajar.
- 6) Kemajuan peserta didik dapat diikuti dengan frekuensi yang lebih tinggi melalui evaluasi yang dilakukan pada setiap modul berakhir.
- 7) Modul disusun dengan berdasar kepada konsep menekankan bahwa murid harus secara optimal menguasai bahan pelajaran yang disajikan dalam modul itu. Prinsip ini, mengandung konsekwensi bahwa seorang murid tidak diperbolehkan mengikuti program

berikutnya sebelum ia menguasai paling sedikit 75% dari bahan tersebut.

b. Karakteristik Modul

Kurniawan dan Kuswandi (2021:17-18) menjelaskan bahwa dalam penyusunan sebuah modul yang menarik perlu diperhatikan beberapa karakteristik yaitu modul bersifat *Self Instructional* (pembelajaran diri sendiri), *Self Contained* (satu kesatuan utuh yang dipelajari), *Stand Alone* (tidak tergantung faktor lain/berdiri sendiri), *User Friendly* (mudah digunakan) dan *Adaptive* (adaptif). Adapun karakteristik tersebut dibahas pada tabel berikut:

Tabel 2.4 karakteristik modul

Karakteristik	Ciri Karakteristik
<i>Self Instructional</i> (pembelajaran diri sendiri)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Rumusan tujuan modul disusun dengan jelas.</li> <li>b. Menyajikan ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran.</li> <li>c. Bersifat kontekstual.</li> <li>d. Menyajikan instrument penilaian yang bertujuan mengevaluasi diri pada akhir pembelajaran.</li> <li>e. Adanya umpan balik terhadap tingkat penguasaan pemahaman peserta didik.</li> </ul>
<i>Self Contained</i> (satu kesatuan utuh yang dipelajari)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Materi pembelajaran dalam satu kesatuan yang utuh untuk dipelajari berdasarkan kompetensi yang ditetapkan.</li> <li>b. Adanya keharusan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara utuh.</li> </ul>
<i>Stand Alone</i> (tidak tergantung faktor lain/berdiri sendiri)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tidak tergantung dengan media yang lain dalam penggunaan.</li> <li>b. Modul dapat dipelajari secara mandiri.</li> </ul>

Karakteristik	Ciri Karakteristik
<i>User Friendly</i> (mudah digunakan)	a. Modul dapat digunakan dengan mudah. b. Modul disajikan secara sederhana dengan kompleksitas konten yang disajikan. c. Modul dapat diakses berdasarkan keinginan peserta didik. d. Penggunaan bahasa sederhana dan mudah dipahami.
<i>Adaptive</i> (adaptif)	a. Modul bersifat adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. b. Modul menyajikan materi pembelajaran yang dapat digunakan pada periode waktu tertentu.

### c. Komponen Modul

Menyusun modul perlu memperhatikan unsur-unsur modul dengan maksud pendidik dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Menurut Vembriarto dalam kutipan Ramadhani, dkk. (2020:7) unsur-unsur yang harus dimiliki dalam modul adalah:

- 1) Rumusan tujuan instruksional khusus. Tujuan dirumuskan untuk menggambarkan tingkah laku dan prestasi peserta didik setelah menyelesaikan tugasnya.
- 2) Petunjuk pendidik atau guru. Sebagai gambaran bagi pendidik bagaimana proses kegiatan pengajaran.
- 3) Lembaran kegiatan belajar peserta didik.
- 4) Lembaran kerja atau tugas peserta didik.
- 5) Kunci jawaban lembaran kerja peserta didik.
- 6) Lembaran evaluasi. Melihat apakah peserta didik mencapai tujuan instruksional khusus.
- 7) Kunci dan lembaran evaluasi.

Najuah, dkk. (2020:8-9) mengungkapkan bahwa sebuah modul umumnya juga dilengkapi beberapa komponen sebagai berikut:

- 1) Lembar kegiatan dengan memuat pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik, di mana susunan materi disesuaikan dengan tujuan instruksional yang akan dicapai dan disusun selangkah demi selangkah untuk mempermudah siswa belajar.
- 2) Lembar kerja yang menyertai lembaran kegiatan untuk menjawab atau mengerjakan soal-soal/tugas atau masalah-masalah yang harus dipecahkan.
- 3) Kunci lembar kerja yang berfungsi untuk mengevaluasi atau mengoreksi hasil pekerjaan sendiri pada peserta didik.
- 4) Lembar soal yang berisi soal-soal guna melihat keberhasilan siswa dalam mempelajari bahan yang disajikan dalam modul.
- 5) Kunci jawaban lembar soal sebagai alat koreksi hasil pekerjaan sendiri pada peserta didik.

Basrijal (2019:34-35) juga menuliskan bahwa unsur-unsur atau komponen yang terdapat dalam modul, adalah sebagai berikut:

- 1) Pedoman Pendidik

Pedoman pendidik berisi petunjuk-petunjuk pendidik agar pengajaran dapat diselenggarakan secara efisien, juga memberi penjelasan tentang:

- a) Macam-macam yang harus dilakukan oleh pendidik.
- b) Waktu yang disediakan untuk menyelesaikan modul itu.
- c) Alat-alat pelajaran yang harus digunakan.
- d) Petunjuk-petunjuk evaluasi.

- 2) Lembar Kegiatan Peserta didik

Lembar kegiatan ini, memuat materi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik dan pelajaran juga disusun secara teratur langkah demi langkah sehingga dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik. Dalam lembaran kegiatan, tercantum pula kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan peserta didik, misalnya mengadakan percobaan, membaca kamus, dan sebagainya.

### 3) Lembar Kerja

Lembar kerja ini menyertai lembar kegiatan peserta didik, digunakan untuk menjawab atau mengerjakan soal-soal tugas atau masalah yang harus dipecahkan.

### 4) Kunci Lembaran Kerja

Maksudnya agar peserta didik dapat mengevaluasi (mengoreksi) sendiri hasil pekerjaannya, apabila peserta didik membuat kesalahan dalam pekerjaannya maka ia dapat meninjau kembali pekerjaannya.

### 5) Lembaran Tes

Tiap modul disertai lembaran tes, yakni alat evaluasi yang digunakan sebagai alat pengukur keberhasilan atau tercapai tidaknya tujuan yang telah dirumuskan dalam modul itu. Jadi, lembaran tes berisi soal-soal untuk menilai keberhasilan murid dalam mempelajari bahan yang disajikan dalam modul tersebut.

### 6) Kunci Lembaran Tes sebagai alat koreksi sendiri terhadap penilaian yang dilaksanakan.

#### d. Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Langkah-langkah dalam menyusun sebuah modul menurut Widodo dalam kutipan Najuah, dkk. (2020:9-10) adalah sebagai berikut:

#### 1) Penentuan standar kompetensi dan rencana kegiatan belajar mengajar

Standar kompetensi ditetapkan terlebih dahulu sebagai tahap awal dari sebuah proses pembelajaran. sehingga tujuan dan kegiatan pembelajaran juga dapat tercapai dengan baik. Semenara itu, rencana kegiatan belajar mengajar diartikan sebagai pengembangan dari standar kompetensi. Rencana kegiatan belajar mengajar ini biasanya dibuat dalam suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau silabus.

#### 2) Analisis kebutuhan modul pembelajaran

Kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan pada awal pengembangan modul pembelajaran ini dimaksudkan agar penyusun

modul mengerti akan hal apa saja yang perlu dimuat dalam sebuah modul, supaya sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari pengguna akhir modul. Proses ini dapat ditempuh lewat cara berikut:

- a) Menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau silabus.
- b) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi atau bagian dari kompetensi utama.
- c) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dipersyaratkan.
- d) Menentukan judul modul pembelajaran yang akan disusun.

### 3) Penyusunan draft modul pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan dalam penyusunan draft modul pembelajaran adalah menyusun dan mengatur materi pembelajaran dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan untuk mencapai sebuah kompetensi tertentu atau sub kompetensi menjadi sebuah kesatuan yang sistematis. Draft modul pembelajaran inilah yang akan mendapatkan evaluasi dan nantinya akan direvisi berdasarkan kegiatan uji coba serta validasi yang dilakukan.

### 4) Uji coba

Tujuan uji coba adalah untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengikuti materi yang diberikan dalam modul pembelajaran, kemudahan peserta didik dalam memahami materi dan kemudahan dalam menggunakan modul pembelajaran yang akan dibuat. Uji coba dilakukan langsung terhadap peserta didik sebagai pengguna dari modul pembelajaran. Berbagai saran, kritikan dan masukan yang didapat dari tahap uji coba ini bermanfaat dalam perbaikan draft modul.

### 5) Validasi

Validasi adalah proses penilaian terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan. Untuk mengetahui validitas tersebut, validasi dilakukan dengan melibatkan pihak ahli sesuai dengan bidang yang

terkait dalam modul pembelajaran. Setelah proses validasi oleh pihak ahli, diharapkan modul pembelajaran yang dibuat akan layak dan cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ini pun digunakan untuk penyempurnaan modul pembelajaran yang akan diproduksi.

#### 6) Revisi dan produksi

Perbaikan atau revisi merupakan proses penyempurnaan modul pembelajaran setelah memperoleh masukan yang didapat dari hasil uji coba dan validasi. Setelah revisi dilakukan, modul pembelajaran siap untuk diproduksi.

### 7. Komik

Komik hadir dengan keunikannya sendiri sebagai sebuah bacaan, tampil dengan deretan gambar dalam panel-panel (kotak) gambar dengan sedikit tulisan tangan yang ditempatkan dalam baton-balon. Bahkan, gambar-gambar yang ditampilkan juga bermacam-macam yang diusahakan semenarik mungkin sehingga mampu mengikat pembaca. Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah “berbicara”, dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan alur cerita. Sedikitnya tulisan pada komik dapat dipandang menguntungkan karena dalam waktu singkat anak dan pembaca dewasa sudah dapat menyelesaikan pembacaan cerita. Bagi pembaca anak, hal itu terlihat menguntungkan karena tidak harus berlelah-lelah membaca tulisan dan lebih banyak melihat gambar-gambarnya. Tampaknya, pembaca anak sering lebih banyak menatap gambar-gambarnya daripada tulisannya. Di pihak lain, bagi pembaca dewasa penggemar komik, hal itu juga terlihat menguntungkan karena dengan hanya sedikit waktu dan di tengah kesibukan masih dapat menikmati komik yang menyajikan sebuah rangkaian cerita (Nurgiyantoro, 2018:407).

#### a. Pengertian Komik

Komik secara bahasa berasal dari bahasa Belanda. Yaitu “*komiek*” artinya pelawak. Dalam bahasa Yunani, komik berasal dari kata “*komikos*” atau “*kosmos*” yang berarti bersukaria atau bercanda. Dengan

demikian, komik pada mulanya dikonotasikan dengan gambar-gambar yang tidak proporsional sehingga tampak lucu bagi yang melihatnya (Nurgiantoro dalam kutipan Batubara, 2020:113).

Secara istilah, Gusparadu (2017:37) menyimpulkan bahwa komik adalah cerita berbentuk kartun yang ditampilkan lewat urutan gambar dan dikombinasi dengan kata-kata yang saling berkaitan sehingga mampu menarik minat pembacanya.

Kustandi dan Darmawan (2020:142) menyimpulkan bahwa komik adalah suatu media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri dari beberapa panel yang diperjelas oleh balon-balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi. Sedangkan menurut Buchori dalam kutipan Al Adiyah (2018:50) menjabarkan bahwa komik termasuk media grafis. Komik merupakan suatu gambar yang mencerminkan karakter, memerankan suatu cerita dihubungkan dengan balon kata, serta dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah media bergambar dengan karakter dan alur cerita yang ditulis dalam balon-balon kata sehingga cerita yang tetuang menjadi lebih hidup dan berkesan.

#### b. Jenis-Jenis Komik

Maharsi dalam kutipan Kustandi dan Darmawan (2020:144-145) membagi komik berdasarkan bentuk dan berdasarkan jenis cerita.

##### 1) Komik berdasarkan bentuk

###### a) Komik strip

Komik strip merujuk pada komik yang terdiri beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

- (1) Komik Strip Bersambung; merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang sering terbit di surat kabar

atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya.

(2) Kartun Komik; merupakan susunan gambar yang biasanya terdiri dari tiga sampai enam panel yang berisi tentang komentar yang bersifat humor tentang suatu peristiwa atau masalah yang sedang aktual.

b) Buku komik (*comic book*)

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya dengan kemasannya yang lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

c) Novel grafis

Novel grafis lebih memfokuskan tema-tema yang serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel yang ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak hal tersebut sebagai pembeda novel grafis dengan komik-komik lainnya.

d) Komik kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dan beberapa komikus yang berbeda dan dengan cerita yang kemungkinan tidak berhubungan sama sekali walaupun terkadang ada penerbit yang memberikan tema serupa dengan kumpulan cerita yang berbeda.

e) Komik online (*web comic*)

Komik *online* menggunakan media internet dalam publikasinya yang karena itulah komik ini dapat menjangkau area penyebaran yang luas dibandingkan dengan komik yang memanfaatkan media cetak serta dilihat dari segi biaya pun komik *online* ini tidak memakan biaya yang mahal.

2) Komik berdasarkan jenis cerita

a) Komik promosi (komik iklan)

Komik juga dapat dimanfaatkan dalam memasarkan suatu proses dengan tujuan menarik minat para konsumen dan karena tujuannya itulah komik ini banyak ditemui di majalah. Komik jenis ini menampilkan alur cerita yang tamat dalam satu halaman dan ditampilkan di majalah yang disesuaikan dengan target audiens dari produk yang dipromosikan serta biasanya komik ini berkelanjutan di tiap edisi dengan cerita yang berbeda-beda.

b) Komik wayang

Komik wayang berarti komik yang mengisahkan cerita tentang wayang yang muncul di Indonesia sekitar tahun 1960 sampai tahun 1970-an dengan beberapa komik yang mengawali masanya.

c) Komik silat

Komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut, misalnya Jepang dengan ninja dan samurai serta China dengan kungfunya.

d) Komik edukasi

Komik selain berfungsi sebagai hiburan juga mempunyai peran sebagai media dengan tujuan edukatif karena keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikannya sebagai media untuk menyampaikan pesan yang beragam.

c. Elemen-Elemen Komik

Batubara (2020:115-117) menjelaskan elemen-elemen komik adalah sebagai berikut:

1) Panel

Panel adalah kolom yang membingkai ilustrasi gambar dan teks pada setiap adegan atau kejadian utama sehingga rangkaian panel-panel tersebut membentuk alur cerita komik. Bentuk panel di dalam sebuah komik tidak hanya berbentuk kotak persegi saja, melainkan dapat juga berbentuk bangun datar yang lain. Tepi panel ada yang

memiliki garis pembatas (panel tertutup) dan ada juga yang tidak memiliki garis pembatas (panel terbuka). Urutan panel harus mengikuti arah baca orang, yaitu dari kiri ke-kanan, dan dan atas ke bawah.

## 2) Parit

Parit adalah ruang atau batas di antara panel komik. Parit berfungsi untuk menyatukan kotak panel yang terpisah sehingga membentuk suatu rangkaian cerita yang menarik dan imajinatif. Pemilihan bentuk parit juga dapat menumbuhkan imajinasi dan persepsi pembaca terhadap makna gambar komik. Namun, perkembangan software desain grafis telah membantu para komikus dalam menata panel komik sehingga keberadaan parit komik dinilai sudah tidak terlalu penting lagi.

## 3) Ilustrasi

Ilustrasi yang dimaksud dalam komik adalah aset visual yang bersifat foto kolase untuk mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi atau ide. Ilustrasi gambar komik dapat digambar dengan alat tulis atau program komputer. Namun, jika pengajar tidak terampil dalam menggambar, maka ilustrasi komik dapat dibuat dengan cara memotret orang yang akting sebagai tokoh komik. Dalam pembuatan komik, ilustrasi gambar setidaknya memuat dua orang tokoh yang memiliki karakter yang saling menguatkan, misalnya: satu tokoh memiliki karakter rasa ingin tahu/ kebiasaan bertanya, dan yang satunya memiliki karakter cerdas dan senang memberikan penjelasan (materi topik pembelajaran).

## 4) Balon kata

Balon kata atau *speech bubbles* adalah bentuk visual yang berisi dialog dari karakter.

## 5) Efek suara

Efek suara adalah teks yang menerangkan suatu bunyi untuk menggambarkan suatu situasi. Misalnya, “RING RING” untuk suara

telepon, “DHUAR!!!” untuk suara ledakan, “ZZZZ” untuk orang yang sedang tidur, dan “TIN! TIN!” untuk suara orang klakson mobil.

d. Prosedur Pembuatan Komik

Batubara (2020:118-124) menjelaskan bahwa proses produksi komik dapat dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu: perancangan, pengumpulan bahan ilustrasi, dan memproduksi komik. Penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Tahap perancangan

Tahap perancangan adalah tahap penulisan skenario komik yang akan dibuat. Penulisan skenario komik dimulai dari memikirkan tujuan pembuatan komik dan target sarannya. Beberapa pertanyaan yang dapat dipertimbangkan untuk mengorganisasi ide pembuatan komik adalah sebagai berikut:

- a) Apa topik pembelajaran yang akan dihantarkan melalui komik?
- b) Siapa target pembaca komik?
- c) Siapa saja tokoh/karakternya?
- d) Di mana latar belakang lokasi?
- e) Apa pertanyaan yang muncul dalam dialog (topik belajar)?
- f) Bagaimana cara membahas/ menyelesaikan pertanyaan?
- g) Apa aktivitas siswa setelah membaca komik tersebut ?

2) Tahap pembuatan ilustrasi

Pembuatan ilustrasi komik dapat dilakukan dengan alat tulis dan program komputer. Disamping itu, ilustrasi komik juga dapat dibuat dengan memotret orang yang berakting sebagai tokoh komik. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan saat memotret ilustrasi komik adalah:

- a) Sudut pandang kamera (angle)

Bahasa visual dari pemilihan angle yang tepat akan memperkuat persepsi pembaca terhadap adegan di dalam cerita. Jenis-jenis angle pemotretan adalah sebagai berikut:

- (1) *Bird Eye View* adalah menempatkan kamera jauh lebih tinggi dari tubuh tokoh untuk menampilkan bagian atas objek.
- (2) *High angle* adalah menempatkan kamera lebih tinggi dari tubuh tokoh sehingga tubuh tokoh tampak rendah/pendek.
- (3) *Eye level* adalah menempatkan kamera sejajar dengan mata tokoh sehingga tubuh bagian depan tokoh tampak jelas dan sesuai aslinya.
- (4) *Low Angle* adalah menempatkan kamera lebih rendah dari tubuh tokoh sehingga memberikan kesan kekuatan, kemewahan, atau kebesaran dari tokoh tersebut.
- (5) *Frog Eye* adalah menempatkan kamera jauh lebih rendah dari tubuh tokoh atau memposisikan kamera sejajar dengan lantai yang dipijak tokoh tersebut.
- (6) *Slanted* adalah menempatkan kamera di sudut 45° dari arah tubuh tokoh sehingga objek lain akan masuk dalam rekaman kamera.
- (7) *Over Shoulder* adalah menempatkan kamera di belakang bahu tokoh untuk menampilkan sesuatu yang sedang dilihat objek atau seseorang yang menjadi lawan bicaranya.

b) Ukuran gambar (type shot)

Bahasa visual dari pemilihan ukuran gambar yang tepat akan memperkuat persepsi pembaca terhadap adegan di dalam cerita. Jenis-jenis ukuran gambar yang umum digunakan adalah sebagai berikut:

- (1) *Extreme Long Shot (ELS)* adalah memotret tokoh dari jarak yang sangat jauh sekali untuk memperlihatkan lingkungan yang di sekitar objek.

- (2) *Very Long Shot (VLS)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang sangat jauh (di bawah *extreme long shot*) untuk memperlihatkan lingkungan yang di sekitar objek.
- (3) *Long Shot (LS)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang jauh untuk memperlihatkan seluruh tubuhnya (*full body*).
- (4) *Medium Long Shot (MLS)*, yaitu memotret tokoh dari jarak agak jauh untuk memperlihatkan 2/3 dari tubuh objek.
- (5) *Medium Shot (MS)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang sedang-sedang untuk memperlihatkan sebagian tubuhnya. Jenis pemotretan ini cocok untuk memotret dua orang yang sedang berbicara.
- (6) *Medium Close Up (MCU)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang agak dekat sehingga mimik wajah tokoh terlihat lebih jelas.
- (7) *Close Up (CU)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang dekat untuk menekankan mimik dan emosi di wajah tokoh.
- (8) *Big Close Up (BCU)*, yaitu memotret tokoh dari jarak yang sangat dekat sehingga yang terlihat hanya bagian kecil dari tubuhnya.

### 3) Tahap Produksi

Produksi komik dapat dilakukan dengan perangkat lunak tertentu, seperti: Comic Life 3 untuk pengguna komputer dan Comica untuk pengguna smartphone. Disamping itu, dapat juga menggunakan program desain grafis untuk membuat komik, seperti Corel Draw dan Adobe Photoshop.

## B. Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang dapat peneliti himpun diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Nursafitri, dkk. (2020:91-99) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah” menguraikan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan, berakhlak mulia, berbangsa dan bernegara. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan proses yang mampu mengaktifkan siswa agar belajar menjadi bermakna. Namun pembelajaran PAI khususnya di Madrasah Ibtidaiyah/sekolah dasar masih belum mampu memberikan proses yang maksimal.

Berdasarkan hasil penelusuran, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar masih bersifat konvensional dan belum memaksimalkan bahan ajar lain. Bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya buku paket dan dari pihak sekolah tidak ada inisiatif untuk mengembangkan bahan ajar terutama modul. Senada dengan hal tersebut, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Braja Indah Lampung Timur ditemukan bahwa selama ini sekolah masih belum memiliki persediaan media pembelajaran yang memadai termasuk modul pembelajaran. Beberapa media masih terbatas sehingga penggunaannya kurang efektif. Hal ini berakibat pada pembelajaran yang kurang maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Pengembangan modul pembelajaran dilaksanakan dalam enam tahap, yaitu (a) merumuskan masalah/tujuan penelitian, (b) melakukan studi pendahuluan, (c) merancang pengembangan, (d) melaksanakan pengembangan, (e) mengevaluasi produk, analisis data, dan refleksi, dan (f) menyusun laporan hasil penelitian. Validasi produk dilakukan dengan teknik *focus group discussion* (FGD). Peserta FGD peserta terdiri dari dosen dan guru pengampu mata pelajaran. Uji coba dilakukan dengan *eksperimen The One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil uji coba

menunjukkan peningkatan nilai rerata siswa. Rerata nilai pretes sebesar 60 mengalami kenaikan rerata nilai sebesar 86,7. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa modul pembelajaran PAI ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Nursafitri, dkk. juga menambahkan bahwa kelebihan dari modul pembelajaran PAI ini yaitu lebih menarik, mudah digunakan serta dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri. Disamping kelebihan, dalam modul ini masih terdapat kekurangan yaitu belum terdapat ruang untuk berkolaborasi dalam belajar melalui modul tersebut. Selain itu, masih membutuhkan uji coba dengan subjek yang lebih luas agar efektifitas modul menjadi lebih valid. Oleh sebab itu, terbuka sekali bagi penelitian selanjutnya baik untuk uji coba maupun mengembangkan modul ini lebih lanjut.

2. Penelitian oleh Susanti (2017:156-173) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013 di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar”. Penelitian tersebut merupakan penelitian pengembangan modul pembelajaran pada materi Mengenal Rasul-rasul Allah, Mari Hidup Sederhana dan Ikhlas berbasis kurikulum 2013 untuk siswa kelas V SD Negeri Batubasa. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata 3,65 berdasarkan penilaian validator.
- b. Modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti termasuk kategori sangat praktis dengan rata-rata 3,92 berdasarkan penilaian guru dan rata rata 3,85 berdasarkan penilaian siswa. Kemudian modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti termasuk kategori sangat efektif ditinjau dari motivasi siswa dengan ratarata 94,10, aktivitas belajar siswa dengan rata-rata

92 termasuk kategori aktif sekali, dan hasil belajar siswa dengan rata-rata 85,50.

Penelitian pengembangan tersebut telah menghasilkan modul pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Pada dasarnya penelitian ini juga dapat memberikan gambaran dan masukan khususnya kepada penyelenggara pendidikan (kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Selain itu, dapat membuat pembelajaran PAI menjadi menyenangkan serta dapat dijadikan indikator untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Penelitian oleh Pratama (2018:347-371) dalam jurnal yang berjudul “Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung”, menguraikan bahwa media komik merupakan media yang sederhana, efektif, dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dipertegas dengan sebuah teori yang menyatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra mata dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dengan dan indra lainnya.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada tanggal 03 Februari 2017 tentang hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung, tahun ajaran 2016-2017. Ditemukan proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang belum intensif dan optimal, dimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih diajarkan dalam bentuk yang sederhana yaitu dengan ceramah yang menjadikan peserta didik menjadi pasif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada observasi awal ditemukan 20 orang peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan jumlah ketuntasan klasikal sebesar 47%, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas atau gagal dalam pembelajaran sebanyak 22 orang

peserta didik dengan jumlah ketuntasan klasikal sebesar 53% dari 42 jumlah keseluruhan peserta didik yang mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti atau berkolaborasi dengan orang lain guna meningkatkan mutu atau kualitas proses pembelajaran dikelasnya.

Sebagai kesimpulan, Penggunaan media komik terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung. Hal ini berdasarkan hasil temuan pada saat penelitian yaitu:

- a. Pada saat pre tes diperoleh jumlah ketuntasan klasikal sebanyak 40%.
- b. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 71% atau terjadi peningkatan sebesar 31%.
- c. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 92% atau terjadi peningkatan sebesar 21%.

Dengan begitu maka penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pembelajaran yang dilakukan pun telah berjalan dengan baik, hal ini dikarenakan jumlah ketuntasan klasikal yang diperoleh peserta didik yaitu 92% telah melebihi dari indikator ketercapaian minimum yaitu 85%.

4. Penelitian oleh fitria, dkk. (2019:1-52) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Modul Akidah Akhlak Berbasis Komik Kelas V Semester I di MI Thawalib Padang Panjang”, munguraikan bahwa dalam menghadapi minat siswa belajar guru dituntut lebih kreatif untuk mengembangkan bahan ajar sehingga membangkitkan kembali semangat siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di MI Thawalib Padang Panjang bahwa belum tersedianya bahan ajar berupa

modul pada mata pelajaran Akidah Akhlak, kurangnya ketersediaan buku paket dan buku pendukung di sekolah tersebut, sehingga proses pembelajaran bersifat pasif dan masih berpusat pada guru. (Observasi, Padang Panjang: 1 September 2018).

Analisis bahan ajar yang penulis lakukan adalah terdapatnya kekurangan dari bahan ajar tersebut, tidak adanya gambar penunjang yang menarik bagi siswa, buku hanya memiliki warna hitam putih, tidak ada paduan warna yang menarik. Pentingnya bahan ajar yang relevan sesuai kebutuhan siswa bahwa, siswa berasal dari suatu kelompok masyarakat yang memiliki keanekaragaman sosial budaya dan kondisi ekonomi akan mewarnai struktur mentalnya akan berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil belajar yang akan dicapai. Usaha untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa salah satunya bahan ajar modul.

Dalam mengembangkan bahan ajar sangat erat kaitannya dengan karakteristik siswa apalagi siswa sekolah dasar atau setingkat dengan madrasah, bagaimana guru mampu mengemas pembelajaran itu menarik dan menyenangkan, dan tidak membosankan, bagaimana guru dapat menyajikan pembelajaran tersebut bermain sambil belajar sesuai tingkat usia siswa Sekolah Dasar.

Alasan penulis melakukan penelitian modul berbasis komik ini adalah karena komik sangat disukai anak-anak, untuk usia anak sekolah dasar yang memiliki karakteristik masih usia bermain. komik merupakan bacaan ringan dan menghibur. Alangkah menariknya media komik ini dipadukan dengan materi pelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

Dari pengamatan penulis siswa lebih suka buku bacaan berupa komik. Penulis bertanya ke salah satu siswa kenapa memilih buku bacaan yang disukai itu komik kenapa tidak buku Islami berupa cerita teladan para nabi dan rasul. Salah satu siswa menjawab buku cerita komik menarik, bukunya berwarna dan kalimatnya pendek-pendek. Jadi dari sinilah

penulis memiliki ide untuk mengembangkan bahan ajar berupa Modul Berbasis Komik. Dengan alasan inilah penulis melakukan penelitian Pengembangan bahan ajar Modul Berbasis Komik pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan materi Kalimat Thayyibah dan Asma'ul-Husna di kelas V MI di Thawalib Padang Panjang.

Prosedur Penelitian model R&D, yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Pertama, Define (Pendefinisian), Kedua, Design (Perancangan), Ketiga, Develop (Pengembangan), Keempat, Disseminate (Penyebaran).

Dari penelitian fitria, dkk. ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penggunaan sumber belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V MI Padang Panjang belum memadai karena hanya menggunakan buku paket dan tidak menggunakan sumber belajar lainnya.
  - b. Permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan sumber belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas V MI Padang Panjang yaitu sumber belajar berupa buku paket belum lengkap dan belum bisa meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa malas untuk mengikuti pembelajaran.
  - c. Produk tentang modul pembelajaran Akidah Akhlak yang sudah dikembangkan telah nilai oleh 3 (tiga) orang validator dinyatakan sangat valid. Dengan rata-rata validasi secara keseluruhan yang diperoleh 84,2%. Untuk persentasi aspek materi sebesar 91,7% dengan sangat valid, aspek penyajian sebesar 86,7% dengan kategori sangat valid, aspek gambar komik 83,3% kategori sangat valid, aspek bahasa 75% kategori valid.
5. Penelitian oleh Yasa, dkk. (2017:175-181) dalam jurnal yang berjudul “Modul Komik Tematik Berbasis *Multiple Intelligence* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, munguraikan bahwa gaya belajar siswa berbeda-beda, model pembelajaran yang dapat mewedahi kebutuhan siswa secara mandiri adalah pembelajaran individual menggunakan modul. Penelitian

pengembangan modul penting untuk dikembangkan agar modul yang ada di sekolah sesuai dengan kebutuhan, kondisi lingkungan, dan karakter siswa.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul komik tematik berbasis Multiple Intelligence (MI) yang valid. Suatu modul harus menggambarkan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh siswa, serta disajikan dengan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi/gambar. Pengembangan modul yang berkualitas perlu memperhatikan karakteristik yang diperlukan pada modul, antara lain: (a) *self instruction*; (b) *self contained*; (c) berdiri sendiri (*stand alone*); (d) adaptif; (e) bersahabat/akrab (*user friendly*); (f) konsistensi dalam penggunaan *font, space, layout*; (g) memiliki organisasi penulisan yang jelas. Penyusun modul juga memiliki beberapa tahapan mulai dari tahap persiapan, penyusunan, validasi dan penyempurnaan.

Modul yang disusun dalam penelitian ini yaitu modul komik tematik berbasis MI. Materi dalam modul disajikan dalam bentuk komik. Komik adalah bacaan yang mempunyai tiga unsur penting, yaitu: alur cerita, gambar, dan teks. Tema yang digunakan dalam modul adalah Tema Lingkungan dengan Sub Tema Lingkungan Rumah, Sekolah dan Masyarakat. Tema ini mengangkat permasalahan yang ada di lingkungan siswa agar dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development*. Dengan menggunakan model Dick, Carey, and Carey. Pertimbangan pemilihan model Dick, Carey, and Carey adalah untuk merancang pembelajaran secara klasikal dan individual, mengembangkan bahan pembelajaran dengan ranah (kognitif, afektif, psikomotori), langkah pengembangan yang berkesinambungan yang tidak terputus. Adapun prosedur pengembangan modul, yaitu: (a) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (b) melakukan analisis pembelajaran, (c) menganalisis pebelajar dan konteks/keadaan, (d) merumuskan tujuan khusus pembelajaran, (e) mengembangkan instrumen penilaian, (f) mengem-

bangkan strategi pembelajaran, (g) mengembangkan dan memilih bahan ajar, (h) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif pembelajaran, (i) merevisi bahan ajar. Data dikumpulkan melalui angket. Jenis data adalah data nonverbal yang diperoleh dari skor validasi ahli. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari masukan, saran dari validator ahli materi, bahasa, dan desain pembelajaran. Hasil validasi ahli pada pedoman guru dan modul siswa berturut-turut 94,67% dan 95,04%. Berdasarkan analisis data, modul siswa dan modul guru yang dikembangkan sangat valid. Modul layak digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran.

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa modul komik tematik berbasis MI untuk siswa kelas V Tema Lingkungan dengan Sub Tema Lingkungan Rumah, Sekolah dan Masyarakat. Modul komik tematik berbasis MI yang dikembangkan terdiri atas modul siswa dan pedoman guru. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa modul siswa dan pedoman guru yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid. Valid tergambar dari hasil penilaian validator bahwa semua validator menyatakan hasil yang baik di ketiga aspek, yaitu materi, bahasa dan desain pembelajaran. Modul komik tematik berbasis MI layak digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu siswa dan guru pada proses pembelajaran.

6. Penelitian oleh Ambaryani dan Airlanda, (2017:19-28) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran IPA. Penelitian tersebut memfokuskan pada materi perubahan lingkungan fisik terhadap daratan kelas 4 SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki tahapan *Analysis, Design, Development,*

*Implementation* dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini sebanyak 37 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa uji pakar/validasi pakar, tes, nontes.

Dari hasil penelitian tersebut menuai kesimpulan bahwa:

- a. Media komik “Menemukan Perubahan Lingkungan Disekitarku” dapat dikembangkan dengan model pembelajaran *discovery learning*.
- b. Efektifitas media komik “Menemukan Perubahan Lingkungan Disekitarku” dapat dilihat dari hasil berikut:
  - 1) Hasil validasi media 88% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi materi 76% dengan kategori sangat baik.
  - 2) Hasil angket respon siswa 90% dengan kategori sangat baik. Hasil angket respon guru 82% dengan kategori sangat baik.
  - 3) Hasil belajar kognitif dapat dilihat dari pretest dengan rata-rata 60 dan posttest 81.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, Ambaryani dan Airlanda memberikan saran bahwa: Pengembangan media komik dapat digunakan untuk materi lainnya. Pengembangan media komik “Menemukan Perubahan Lingkungan Diskitarku” masih sangat luas, kembangkanlah media komik pembelajaran yang lainnya dengan lebih menarik lagi untuk pembelajaran siswa.

Dari beberapa hasil penelitian yang relevan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan modul pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dalam penggunaannya, dan dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri. Kemudian, media komik merupakan media yang sederhana, efektif, dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Modul berbasis komik ini akan sangat di senangi anak-anak, bagi anak-anak usia sekolah dasar yang memiliki karaktersitik masih usia bermain karena komik merupakan bacaan ringan dan menghibur. Alangkah menariknya media komik ini dipadukan dengan materi pelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan akan menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Akan tetapi, penelitian-penelitian terdahulu tentunya juga memiliki kekurangan termasuk dalam mendesain modul ataupun komik dan juga

kesesuaian isi materi dan perlu adanya penelitian lanjutan sebagai penyempurnaan terhadap penelitian terdahulu karena kebutuhan belajar siswa akan berkembang setiap zamannya.

Penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis memiliki kesamaan dengan penelitian relevan yang ada di atas yaitu mengenai pengembangan modul pembelajaran berbasis komik dan perbedaan akan terlihat pada desain produk komik, yaitu termasuk pada desain karakter dan juga materi pembelajaran yang disuguhkan.

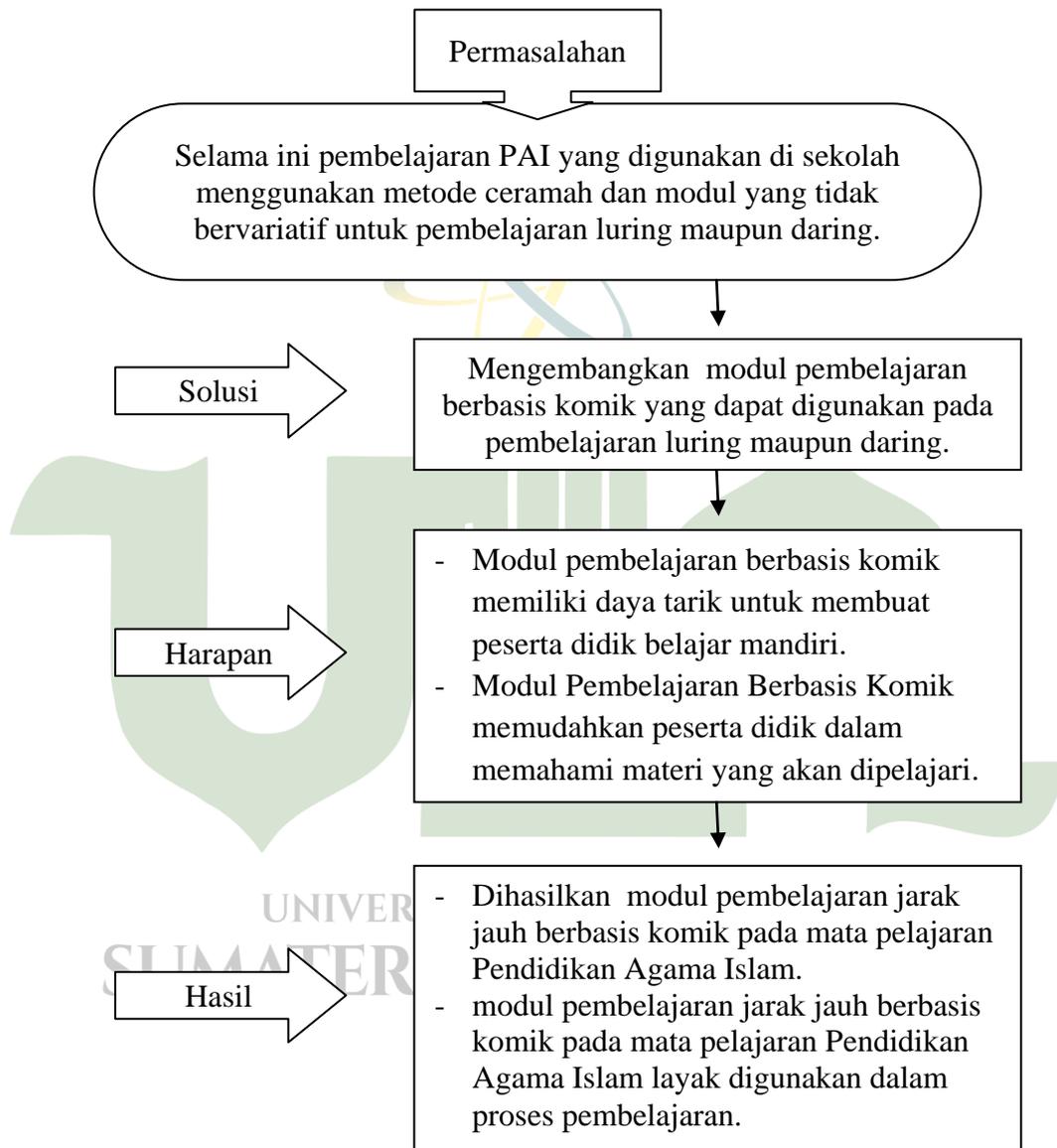
### **C. Kerangka Berpikir**

Pentingnya suatu inovasi dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin berkembang seperti saat ini, salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi alat atau sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran seperti masih menggunakan buku paket atau modul yang monoton, pendidik belum pernah mengembangkan bahan ajar apapun, ataupun kurang tertariknya siswa dalam mempelajari materi.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar dilakukan dengan media buku teks dan juga modul yang monoton/tidak bervariasi, sementara penyajian dengan media tersebut kurang memadai dan tentunya media tersebut harus mengalami perkembangan sesuai kebutuhan siswa pada zamannya. Komik menjadi salah satu pilihan pengembangan media pembelajaran yang tepat. Pengembangan media pembelajaran modul berbasis komik ini memiliki kelebihan di antaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual dan dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri sehingga proses pembelajaran jarak jauh yang sedang dilalui saat ini dapat berjalan dengan baik.

Modul pada penelitian ini akan dikembangkan menjadi berbasis komik, hal ini didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya menyukai ilustrasi gambar-gambar yang menarik. Modul yang dikembangkan dalam bentuk

komik adalah sebagai suatu alternatif penyajian pengetahuan Pendidikan Agama Islam agar lebih menarik dan mudah di ingat. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik, selain pesan visual pada gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Adapun gambaran kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian