

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Belajar

Menurut Gage (1984) *dalam* Dahar (2010), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Burner (1973) *dalam* Dahar (2010) mengemukakan bahwa belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir sama. Ketiga proses tersebut ialah 1) memperoleh informasi baru, 2) transpormasi informasi, 3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan.

Menurut Djamarah (2008), belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Hilgard (1984) *dalam* Syamsuddin (2007), belajar merupakan suatu proses perubahan seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, Slameto (2013).

Berdasarkan definisi belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku dari seseorang berdasarkan pengalaman yang berinteraksi dengan lingkungannya.

1. Ciri-ciri Belajar

Djamarah (2008) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- b) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d) Perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara.
- e) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

2. Tujuan Belajar

Khairani (2013) menyatakan bahwa belajar memiliki beberapa tujuan diantaranya untuk menambah pengetahuan dalam ilmu, untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan, untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik menjadi lebih luas, kreatif, inovatif, dan bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri peserta didik, serta mengubah kebiasaan dari yang kurang baik menjadi baik.

B. Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai pengaruh permanen atas perilaku, pengetahuan, dan keterampilan berpikir, yang diperoleh melalui pengalaman (Santrock, 2007). Menurut Sagala (2013) pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Menurut Trianto (2010) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan.

C. Hasil Belajar

Slameto (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan dan tes hasil belajar adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa.

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dan menurut Gagne dalam Nana, membagi lima kategori hasil belajar belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris .

1. Tiga ranah hasil belajar

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil –hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Objek penilaian hasil belajar disini adalah tiga ranah hasil belajar menurut Bloom, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor,

Ranah kognitif menurut Anni (2009) berkaitan dengan hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual:

Ranah kognitif mencakup kategori berikut:

- a) Pengetahuan (*knowledge*)
- b) Pemahaman (*comprehension*)
- c) Penerapan (*application*)
- d) Analisis (*analysis*)
- e) Sintesis (*synthesis*)

f) Penilaian (*evaluation*)

Ranah afektif menurut sudjana (2009). Berkenaan dengan nilai dan sikap. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.

Ranah afektif mencakup kategori berikut:

- a) Penerimaan (*receiving*)
- b) Penanggapan (*responding*)
- c) Penilaian (*valuing*)
- d) Pengorganisasian (*organization*)
- e) Pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*)

Menurut sundjana (2009) hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu. Kategori psikomotor mencakup kategori berikut:

- a) Persepsi (*perception*)
- b) Kesiapan (*set*)
- c) Gerakan Terbimbing (*guded response*)
- d) Gerakan Terbiasa (*mechanism*)
- e) Gerakan Kompleks (*comlex overt response*)
- f) Penyesuaian (*adaptation*)
- g) Kreativitas (*originality*)

D. *Self-efficacy*

Self-efficacy (kecakapan diri) adalah keyakinan bahwa seseorang dapat menguasai sesuatu dan memproduksi hasil positif (Santrok, 2007). *Self-efficacy* didefinisikan sebagai keyakinan seseorang dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu. Bandura (1978) dalam Ravikumar.

Bandura dalam Salim (2001) menyatakan bahwa *self efficacy* adalah keyakinan, persepsi, kekuatan untuk mempengaruhi perilaku seseorang, kepercayaan bahwa “aku bisa” untuk dapat mengatasi situasi dan menghasilkan hasil yang positif akan mempengaruhi cara individu dalam bereaksi terhadap situasi dan pada kondisi tertentu.

Menurut Alwisol (2009) efikasi adalah penilaian diri, apakah dapat dilakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa melakukan tindakan sesuai dengan yang dipersyaratkan. Perubahan tingkah laku dalam sistem bandura adalah perubahan ekspekstasi efikasi (efiksi diri). Efikasi diri atau keyakinan diri diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan, melalui salah satu atau kombinasi empat sumber, yakni pengalaman menguasai sesuatu prestasi (*performance accomplishment*), pengalaman vikarius (*vicarious experience*), persuasi sosial (*social persuasion*) dan pembangkitan emosi (*emotional physiological states*).

E. **Bahan ajar**

Bahan Ajar merupakan salah satu sarana untuk membantu dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga akan terbentuk

interaksi yang lebih efektif antara peserta didik dan pendidik dan dapat meningkatkan aktifitas belajar peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar.

Menurut Chomsin S. Widodo dan Jasmadi (2008) bahan ajar adalah seperangkat sarana yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Menurut Abdul Majid (2007). Bahan Ajar disusun dengan beberapa tujuan yaitu:

- 1) Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu
- 2) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran
- 4) Agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik

1. Media komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Secara umum komik adalah cerita bergambar yang ada gelembung-gelembung atau balon udara (Arsyad :2014).

Adapun Ciri-ciri Komik menurut Arsyad, 2014 terdapat lima ciri yaitu:

- a. Bersifat Proposional yaitu dengan membaca komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik tersebut.
- b. Humor yang Kasar yaitu penggunaan bahasa lisan dan mudah dimengerti oleh orang awam.
- c. Bahasa Percakapan (Bahasa Pasaran) yaitu dengan digunakannya bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mengena bagi pembaca.
- d. Penyederhanaan Perilaku yang Menggambarkan Moral atau Jiwa Pelaku Pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka.
- e. Bersifat Kepahlawanan yaitu isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya.

Peranan pokok komik sebagai media pembelajaran menurut Sudjana & Riva'i, (2005) adalah kemampuannya dalam menciptakan minat belajar siswa. Sebagai media audio visual, agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu mengoptimalkan pembelajaran, maka dalam pengembangan komik harus berpegang pada beberapa hal.

Adapun hal-hal yang berpegang dalam pengembangan komik menurut Arsyad, 2014 yang terdapat ke dalam empat hal yaitu:

- a. Bentuk
Pemilihan bentuk ilustrasi penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.
- b. Garis
Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita.
- c. Tekstur
Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan.
- d. Warna

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

Mengembangkan media yang menggunakan ilustrasi komik penting untuk diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri. Adapun bagian-bagian komik Menurut Susiani (Arsyad :2014) yang terdapat enam bagian yaitu:

- a) Karakter, adalah semua tokoh yang ada dalam komik;
- b) Frame, adalah ruangan yang membatasi adegan cerita yang satu dengan yang lain;
- c) Balon kata, adalah ruangan bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter;
- d) Narasi, merupakan kalimat penjelas yang dikemukakan oleh komikus;
- e) Efek suara, adalah efek yang diberikan pada visualisasi kata uraian kalimat yang diucapkan oleh karakternya
- f) Latar belakang, adalah penggambaran suasana tempat karakter yang sedang dibicarakan oleh komikus.

F. Kearifan Lokal

Menurut Wijayanto (2015) menjelaskan mengenai terminologi dari kearifan lokal yaitu terdiri dari 2 kata, kearifan merupakan sinonim dari kebijaksanaan sedangkan lokal diartikan setempat. Maka dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal cerminan dari cara masyarakat memandang dan berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial ataupun lingkungan fisik.

Samudra (2010) *dalam* wijayanto (2015) mengartikan kearifan lokal sebagai sebuah gagasan yang ada di sebuah tempat dan bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Secara filosofis menurut Hidayat (2013) kearifan lokal dapat diartikan sebagai sebuah sistem pengetahuan masyarakat lokal yang bersifat empirik dan pragmatis.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan kekayaan yang dimiliki suatu kawasan atau suatu daerah yang bersifat diturunkan dari generasi ke generasi selanjutnya, serta memiliki berbagai macam aspek yang menggambarkan daerah itu sendiri dari norma-norma yang berlaku serta seni budaya yang berkembang di dalam daerah tersebut.

G. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan Indonesia yang kaya akan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun temurun. Menurut buku Antropologi: Mengungkap Keanekaragaman Budaya, cerita rakyat terbagi 3 kelompok yaitu mitos, legenda dan dongeng. Menurut William A. Haviland, mitos adalah cerita mengenai peristiwa-peristiwa semi historis yang menerangkan masalah-masalah akhir kehidupan manusia. Legenda merupakan cerita yang menceritakan perbuatan pahlawan, perpindahan penduduk dan pembentukan adat semi historis secara turun-temurun. Dongeng menurut Haviland cerita kreatif yang diakui sebagai khayalan untuk hiburan. Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur.

Si Kabayan merupakan cerita khas yang hidup di masyarakat Sunda. Kekhasannya tidak hanya terkenal di masyarakatnya sendiri tapi sudah meluas ke seluruh Indonesia. Dongeng Si Kabayan dituturkan secara turun temurun secara lisan dan tidak diketahui siapa pengarangnya. Meskipun diceritakan secara lisan sehingga banyak ditambah dan dikurangi sesuai dengan perubahan masyarakatnya, inti pesan dan nilai-nilainya masih amat jelas. Seluruh cerita Kabayan juga menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat Sunda yang terus berkembang

sesuai zaman. Cerita Si Kabayan termasuk ke dalam jenis cerita yang lucu, cerita humor atau cerita jenaka. Cerita jenaka merupakan cerita tentang tokoh lucu, menggelikan atau licik. Cerita Si Kabayan mencakup semua ciri cerita jenaka. Ada kalanya tokoh Si Kabayan bodoh sekali, ada kalanya ia licik, dan ada kalanya pun ia jujur dan selamat dari bahaya yang mengancamnya (Rosidi,2009)

Setelah orang sudah mengenal hurup latin, maka mulailah cerita-cerita Si Kabayan itu ditulis dalam hurup latin, dicetak, dan diterbitkan. Buku yang memuat cerita-cerita Si Kabayan bersama dengan cerita 2 lainnya yang pertama adalah susunan C.M Pleyte (1912). Tahun 1932 Moh. Ambri menyadur cerita Si Kabayan yang juga diduga saduran dari karya Moliere (Rosidi, 1984) menjadi Si Kabayan Jadi Dukun (Si Kabayan Menjadi Dukun). Bagaimanapun, buku ini merupakan transformasi dari cerita-cerita Si Kabayan secara bebas. Sejak itu, hingga tahun 2005 berlangsung terus menerus transformasi cerita-cerita Si Kabayan dalam tradisi tulis(Rosidi,2009)

Dalam perkembangan yang lebih kini, Si Kabayan telah mengalami berbagai macam proses kreatif, baik berupa pertunjukan sandiwara atau teater, sinetron, film, dan juga terbit dalam bentuk tulisan. Cerita Kabayan sendiri memiliki pengarang yang berbeda-beda seperti Ajip Rosidi, Moh. Ambri, Min Resmana, Yus R. Ismail, Utuy Tatang Sontani dan Aan Merdeka Permana.

Cerita si Kabayan. Tokoh si Kabayan adalah orang Sunda yang malas, lugu, dan cerdik. Untuk kepentingannya dia bisa membuat seseorang melakukan apa yang seharusnya dia kerjakan. Jika dianalisis, tokoh ini bisa menunjukkan karakter orang Sunda, yang tidak mau pergi jauh dari lingkungan tempat hidupnya.

Hal ini tergambar dari peribahasa Sunda yang berbunyi: Bongkok ngaronyok, bengkung ngariung (Sutardi,2009).

H. Subkonsep Pencemaran Lingkungan

Subkonsep pencemaran lingkungan adalah bagian dari konsep keseimbangan lingkungan yang terdapat dalam kompetensi dasar 3.10 pada kurikulum 2013. Kedudukan materi pencemaran lingkungan dalam KI 3 dan 4 yaitu pada KD 3.10 menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak dari perubahan-perubahan tersebut bagi kehidupan. Sedangkan KD 4.10 memecahkan masalah lingkungan dengan membuat desain produk daur ulang limbah dan upaya pelestarian lingkungan. Penelitian ini menguji kemampuan siswa dalam subkonsep pencemaran lingkungan.

I. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

Penelitian ini mengambil materi dengan subkonsep pencemaran lingkungan yang terdapat dalam KD 3.10 menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak perubahan-perubahan tersebut bagi kehidupan.

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

Pengembangan bahan ajar berbentuk komik si kabayan akan diterapkan pada Subkonsep pencemaran lingkungan yang meliputi perubahan iklim, pemanasan global dan pencemaran udara yang terdapat pada materi KD 3.10 menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak perubahan-perubahan tersebut bagi kehidupan. Kedalaman materi pada penelitian ini sebagai berikut:

Keseimbangan lingkungan:

- a. Kerusakan lingkungan/pencemaran lingkungan
 1. Perubahan lingkungan akibat campur tangan manusia contohnya penebangan hutan , pembangunan permukiman dan intensifikasi pertanian.
 2. Perubahan lingkungan karena faktor alam seperti kebakaran hutan di musim kemarau, letusan gunung merapi, gempa bumi, banjir dan sebagainya.
- b. Pencemaran lingkungan

Menurut tempat terjadinya, pencemaran dapat digolongkan menjadi pencemaran udara, tanah, dan air. Ada pula pencemaran suara. Tetapi dalam penelitian ini hanya membahas mengenai pencemaran udara.
- c. Pemanasan Global “ *Global Warming*”
- d. Penyebab pemanasan global seperti : efek rumah kaca dan peternakan (konsumsi daging)
- e. Pelestarian Lingkungan, seperti: *recycle, reuse*, kompos atau biogas.

Jika udara di atmosfer dicampuri dengan zat, energi, radiasi dan komponen lainnya sehingga kualitas udara turun dan tidak sesuai dengan peruntukannya berarti pencemaran udara sudah terjadi. Pencemaran udara dapat digolongkan ke dalam tiga kategori yaitu *pergesekan permukaan, penguapan* dan *pembakaran*.

Pencemaran udara disebabkan oleh asap buangan, misalnya gas CO₂ hasil pembakaran, SO, SO₂, CFC, CO, dan asap rokok.

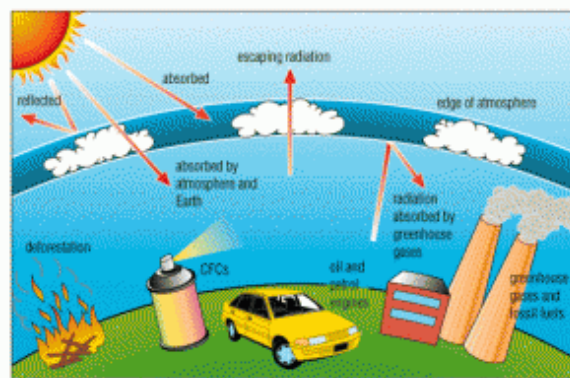
1. CO₂

Pencemaran udara yang paling menonjol adalah semakin meningkatnya kadar CO₂ di udara. Karbon dioksida itu berasal dari pabrik, mesin-mesin yang menggunakan bahan bakar fosil (batubara, minyak bumi), juga dari mobil, kapal, pesawat terbang, dan pembakaran kayu. Meningkatnya kadar CO₂ di udara tidak segera diubah menjadi oksigen oleh tumbuhan karena banyak hutan di seluruh dunia yang ditebang. Sebagaimana diuraikan diatas, hal demikian dapat mengakibatkan efek rumah kaca.



Gambar 2.1 dan 2.2 Pencemaran udara kendaraan bermotor dan Pabrik
<https://biologiklaten.wordpress.com/bab-11-pencemaran-dan-daur-limbah-x/>

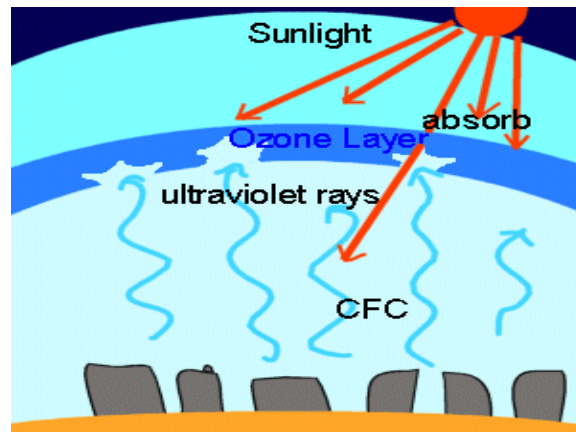
Efek rumah kaca (*Green house effect*) dapat menyebabkan suhu lingkungan menjadi naik secara global, atau lebih dikenal dengan pemanasan global. Akibat pemanasan global ini, pola iklim dunia menjadi berubah. Permukaan laut menjadi naik, sebagai akibat mencairnya es di kutub sehingga pulau-pulau kecil menjadi tenggelam. Keadaan tersebut akan berpengaruh terhadap keseimbangan ekosistem dan membahayakan makhluk hidup, termasuk manusia.



Gambar 2.3 Efek Rumah kaca mengakibatkan Global warning
<https://biologiklaten.wordpress.com/bab-11-pencemaran-dan-daur-limbah-x/>

2. CFC

Penggunaan CFC (*Chlorofluorocarbons*) sebagai gas pendingin pada lemari es dan ruangan (AC), serta gas penyemprot macam-macam kosmetik, dan penyemprot rambut (hair spray). menyebabkan gas tersebut menjadi polutan di udara. Gas CFC yang membumbung tinggi dapat mencapai stratosfer terdapat lapisan gas ozon (O₃). Lapisan ozon ini merupakan pelindung bumi dari pengaruh cahaya ultraviolet. Kalau tidak ada lapisan ozon, radiasi cahaya ultraviolet mencapai permukaan bumi, menyebabkan kematian organisme, tumbuhan menjadi kerdil, menimbulkan mutasi genetik, menyebabkan kanker kulit atau kanker retina mata. Jika gas CFC mencapai ozon, akan terjadi reaksi antara CFC dan ozon,) yang lebih lanjut dapat berkembang menjadi munculnya fenomena pemanasan (*global warming*) sehingga lapisan ozon tersebut “berlubang” yang disebut sebagai “lubang” ozon. Menurut pengamatan melalui pesawat luar angkasa, lubang ozon di kutub Selatan semakin lebar. Saat ini luasnya telah melebihi tiga kali luas benua Eropa. Karena itu penggunaan AC harus dibatasi.



Gambar 2.4 Tipisnya lapisan ozon

<https://biologiklaten.wordpress.com/bab-11-pencemaran-dan-daur-limbah-x/>

Cara pencegahan dan penanggulangan terhadap pencemaran udara, antara lain sebagai berikut.

- a) Perlu dibatasi penggunaan bahan bakar yang menghasilkan CO.
- b) Menerapkan program penghijauan di kota-kota untuk mengurangi tingkat pencemaran.
- c) Memilih lokasi pabrik dan industri yang jauh dari keramaian dan pada tanah yang kurang produktif.
- d) Gas-gas buangan pabrik perlu dibersihkan dahulu sebelum dikeluarkan ke udara bebas. Pembersihan dapat menggunakan alat tertentu, misalnya cottrell yang berfungsi untuk menyerap debu. Meningkatnya kadar karbon dioksida di atmosfer juga dapat membahayakan kelangsungan hidup makhluk hidup yang ada di bumi ini. Konsentrasi karbon dioksida yang berasal dari sisa pembakaran, asap kendaraan, dan asap pabrik dapat menimbulkan efek rumah kaca (green house effect). Efek rumah kaca dapat mengakibatkan:

- 1) Adanya pemanasan global yang mengakibatkan naiknya suhu di bumi.

2) Mencairnya es yang ada di kutub, sehingga mengakibatkan naiknya permukaan air laut.

3) Tenggelamnya daratan (pulau) sebagai akibat dari mencairnya es di kutub.

2. Karakteristik Materi

Biologi merupakan ilmu yang mempelajari kehidupan antara makhluk hidup dengan lingkungannya salah satunya adalah manusia, penelitian ini mengambil materi yang sesuai dengan KD 3.10 menganalisis data perubahan lingkungan dan dampak perubahan-perubahan tersebut bagi kehidupan, perubahan lingkungan tersebut diakibatkan oleh 2 faktor diantaranya faktor alam dan aktivitas manusia.

Karakteristik materi pada subkonsep yang diambil dalam penelitian ini mengenai pencemaran lingkungan sangatlah tepat karena subkonsep ini merupakan subkonsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari bagi manusia dengan segala aktivitasnya yang merupakan salah satu penyebab kerusakan lingkungan, dengan dibantunya alat penunjang berupa bahan ajar berbentuk komik Si Kabayan yang dijadikan sebagai panduan dalam pembelajaran sehingga tidak akan bosan dan tidak terkesan monoton karena bahan ajar berbentuk komik Si Kabayan ini dibuat semenarik mungkin dengan gambar yang berceritakan kehidupan keseharian makhluk hidup.

3. Bahan dan Media

Dalam penelitian ini menggunakan bahan ajar dengan media power point dan bahan ajar yang telah dikembangkan menjadi bahan ajar berbentuk komik Si Kabayan sebagai panduan selama proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat

gambar dan tulisan yang bercerita sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton seperti pada gambar di bawah ini.

KARAKTER CERITA KABAYAN



Gambar 2.5 halaman depan bahan ajar komik

4. Strategi Pembelajaran

Strategi dalam proses pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berbentuk komik Si Kabayan yaitu dengan memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa terlebih dahulu sebelum materi disampaikan oleh guru dan selanjutnya proses pembelajaran yang menggunakan metode diskusi kelompok

dengan menggunakan bahan ajar Si Kabayan sebagai panduan selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Sistem Evaluasi

Sistem evaluasi yang dilakukan untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar berbentuk komik Si Kabayan ini dengan memberikannya pertanyaan berupa teka-teki silang yang dilakukan di dalam kelas secara bergantian setelah diskusi selesai dan guru menjelaskan materinya dan pertanyaan teka-teki silang terdapat pula di dalam bahan ajar sebagai pekerjaan rumah bagi siswa, serta melakukan *posttes* sebagai akhir dari proses pembelajaran.

J. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Handayani Febrina, Nurwidawati Desi, tahun 2013. Hubungan *self efficacy* dengan prestasi belajar siswa akselerasi.
2. Annisa Nurul Aini Pasaribu NIM 109018300074, tahun 2014 skripsi. Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar ipa pada konsep kondisi lingkungan terhadap kesehatan
3. Wulandari 4401408090, tahun 2013 skripsi. Pengembangan lembar kerja siswa berbasis cerita bergambar pada materi sistem pencernaan di smp.
4. Subiyantoro, tahun 2012 Membangun karakter bangsa melalui cerita rakyat nusantara