

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki kontribusi yang besar bagi keberhasilan proses pembelajaran yang kita laksanakan. Sebagai pendidik kita harus menyiapkan bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran yang dilakukan. Menurut Mulyasa (2006: 96) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber ajar yang memiliki pesan pembelajaran. Bahan ajar dapat berupa materi pembelajaran yang spesifik dan khusus, atau pun yang bersifat umum yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan konten, informasi, dan materi yang relevan untuk disampaikan kepada peserta didik. Bahan ajar yang baik dan sesuai akan membantu mencapai tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman serta perkembangan peserta didik.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tak tertulis (*National Centre for Competency Based Training, 2007 dalam Prastowo, 2011:16*).

Pengertian ini menggambarkan bahwa bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran peserta didik dengan memperhatikan gaya belajar, tingkat pemahaman, dan kepentingan peserta didik agar abahn ajar dapat memberikan manfaat yang optimal. Bahan ajar yang baik juga seharusnya dilengkapi dengan bahan evaluasi. Hal ini penting untuk mengukur pemahaman dan pencapaian peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Bahan ajar yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Penggunaan media, gambar, video atau metode yang kreatif dapat membuat bahan ajar menjadi lebih menarik dan menarik perhatian peserta didik.

Menurut KTSP (Depdiknas, 2008:199), bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam membantu siswa mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Bahan ajar merupakan dapat dianggap sebagai buku yang berisi materi yang telah dipilih secara selektif mengenai suatu bidang studi tertentu. Buku tersebut ditulis dalam bentuk tertulis dan memenuhi kriteria tertentu untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar dirancang dengan cara

yang sistematis agar dapat diasimilasikan oleh peserta didik (Loveridge dalam Muslich, 2010: 50).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan alat yang sangat penting dalam pembelajaran yang berperan sebagai panduan, sumber informasi, dan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar tidak hanya berbentuk cetak tetapi bisa juga berupa non cetak.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.

- 1) Prinsip relevansi: prinsip ini menekankan pada pentingnya keterkaitan atau hubungan antara materi pembelajaran dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan. Materi yang diajarkan harus relevan dan memiliki kaitan langsung dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami konsep dan pengaplikasiannya dengan lebih baik dalam konteks yang relevan.
- 2) Prinsip konsistensi: prinsip ini mengarahkan pada kebutuhan akan keajegan atau kesesuaian antara kompetensi dasar yang ditentukan dan materi pembelajaran yang diajarkan. Bahan ajar harus mencakup semua kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum.

- 3) Prinsip kecukupan: prinsip ini menekankan pada pentingnya kecukupan materi yang diajarkan dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan.

Bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, untuk itu guru dituntut untuk dapat membuat bahan ajar sendiri yang dapat menunjang pembelajaran. Untuk membuat bahan ajar diperlukan beberapa langkah utama dalam pembuatan bahan ajar. Langkah-langkah utama pembuatan bahan ajar yaitu

- 1) Analisis kebutuhan bahan ajar

Analisis kebutuhan bahan ajar adalah suatu proses awal yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar. Di dalamnya terdapat tiga tahap yaitu (1) menganalisis kurikulum, (2) analisis sumber belajar, (3) penentuan jenis serta judul bahan ajar.

- 2) Menyusun peta bahan ajar

Menurut Diknas (2004) menyusun peta bahan ajar memiliki kegunaan yaitu (1) untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, (2) mengetahui sekuensi atau urutan bahan ajar dan menentukan sifat bahan ajar.

- 3) Memahami struktur bahan ajar

Bahan ajar terdiri atas susunan bagian-bagian yang kemudian dipadukan, sehingga menjadi sebuah bangunan utuh untuk layak yang disebut bahan ajar.

2. *E-Modul*

a. Pengertian *E-Modul*

Salah satu bahan ajar media cetak yang dapat dikembangkan ke media digital adalah modul yang ditransformasikan menjadi elektronik modul (*e-modul*). *E-modul* merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. Karena dengan *e-modul* kita dapat menambahkan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya.

E-modul dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif yang dimilikinya serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi. *E-modul* juga dapat digunakan di mana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa. Karena *e-modul* merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka *e-modul* dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi (Gunadharma, 2011).

Modul elektronik (*e-modul*) dirancang dengan batasan-batasan metode, dan alat evaluasi yang tersusun secara sistematis. Hal ini membantu mengatur dan mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran. *E-modul* memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi karena mampu menampilkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, video, dan audio. *E-modul*

dirancang sedemikian rupa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. E-modul dapat menjadi solusi dalam situasi terbatas seperti keterbatasan waktu atau saat situasi pandemik, di mana peserta didik dapat belajar mandiri. Dengan akses yang mudah dan kemampuan untuk belajar secara mandiri, *e-modul* membantu peserta didik untuk tetap melanjutkan pembelajaran tanpa harus tergantung pada interaksi langsung dengan guru atau instruktur (Hasanah & Dewi, 2012). *E-modul* adalah salah satu bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru/dosen (Prastowo: 2011).

Dengan hadirnya *e-modul* peserta didik lebih memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penyusunan modul mencakup beberapa aspek penting dalam perencanaan dan pemanfaatan modul sebagai bahan ajar. Penyusunan modul mempertimbangkan tuntutan kurikulum agar bahan ajar yang disediakan sesuai dengan konten pembelajaran yang diharapkan. Modul dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa. Modul memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar di luar kelas. Peserta didik dapat mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan dapat mengekspresikan cara belajar mereka sendiri. Dengan adanya modul dapat mengurangi ketergantungan guru pada buku sumber dan memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Guru juga dapat memperluas wawasan, menambah pengetahuan, dan pengalaman dalam menulis bahan

ajar. Selain itu, memungkinkan guru untuk membangun komunikasi efektif dengan peserta didik dan dapat memberikan nilai tambah dalam hal pengembangan profesionalisme guru (Hamdani, 2011: 220-221).

b. Struktur Modul

Menurut Suharman (dalam Prastowo, 2011:113) struktur modul terdiri dari:

1) Judul modul

Bagian ini berisi tentang nama modul dari suatu mata pelajaran tertentu.

2) Petunjuk umum

Petunjuk umum meliputi kompetensi dasar, pokok bahasan, indikator pencapaian, referensi, strategi pembelajaran, lembar kegiatan pembelajaran, petunjuk bagi peserta didik, evaluasi.

3) Materi modul

Bagian ini berisi penjelasan secara rinci tentang materi tiap pertemuan.

4) Evaluasi semester

Evaluasi ini terdiri atas evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi peserta didik.

c. Tujuan dan Manfaat *E-Modul*

Penyusunan modul bertujuan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Hal ini penting agar materi pembelajaran yang disajikan dalam modul sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Dalam penyusunan modul, perlu

dipertimbangkan kebutuhan belajar siswa. Ini mencakup pemahaman tentang karakteristik peserta didik, termasuk gaya belajar, tingkat pemahaman, dan kebutuhan individual. Dengan mempertimbangan faktor ini, modul dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara efektif.

Penyusunan modul juga harus memperhatikan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Ini mencakup tingkat kompleksitas materi, urutan pembelajaran, serta penyajian yang sesuai agar peserta didik dapat memahami dan menguasai materi dengan baik. Bagi guru, modul dapat mengurangi ketergantungan pada buku sumber, memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman menulis bahan ajar, serta memfasilitasi komunikasi yang efektif dengan peserta didik. Penggunaan modul juga dapat memberikan manfaat dalam hal pengembangan profesionalisme guru dengan menambah angka kredit. (Hamdani, 2011: 220-221).

d. Ciri dan Karakteristik Modul

Modul pembelajaran merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik secara mandiri. Modul yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Modul dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini memberikan kebebasan kepada

peserta didik untuk belajar mandiri dan mengatur waktu serta tempat belajar sesuai dengan preferensi masing-masing.

Anwar (2010), menyatakan bahwa karakteristik modul pembelajaran sebagai berikut: (1) *Self instructional*, Siswa mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. (2) *Self contained*, Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh. (3) *Stand alone*, Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. (4) *Adaptif*, Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. (5) *User friendly*, Modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya. (6) *Konsistensi*, Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

Menurut Wijaya (1988:129), ciri-ciri pengajaran modul pembelajaran adalah: (1) siswa dapat belajar individual, aktif dan tanpa bantuan maksimal dari guru. (2) Tujuan pelajaran dirumuskan secara khusus dan didasarkan pada perubahan perilaku. (3) Tujuan dirumuskan secara khusus sehingga perubahan perilaku peserta didik dapat segera dapat diketahui. Perubahan tingkah laku diharapkan mencapai tingkat penguasaan 75% penguasaan tuntas (*mastery learning*). (4) Membuka kesempatan kepada peserta didik untuk maju berkelanjutan menurut kemampuannya masing-masing. (5) Modul merupakan paket pengajaran yang bersifat *self-instruction*, dengan belajar seperti ini, modul membuka kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan

diri secara optimal. (6) Modul memiliki informasi yang cukup kuat. Unsur asosiasi, struktur, dan urutan bahan pelajaran terbentuk sedemikian rupa sehingga siswa secara spontan mempelajarinya. (7) Modul memberi banyak kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan *E-Modul*

Kemudahan mengakses *e-modul* sangat membantu siswa dalam memperoleh sumber belajar (Sitorus, D.S., 2019). Cukup dengan menggunakan telepon genggam android, *e-modul* dapat diakses dengan mudah. *E-modul* dapat juga diakses secara offline terutama untuk daerah dengan kendala sinyal maupun peserta didik yang terhambat ketersediaan kuota internet. Isi *e-modul* selain berupa teks dan gambar dapat juga disertakan rekaman suara, video dan tautan sumber belajar sehingga lebih menarik.

Kekurangan *e-modul* umumnya terkait cara mengakses ke aplikasi *e-modul*. Peserta didik harus menggunakan piranti elektronik untuk dapat mengakses *e-modul*. Pengaksesan modul dalam bentuk elektronik kurang ramah terhadap kesehatan mata. *E-modul* online mengharuskan ketersediaan dan keterjangkauan jaringan internet.

3. Dongeng

a. Pengertian Dongeng

Menurut KBBI cerita fiksi adalah cerita rekaan, khayalan dan tidak berdasarkan kenyataan. Ada beberapa contoh cerita fiksi adalah novel, cerpen, roman, dongeng.

Dongeng adalah genre sastra klasik yang seringkali mengisahkan kehidupan yang luar biasa dan terjadi di masa lampau. Dongeng cenderung bersifat komunal dan menjadi bagian dari warisan budaya etnis tertentu. Dongeng sering kali diturunkan secara turun-temurun dan biasanya diceritakan dalam waktu luang atau santai bersama keluarga atau teman, baik saat istirahat, saat bersantai, atau menjelang tidur anak-anak.

Selain sebagai penguat identitas dan jati diri pemiliknya, dongeng juga dapat digunakan sebagai alat untuk mempererat hubungan silaturahmi dan hubungan kekeluargaan. Melalui dongeng, nilai-nilai dan pesan moral dapat disampaikan kepada pendengar atau pembaca. Dongeng memiliki unsur intrinsik yang khas, salah satunya adalah amanat atau pesan moral yang terkandung di dalamnya. Pesan moral dalam dongeng seringkali disampaikan melalui karakter dan peristiwa yang terjadi dalam cerita.

Dongeng menurut KBBI (daring) adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau bersifat fiktif. Meskipun demikian, dongeng memiliki daya Tarik dan nilai-nilai yang dapat menginspirasi dan memberikan pelajaran kepada pembaca atau pendengar.

James Danandjaja menjelaskan bahwa dongeng adalah jenis cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh penutur cerita. Dongeng ini tidak terikat oleh tempat atau waktu tertentu dan tujuannya adalah untuk memberikan hiburan. Menurut definisi dari Poerwadarminta, dongeng adalah cerita tentang peristiwa aneh atau cerita yang tidak benar terjadi pada zaman dahulu.

Sementara itu, menurut Charles Perrault, dongeng adalah cerita pendek yang mengisahkan petualangan khayalan dengan melibatkan situasi dan tokoh gaib yang luar biasa.

Habsari menjelaskan, dongeng memiliki beberapa manfaat bagi anak sebagai berikut. (1) Mengajarkan nilai-nilai moral pada anak. Cerita dalam dongeng dapat menjadi contoh dan menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak. Dengan menggunakan dongeng sebagai analogi, pendidik dapat mengajarkan anak tentang konsep dan nilai etika. (2) Membudayakan budaya membaca. Kecintaan anak pada membaca dapat dipengaruhi oleh kebiasaan orang tua atau pengasuh yang menanamkan budaya membaca sejak dini. Ketika pendidik menganjurkan untuk membacakan buku cerita, anak menjadi lebih tertarik untuk belajar membaca. (3) Mengembangkan imajinasi. Kisah-kisah dalam dongeng seringkali melibatkan unsur-unsur yang melampaui logika orang dewasa. Namun, melalui cerita imajinatif inilah anak-anak dapat meningkatkan kemampuan imajinatifnya. Cerita-cerita ini bertujuan untuk merangsang kreativitas anak. Biasanya, anak-anak

b. Ciri-ciri Dongeng

Dongeng memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dongeng biasanya disebarakan secara lisan. Cerita ini kemudian dikenal setelah tersebar dari mulut ke mulut melalui kata-kata, dari satu generasi ke generasi berikutnya.

- 2) Karena penyebarannya secara lisan, dongeng membutuhkan waktu yang cukup lama untuk sampai kepada pendengarnya.
- 3) Dongeng sering kali memiliki berbagai macam versi yang berbeda. Hal ini wajar karena penyebarannya secara lisan.
- 4) Dongeng bersifat anonim, artinya penulis atau penciptanya umumnya tidak diketahui. Meskipun begitu, dongeng tersebut selalu dikenal dan populer di masyarakat.
- 5) Dongeng memiliki pola tertentu. Misalnya, penggunaan kata klise, kata pembuka, dan kata penutup yang baku.
- 6) Dongeng memiliki fungsi dan kegunaan dalam kehidupan kolektif maupun dalam masyarakat, seperti sebagai alat pendidikan, hiburan, protes sosial, dan sebagai proyeksi dari keinginan terpendam.
- 7) Dongeng memiliki sifat pralogis atau logika yang sesuai dengan logika umum, serta logika di luar nalar manusia.
- 8) Dongeng menjadi milik bersama karena tidak diketahui siapa penulis atau pencipta aslinya. Oleh karena itu, orang-orang merasa memiliki dongeng tersebut secara kolektif.
- 9) Dongeng memiliki sifat polos dan lugu, yang kadang-kadang terlihat kasar dan terlalu spontan saat disampaikan, lebih dari yang terlihat pada tingkat yang lebih mendalam.
- 10) Biasanya, dongeng tidak memberikan penjelasan yang mendetail tentang sifat atau karakteristik tokoh dalam cerita.

c. Unsur-unsur Dongeng

Berikut ini adalah unsur-unsur yang terdapat dalam dongeng:

- 1) Tema: tema merupakan ide utama yang menjadi dasar cerita dalam sebuah dongeng.
- 2) Latar: latar menggambarkan ruang, waktu, dan suasana di mana peristiwa dalam dongeng terjadi.
- 3) Alur: alur mengacu pada urutan peristiwa yang saling terkait dalam sebuah dongeng, berdasarkan hubungan sebab-akibat.
- 4) Tokoh: tokoh-tokoh adalah pelaku dalam dongeng yang memainkan peran-peran dalam cerita.
- 5) Penokohan: penokohan mencakup cara penggambaran tokoh-tokoh dalam dongeng, termasuk sifat, karakter, dan kondisi fisik mereka.
- 6) Sudut pandang: sudut pandang adalah perspektif dari mana pengarang menceritakan dongeng, dan sudut mana cerita dilihat oleh pengarang.
- 7) Majas: majas merujuk pada penggunaan gaya bahasa dalam dongeng dengan tujuan memberikan efek tertentu dan membuat cerita menjadi lebih hidup.
- 8) Amanat: amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis melalui dongeng kepada pembacanya.

d. Jenis-jenis Dongeng

Ada beberapa jenis-jenis dongeng adalah:

- 1) Mite atau Mitos: mite atau mitos adalah jenis dongeng yang melibatkan cerita tentang makhluk halus seperti jin, setan, dan lainnya. Contohnya termasuk Joko Tarub dan Nyi Roro Kidul.
- 2) Sage: sage adalah jenis dongeng yang menceritakan kisah tokoh tertentu dengan kepahlawanan, keberanian, kesaktian, dan kebaikan. Contohnya termasuk Airlangga, Calon Arang, dan Ciung Wanara.
- 3) Fabel: fabel adalah jenis dongeng yang menggambarkan kehidupan hewan dengan perilaku yang menyerupai manusia. Contohnya termasuk cerita tentang kancil dan buaya, serta semut dan belalang.
- 4) Legenda: legenda adalah jenis dongeng yang diyakini oleh penduduk setempat sebagai kisah yang benar terjadi, namun tidak dianggap sebagai sesuatu yang sakral. Contohnya termasuk Batu Menangis, Lutung Kasarung, dan Danau Toba.
- 5) Parabel: parabel adalah jenis dongeng yang memiliki nilai pendidikan, baik itu nilai moral, agama, atau pendidikan yang disampaikan secara tersirat. Contohnya termasuk cerita Malin Kundang.

4. Gambar Ilustrasi

a. Pengertian Gambar Ilustrasi

Kata Ilustrasi berasal dari bahasa Latin “Illustrare”, yang berarti menjelaskan atau menerangkan, dengan demikian gambar ilustrasi diartikan

sebagai gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan sesuatu peristiwa. Gambar ilustrasi mampu menarik perhatian peserta didik ketika disajikan dalam buku teks ataupun non teks.

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti gambar (foto, lukisan) untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya).

Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas maksud dari cerita, berita maupun pesan. Dikutip dari buku Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni (1990) karya Sp. Soedarso, menjelaskan bahwa ilustrasi adalah suatu seni melukis atau seni menggambar yang diabadikan untuk kepentingan hal lain, bisa jadi memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, misalnya ilustrasi dalam cerpen.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa gambar ilustrasi adalah gambar yang berupa dua dimensi yang dapat menggambarkan atau memperjelas sebuah cerita. Dengan adanya gambar ilustrasi yang digunakan dalam pembelajaran akan membuat peserta didik lebih tertarik.

b. Tujuan Gambar Ilustrasi

Menurut Antonius Putra N dan Rahmatsyam Lakoro (2012:2), tujuan ilustrasi adalah untuk menghiasi dan menerangkan suatu cerita, puisi, maupun informasi lainnya dalam bentuk tulisan. Selengkapny, adapun beberapa tujuan

ilustrasi adalah sebagai berikut: (1) Tujuan ilustrasi adalah untuk memberi kejelasan informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca. (2) Ilustrasi bertujuan untuk menambah variasi bahan ajar, membuatnya lebih menarik, komunikatif, dan memudahkan pemahaman pembaca terhadap pesan yang disampaikan. (3) Ilustrasi juga bertujuan untuk membantu pembaca dalam mengingat konsep dan ide melalui representasi visual.

c. Fungsi Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi memiliki fungsi sebagai berikut: (1) Menarik perhatian pembacanya dari segi warna yang ditampilkan. (2) Memudahkan memahami suatu keterangan atau penjelasan bahwa ada beberapa tokoh yang ditampilkan dalam cerita. (3) Sebagai sarana mengungkapkan pengalaman suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar. (4) Memberikan gambaran singkat isi tulisan atau cerita yang disampaikan. (5) Sebagai nilai keindahan dalam perwajahan.

d. Jenis Gambar Ilustrasi

Ada beberapa jenis gambar ilustrasi diantaranya:

1) Gambar Kartun

Gambar kartun adalah ilustrasi berupa gambar lucu dari manusia, hewan, tumbuhan, dan benda mati, yang digunakan untuk melengkapi suatu cerita. Beberapa contoh gambar kartun, yaitu; komik strip, gag kartun, dan kartun editorial.

2) Gambar Karikatur

Gambar Karikatur adalah gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Kata karikatur berasal dari kata Italia “*caricare*” yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan.

3) Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi Naturalis yaitu gambar ilustrasi yang bentuk dan warnanya sesuai dengan kenyataan yang ada di alam tanpa penambahan dan pengurangan.

4) Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi Dekoratif yaitu gambar ilustrasi dengan bentuk yang dilebih-lebihkan atau disederhanakan untuk menghiasi sesuatu.

5) Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi Khayalan yaitu gambar ilustrasi yang dihasilkan dari imajinasi pembuatnya. Jenis ilustrasi ini banyak digunakan pada novel, komik, dan roman.

6) Ilustrasi Cergam

Ilustrasi Cergam atau cerita bergambar merupakan jenis komik yang berisi gambar dan teks dengan sudut pandang yang menarik.

7) Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi Buku Pelajaran yaitu gambar ilustrasi yang terdapat pada buku pelajaran dimana fungsinya untuk menerangkan isi teks yang sifatnya ilmiah maupun non ilmiah.

5. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan istilah yang semakin hari semakin mendapatkan pengakuan dari masyarakat Indonesia. Pendidikan karakter memiliki peranan penting terutama dengan adanya perkembangan zaman yang semakin berkembang. Untuk mengimplementasikannya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggulirkan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sejak tahun 2016. Dimana dalam hal ini, sekolah-sekolah di Indonesia wajib melaksanakan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Karakter yang dimiliki oleh seseorang pada dasarnya terbentuk melalui proses pembelajaran yang cukup panjang. Karakter manusia bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir. Lebih dari itu, karakter merupakan bentukan atau pun tempaan lingkungan dan juga orang – orang yang ada di sekitar lingkungan tersebut. Karakter dibentuk melalui proses pembelajaran di beberapa tempat, seperti di rumah, sekolah, dan di lingkungan sekitar tempat tinggal.

Menurut Ratna Megawangi (2004:95) dalam Dharma Kesuma, pendidikan karakter bertujuan untuk mendidik anak-anak agar mereka dapat membuat keputusan yang bijaksana dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi positif kepada lingkungan sekitarnya.

Menurut Fakry Gaffar (2010:1) dalam Dharma Kesuma, pendidikan karakter merupakan proses transformasi nilai-nilai kehidupan yang bertujuan

untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai tersebut dalam kepribadian seseorang sehingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian integral dari kehidupan individu tersebut. Dalam definisi tersebut, terdapat tiga ide pikiran penting:

- 1) Proses transformasi nilai-nilai: Pendekatan pendidikan karakter melibatkan proses transformasi nilai-nilai dalam diri individu. Hal ini melibatkan pemahaman, penerimaan, dan pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Ditumbuhkembangkan dalam kepribadian: Tujuan dari pendidikan karakter adalah mengembangkan nilai-nilai tersebut menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kepribadian individu. Hal ini melibatkan penanaman dan penguatan nilai-nilai tersebut dalam setiap aspek kehidupan individu, termasuk sikap, perilaku, dan tindakan.
- 3) Menjadi satu dalam perilaku: Pendidikan karakter bertujuan untuk mencapai keselarasan antara nilai-nilai yang ditanamkan dan perilaku individu. Dalam kata lain, nilai-nilai tersebut diharapkan dapat tercermin dalam setiap tindakan dan interaksi individu dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pendekatan pendidikan karakter, diharapkan individu dapat mengembangkan dan menunjukkan nilai-nilai positif dalam perilaku mereka, sehingga dapat memberikan dampak positif kepada diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Pendidikan karakter adalah proses menanamkan karakter tertentu sehingga peserta didik dapat mampu menumbuhkan karakter khasnya pada saat

menjalankan kehidupannya. Dengan kata lain, peserta didik tidak hanya memahami pendidikan sebagai bentuk pengetahuan saja, namun juga menjadikan sebagai sebagian dari hidup.

b. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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. Melihat dari tujuan tersebut betapa beratnya tujuan tersebut untuk dipikul oleh pendidikan nasional. Pendidikan nasional harus diarahkan pada pembentukan watak.

Menurut Dharma Kesuma (2011:9) tujuan pendidikan karakter dalam sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/ kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan;
- 2) mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah;
- 3) membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Pendidikan karakter merupakan sebuah proses yang dapat membawa peserta didik untuk memahami dan merefleksi bagaimana suatu nilai menjadi penting untuk diwujudkan dalam perilaku keseharian. Pendidikan karakter memiliki sasaran untuk meluruskan berbagai perilaku anak yang negatif menjadi positif tetapi tidak serta merta hanya teori saja tetapi harus dibarengi dengan keteladanan lingkungan sekolah maupun rumah.

Berdasarkan publikasi Pusat Kurikulum tersebut dinyatakan bahwa pendidikan karakter berfungsi (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik (2) memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur (3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Pendidikan karakter adalah pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan seluruh warga sekolah untuk memberikan keputusan baik-buruk, keteladanan, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pentingnya pendidikan karakter bagi masyarakat Indonesia haruslah ditanamkan sejak dini pada seluruh masyarakat Indonesia. Pendidikan karakter yang baik memiliki beberapa syarat dan indikator penting yang harus dicapai demi terwujudnya masyarakat dengan karakter yang baik.

c. Nilai-nilai Karakter

Kementerian Pendidikan Nasional Indonesia telah merumuskan 18 nilai-nilai yang ditanamkan dalam diri warga Indonesia, khususnya siswa, dalam

upaya membangun dan menguatkan karakter bangsa. 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter tersebut, diantaranya yaitu:

Tabel 2.1 Daftar Nilai-nilai Karakter Berdasarkan Rumusan Kemendiknas

No	Nilai Karakter	Deskripsi
1	Religius	Berperilaku dan bertindak sesuai dengan ajaran agama yang dianut, menghormati dan toleran terhadap kepercayaan dan ibadah orang lain, serta hidup harmonis dengan mereka.
2	Jujur	Menunjukkan perilaku jujur dan dapat dipercaya dalam kata-kata, Tindakan, dan pekerjaan yang dilakukan.
3	Toleransi	Menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat sikap dan Tindakan orang yang berbeda dari dirinya.
4	Disiplin	Menunjukkan perilaku teratur dan patuh terhadap aturan dan peraturan yang ada.
5	Kerja keras	Menunjukkan usaha maksimal dalam mengatasi hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan baik.
6	Kreatif	Berpikir dan bertindak untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang dimiliki.
7	Mandiri	Menunjukkan sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8	Demokratis	Menilai hak dan kewajiban diri sendiri dan orang lain dengan adil dalam cara berpikir, bersikap, dan bertindak.
9	Rasa ingin tahu	Selalu berusaha untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dan luas tentang hal-hal yang dipelajari, dilihat, dan didengar.
10	Nasionalisme	Menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan kelompok, dalam cara berpikir, bertindak, dan memiliki wawasan.
11	Cinta tanah air	Berpikir, bersikap, dan bertindak dengan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang

		tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	Menghargai prestasi	Mendorong diri sendiri untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat, serta mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat/komunikatif	Menunjukkan kegembiraan dalam berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14	Cinta damai	Menunjukkan sikap, perkataan, dan tindakan yang mampu memberikan rasa bahagia dan aman kepada orang lain.
15	Gemar membaca	Memiliki kebiasaan meluangkan waktu untuk membaca berbagai bahan bacaan yang memberikan manfaat bagi dirinya.
16	Peduli lingkungan	Menunjukkan sikap dan tindakan untuk mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, serta berusaha memperbaiki kerusakan yang sudah terjadi.
17	Peduli sosial	Menunjukkan keinginan untuk memberikan bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung jawab	Menunjukkan sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara

Tanggung jawab adalah sebuah nilai moral yang sangat penting dalam kehidupan. Ini mencerminkan kesadaran seseorang terhadap tindakan dan perilaku yang mereka lakukan. Tanggung jawab merupakan aspek yang melekat dalam kodrat manusia, yang berarti merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Sikap tanggung jawab seseorang mencerminkan karakter mereka, baik atau buruk. Seseorang yang menghindari tanggung jawab

menunjukkan ketiadaan karakter yang bertanggung jawab. Begitu juga, orang yang suka bermain-main tanpa memikirkan akibatnya juga dianggap tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, unsur utama dalam tanggung jawab adalah keseriusan dalam bertindak dan menjalankan kewajiban.

d. Pendidikan Karakter yang Efektif

Untuk menjalankan Pendidikan karakter dengan efektif, Muchlas Samani (2017:168) mengembangkan sebelas prinsip yang diusulkan oleh Lickona, Schaps, dan Lewis. Berikut adalah prinsip-prinsip tersebut:

- 1) Pendidikan karakter harus mempromosikan nilai-nilai etik inti sebagai dasar pembentukan karakter yang baik.
- 2) Karakter harus dipahami secara komprehensif, meliputi pemikiran, perasaan, dan perilaku.
- 3) Pendidikan karakter yang efektif memerlukan pendekatan yang sungguh-sungguh dan proaktif, serta mempromosikan nilai-nilai inti di semua fase kehidupan sekolah.
- 4) Sekolah harus menjadi komunitas yang peduli.
- 5) Memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan tindakan bermoral.
- 6) Pendidikan karakter yang efektif harus disertai dengan kurikulum akademis yang bermakna dan menantang, menghargai semua pembelajar, dan membantu mereka mencapai kesuksesan.

- 7) Pendidikan karakter harus secara nyata berusaha mengembangkan motivasi pribadi siswa.
- 8) Seluruh staf sekolah harus menjadi komunitas pembelajaran dan komunitas moral, saling berbagi tanggung jawab dalam pendidikan karakter, dan berupaya mengembangkan nilai-nilai inti yang sama sebagai panduan pendidikan karakter bagi siswa.
- 9) Implementasi pendidikan karakter membutuhkan kepemimpinan moral dari staf sekolah dan siswa.
- 10) Sekolah harus melibatkan orangtua dan anggota masyarakat sebagai mitra penuh dalam upaya pembangunan karakter.
- 11) Evaluasi pendidikan karakter juga harus menilai karakter sekolah, fungsi staf sekolah sebagai pendidik karakter, dan bagaimana siswa memmanifestasikan karakter yang baik.

B. Penelitian yang Relevan

Terkait penelitian terdahulu, peneliti telah mencari jurnal tentang pengembangan bahan ajar berbasis ebook. Peneliti menemukan beberapa jurnal yang terkait dengan pengembangan bahan ajar berbasis *ebook* antara lain sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditulis oleh Gusti Ngurah Komang Wiratama dan I Gede Margunayasa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas

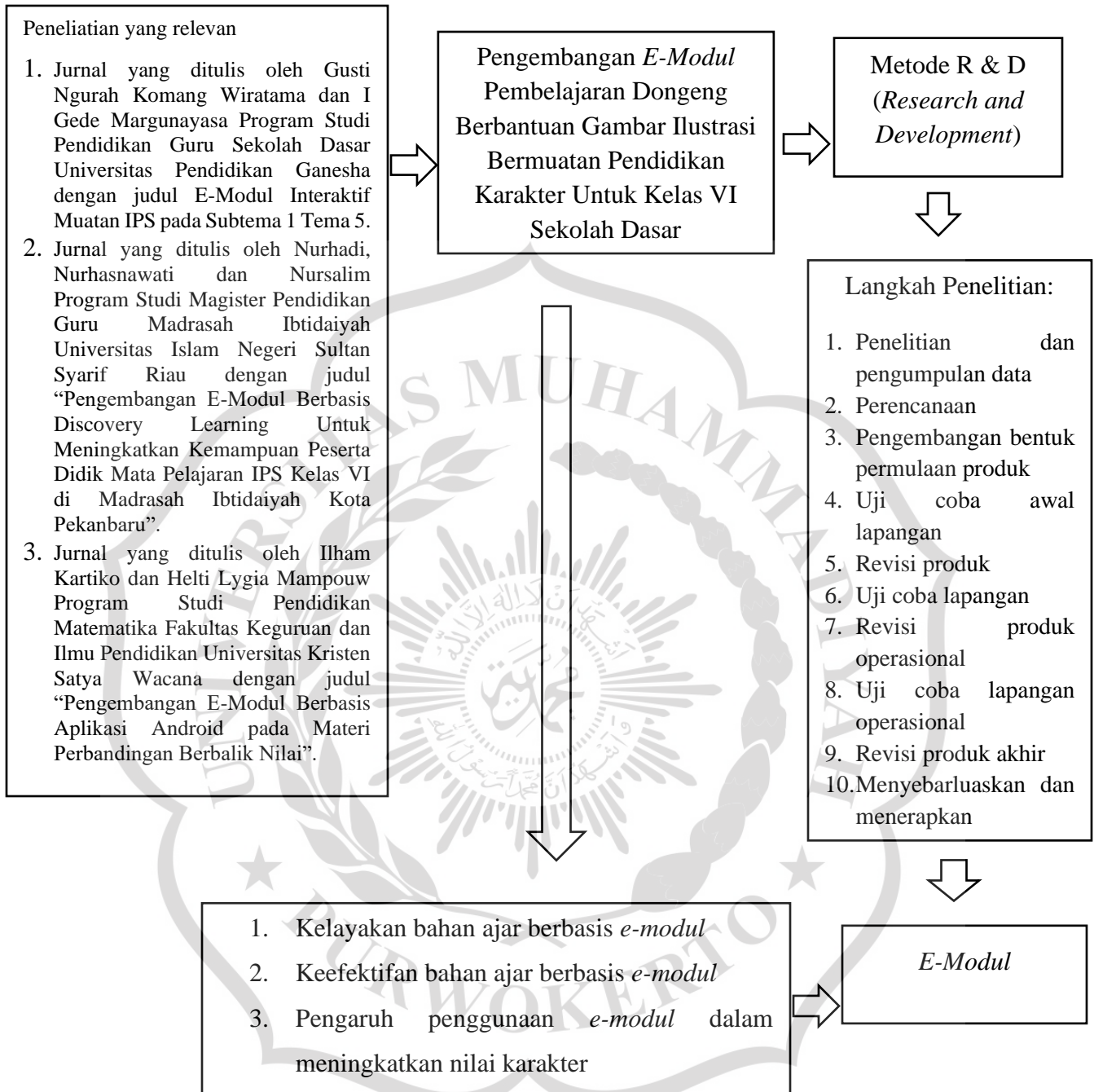
Pendidikan Ganesha dengan judul E-Modul Interaktif Muatan IPS pada Subtema 1 Tema 5. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Research & Development dengan desain pengembangan ADDIE.

2. Jurnal yang ditulis oleh Nurhadi, Nurhasnawati dan Nursalim Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Riau dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan desain pengembangan menurut Borg and Gall.
3. Jurnal yang ditulis oleh Ilham Kartiko dan Helti Lygia Mampouw Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan desain pengembangan ADDIE.
4. Jurnal yang ditulis oleh Sisi Oktarina, Maharani Oktavia dan Aldora Pratama PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang dengan judul “Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 1 Air Salek”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan desain pengembangan ADDIE.

C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2021:95) kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independent dan dependen. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dalam pelajaran Bahasa Indonesia, guru menangkap bahwa peserta didik mengalami kebosanan ketika menghadapi bacaan yang panjang dan kurang berminat dalam membaca.

Permasalahan di atas diambil pokok pemikiran bahwa bahan ajar belum membantu peserta didik dalam meningkatkan minat membaca siswa dalam materi cerita fiksi, sehingga peneliti berinisiatif mengembangkan bahan ajar cerita fiksi. Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, maka alur kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1. Diagram Kerangka Pikir