

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar.²⁸ Media berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi.²⁹ Media digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.³⁰ Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut AECT (*Assosiation of Education and Communication*) media adalah segala bentuk yang dipergunakan dalam penyaluran

²⁸ Farlina Hardianti, Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kemampuan Anak Usia 4-5 Tahun, *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Mei 2021, hal. 2.

²⁹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), hal. 5.

³⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 6.

informasi.³¹ Media sebagai sumber belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa secara mandiri.³² Media merupakan komponen dalam lingkungan pebelajar yang merangsang mereka untuk belajar.³³ Dalam penggunaan media pembelajaran agar memudahkan guru dalam memahami konsep yang abstrak kepada siswa.³⁴ Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.³⁵ Media pembelajaran dapat menunjang kualitas proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran akan jauh lebih menarik dan menyenangkan.

Penulis mendefinisikan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Media juga dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa untuk memberikan pendapat dan umpan balik antara guru dan siswa.

2. Manfaat Media Pembelajaran

³¹ Elfi Lailan Syamsita Lubis dan Muhammad Nazhir, dan Agustriana, Analisa Kebutuhan media pembelajaran Berbasis Tematik, *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS, dan Bahasa Inggris*, Vol. 3, No. 1, 2020, hal 5.

³² Khalifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013), hal. 31.

³³ Nuri Ramadhan dan Khairunisa, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Big Book* Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku, *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*, Volume 8, Nomor 1, 2021, hal. 51.

³⁴ Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 103.

³⁵ Kiki Pratama Rajagukguk, Reni Ramadani Lubis, JIhan Kirana, Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) LPPM STIKIP AL MAKSUM LANGKAT*, Vol. 2, No. 1, April 2021, hal. 16.

Tujuan media pembelajaran adalah menciptakan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*).³⁶ Media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, membantu konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran, dan menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.³⁷

Media pembelajaran memiliki manfaat praktis di dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan Arsyad antara lain:

- a. Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses hasil belajar.³⁸ Guru mampu memberikan pengalaman belajar yang melekat dan bermakna bagi siswa.
- b. Mampu mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat memunculkan motivasi belajar siswa.³⁹ Kondisi pembelajaran tidak akan membosankan, siswa lebih bersemangat karena banyak kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.
- c. Mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa di lingkungan mereka.⁴⁰ Siswa dapat memahami materi karena materi pelajaran yang disampaikan menjadi lebih konkret dan menarik.

³⁶ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang: UB Press, 2018), hal. 5.

³⁷ Melinda Safitri dan Henny Dwi K., Pengembangan Media Pembelajaran "Kelas BANGTAR" Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 5, Nomor 2, Juli 2021, hal. 989.

³⁸ I Putu Agus Aryatnaya Giri, Wall Chart Dewata naa Sanga Sebagai Media Pembelajaran Agama Hindu Bernilai Teo-Estetis, *Jhanasiddhanta: Jurnal Teologi Hindu*, Vol. 2, No. 1, 2020, hal. 15.

³⁹ Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadiprana, dan Resa Respati, *Pedadidakta Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 7, No 4. 2020, hal 106

⁴⁰ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019), hal. 5.

- d. Media pembelajaran mampu menghadirkan yang tidak terjangkau baik dalam waktu, ruang, dan dana. Media pembelajaran menghadirkan yang jauh, besar, dan mahal dapat dihadirkan ke dalam kelas.⁴¹ Selain itu, siswa juga memiliki waktu yang lebih banyak dan menambah materi yang relevan.⁴² Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran lebih efektif dan efisien dan mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja.
- e. Siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.⁴³ Bakat adalah karakteristik unik individu yang melekat pada individu.⁴⁴ Kemampuan visual adalah kemampuan memahami bentuk, gambar atau pola, desain, warna-warna, dan tekstur yang dilihat dengan mata luar ataupun yang dibayangkan di dalam kepala.⁴⁵ Kemampuan auditori adalah belajar mendengarkan sesuatu, seperti suara radio.⁴⁶ Kemampuan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide dan perasaan dalam gerakan tubuh.⁴⁷ Media pembelajaran dapat menunjukkan

⁴¹ Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communication, 2020), hal. 17-18.

⁴² Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 5.

⁴³ Asmidar Prapat, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Anggota IKAPI, 2020), hal. 211.

⁴⁴ Slamet Wiyono, *Manajemen Potensi Diri Edisi Revisi Strategi Jitu Mendongkrak Kesuksesan Pribadi Dan Organisasi Tanpa Mengorbankan Integritas Moral*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006), hal. 61.

⁴⁵ Umi Kayvan, *57 Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*, (Jakarta Selatan: PT TransMedia, 2009), hal. 1.

⁴⁶ Fany P. Widyanti, Zainal Abidin, Sikky, Analisis Kemampuan Komunikasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Auditorial dan Kinestetik dalam Pembelajaran Daring Materi Turunan Kelas XI Bahasa SMAN 8 Malang, *Jurnal Pendidikan, Volume 16, Nomor 9*, Februari 2021, hal. 2.

⁴⁷ Andi Yudha Asfandiyar, *Kenapa Guru Harus Kreatif ?*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2009), hal 47.

potensi dan karakteristik individu anak, dari segi hal yang dilihat, didengar, dan dilakukan siswa melalui kegiatan belajar bersama guru.

- f. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas poses belajar mengajar.⁴⁸ Pada umumnya dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama dan mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Penulis menyimpulkan berdasarkan penjelasan di atas, bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran ialah untuk efisiensi dan efektivitas sebuah pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menyenangkan sekaligus bermakna. Media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama bagi seluruh peserta didik dan guru dalam memberikan informasi melalui media yang digunakan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Kedudukan media dalam pembelajaran memiliki peranan penting karena dapat membantu proses belajar siswa.⁴⁹ Adapun jenis-jenis media pembelajaran, berdasarkan rancangannya dibagi menjadi dua antara lain sebagai berikut.

- a. Media yang dirancang (*by design*), adalah media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang dan dikembangkan sebagai komponen

⁴⁸ Nova Darmanto dan Nurul Akmalia, Media Buku Sebagai Representasi Ideologi Penulis, *MEDIASI: Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi, Volume 2, Nomor 1, Januari 2021*, hal.17.

⁴⁹ Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, Media Berbasis Android Pada Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI, *Jurnal Media Infotama, Vol. 14, No. 1, 2018*, hal. 15.

sistem pembelajaran.⁵⁰ Tujuannya untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat normal.

- b. Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), adalah media dan sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran tetapi keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan, dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁵¹

Media dapat dibagi menjadi tiga macam unsur, yaitu media visual, audio, dan kinestetik:

1. Media Visual

Media visual adalah media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) yang berkaitan dengan indera penglihatan.⁵² Visual berperan mengkonkritkan ide yang abstrak, selanjutnya dapat mempermudah memahami informasi yang sulit.⁵³ Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna sehingga siswa harus berinteraksi dengan visual tersebut sebagai proses terjadinya pesan. Media ini dalam proses pembelajaran dapat

⁵⁰ Nunu Mahnun, Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), *Jurnal Pemikiran Islam*, Volume 37, Nomor 1, 2012, hal.30.

⁵¹ Ana Widyastuti, *Tekhnologi Pendidikan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal.10.

⁵² Prupuh Faturrohman dan Sutino Sobri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Refika Aditama, 2007), hal. 67-68.

⁵³ Septy Nurfadhilah, dkk, Pengembangan Media Visual di SDN Melayu III Masa Pandemi, *PANdawa*, Volume 3, Nomor 2, 2021, hal. 347.

menghindari penyampaian informasi yang bersifat verbal. Media visual dapat berupa gambar, diagram, peta, dan sebagainya.⁵⁴

2. Media Audio

Media audio adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio atau suara dan untuk menerima informasi tersebut menggunakan indera pendengaran.⁵⁵ Media ini dapat mengembangkan daya imajinasi siswa seperti menulis, menggambar dan sebagainya. Jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain radio, alat perekam putar magnetik, dan laboratorium bahasa.⁵⁶

3. Media Kinestetik

Media yang penggunaannya memerlukan sentuhan (*touching*) antara pendidik dan peserta didik serta perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik.⁵⁷ Biasanya media jenis ini lebih menekankan pengalaman dan analisis suasana dalam penerapannya. Jenis-jenis media yanadalah dramatisasi, demonstrasi, permainan, karya wisata dan sebagainya.⁵⁸

Penulis menggunakan jenis media visual yaitu media komik dan *google book* karena penekanannya pada aspek menggunakan indera

⁵⁴ Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 35.

⁵⁵ Nurmadiyah, *Media Pendidikan, Al-Afkar: Jurnal Keislaman dan Peradaban*, Vol. 5, No. 1, 2016, hal 54.

⁵⁶ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hal. 210.

⁵⁷ Arylien Ludji Bire, Uda Geradus, dan Josua Bire, Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial dan Kinestetik terhadap Prestasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan: Penelitian inovasi pembelajaran*, Vol. 44, No. 2, 2014, hal 173.

⁵⁸ Haryono, *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Pembelajaran dan Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Genius Media, 2014), hal. 51-52.

penglihatan sebagai alat bantu membaca. Manfaat dari media visual itu sendiri yaitu untuk menarik perhatian siswa, memudahkan guru dalam memberikan materi, membuat siswa menjadi lebih aktif dan berakhir pada kualitas hasil belajar.

B. Tinjauan tentang Media Komik

1. Pengertian Komik

Komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat.⁵⁹ Komik tidak hanya memberikan informasi yang bersifat penghibur tetapi juga dapat dikatakan sebagai komik pembelajaran.⁶⁰ Media komik dapat dikatakan sebagai media pembelajaran selama terkait dengan materi serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Komik adalah salah satu karya seni yang memerlukan persepsi karena keunikannya sebagai seni yang naratif tetapi juga visual.⁶¹ Pembaca komik menggunakan persepsi visual sekaligus menangkap narasi dalam imajinasi yang dilihatnya. Komik sebagai karya seni yang memadukan dua elemen yaitu narasi dan visualisasi.⁶² Media Komik yang peneliti gunakan dalam

⁵⁹ Hasan Sastra Negaram Penggunaan Komik Sebagai Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa SD, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 1, No. 2, 2014, hal. 255.

⁶⁰ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 145.

⁶¹ Florens Debora Patricia, Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud, *Jurnal Studi Komunikasi*, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 278-279.

⁶² Lilawati Kurnia, *Kota Urban Jakarta dalam Komik Karya Zaldy/Lilawati Kurnia*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016), hal 16-18.

pembelajaran yaitu komik strip. Komik strip merupakan komik yang hanya terdiri beberapa panel gambar saja umumnya terdiri dari 3-5 panel, namun dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh.⁶³ Berikut contoh dari komik strip pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 Aku dan Cita-citaku yang dapat diakses baca secara *online* dan *download* https://komik.pendidikan.id/online/komik/krik_krik_bunyinya/7.



Gambar 2.1 Komik Strip

Komik pembelajaran harus bisa memenuhi tujuan pembelajaran yaitu memuat materi pembelajaran sesuai pokok bahasan materi yang akan disampaikan.⁶⁴ Peranan pokok komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya menciptakan minat peserta didik.⁶⁵ Media komik dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas

⁶³ Jubilee Enterprise, *Membuat Comic Strip Instan untuk Hobi dan Profesional*, (Jakarta: PT Gramedia, 2011), hal. 37.

⁶⁴ Indaryati Jailani, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Kelas V, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3, No. 1, 2015, hal. 85.

⁶⁵ Triani Ratnawuri, Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro, *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, Volume 4, Nomor 2, 2016, hal. 9-10.

maupun di luar kelas.⁶⁶ Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.⁶⁷ Komik dapat menghadirkan konten yang edukatif, menghibur, dan menarik bagi anak-anak. Komik sebagai salah satu cara agar anak tetap belajar selama di rumah.

Popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen pada suatu pembelajaran.⁶⁸ Sebagai contohnya, guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik. Peranan pokok dari buku komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat baca para siswa.⁶⁹ Penggunaan media komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif.⁷⁰

Media komik merupakan media yang berisi narasi dialog disertai dengan gambar visual sebagai pesan penyampai cerita. Karakter tokoh di dalamnya yang menarik sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap bacaan yang mereka baca sangat berbeda dengan buku

⁶⁶ Nurhayati, Aswar dan Irfan Arifin, Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa SD, *Jurnal Imajinasi*, Vol 2, No. 2, 2018, hal. 26.

⁶⁷ Wiwin Warliah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*, (Jakarta: CV. Setia Media, 2018), hal. 25.

⁶⁸ Ramadhani Wijaya Putri, Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi di SMK PGRI 1 Palembang Tahun Pelajaran 2019/2020, *Jurnal Neraca*, Vol. 3, No. 1, hal 102.

⁶⁹ Michael Amin Manalu, Yusuf Hartanto, Nyimas Aisyah, Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada materi Trigonometri di Kelas X SMAN 1 Indralaya Utara, *Jurnal Elemen*, Vol. 3, No. 1, hal. 38.

⁷⁰ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 320-321.

bacaan lainnya. Media komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar yang efektif dan efisien melalui kegiatan belajar mengajar. Membaca komik strip menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif karena bacaannya sangatlah mudah, ringan, dan punya cerita ringkas yang langsung selesai.

2. Kegunaan Media Komik

Adapun kegunaan media komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memotivasi siswa pada saat pembelajaran.⁷¹ Komik dapat mengembangkan kompetensi dan inovasi siswa membaca (*reading skill*).⁷² Sesuai dengan karakteristik kartun cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya.
- b. Sebagai ilustrasi. Ilustrasi adalah suatu gambar yang memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah untuk mengarahkan pengertian bagi pembacanya.⁷³ Guru harus selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni diantara siswa.⁷⁴ Tujuannya agar tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud pembuat kartun.

⁷¹ Very Hendra Saputra, Komik Digital Berbasis *Scientific Method* Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Riset dan Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 2021, hal 89-90.

⁷² Edwin Adrianata Surijah, dkk, *Komik Sebagai Media Pembelajaran Statistika*, *Jurnal Psikologi Insight*, Volume 2, Nomor 2, 2018, hal. 47.

⁷³ Indiria Maharsi, *Ilustrasi*, (Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2016), hal 1-3.

⁷⁴ *Ibid*, hal. 319-320.

- c. Siswa yang menggunakan komik dibandingkan dengan media teks tertulis dapat lebih mudah untuk menggali kembali makna dari suatu kata.⁷⁵ Makna kata adalah arti yang terkandung dari suatu kata. Contoh sederhananya adalah kata *rumah*, kata rumah memiliki makna tempat tinggal. Media komik memudahkan siswa untuk menggali arti dari suatu kata karena perpaduan dua elemen yaitu sastra dan visual.
- d. Mengurangi kebosanan pada proses pembelajaran. Buku-buku yang menarik menyajikan informasi dalam bentuk gambar atau tulisan yang berwarna-warni.⁷⁶ Kesukaannya akan gambar membuat anak lebih mudah memahami isi buku.
- e. Memperjelas materi gambar dengan narasi dialog.⁷⁷ Gambar pada komik digunakan untuk memperjelas isi teks, mengkonkretkan karakter dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas.⁷⁸ Komik membantu anak lebih mudah memahami hubungan antara cerita dan gambar yang saling berkaitan.

Komik berfungsi untuk menyajikan pesan di dalam sebuah gambar visual, dimana tidak hanya menampilkan cerita lucu tetapi juga komik pembelajaran. Tujuannya untuk mempermudah siswa memahami bacaan yang didesain berbeda dengan media teks yang hanya sekedar membaca,

⁷⁵ Nick Soedarso, Komik: Karya Sastra Bergambar, *Jurnal Humaniora*, Vol. 6, No. 4, 2015, hal. 50-503.

⁷⁶ Christina S. P., *Mengajar Membaca Itu Mudah*, (Yogyakarta: Alaf Media, 2019), hal. 20.

⁷⁷ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hal. 114.

⁷⁸ Eni Fariyatul Fahyuni dan Imam Fauji, *Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, *Halaqa: Islamic Education Jurnal*, Volume 1, Nomor 1, 2017, hal. 20-22.

tentunya memberikan efek bosan dan jenuh. omik sebagai cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

3. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik

Adapun kelebihan dan kelemahan komik antara lain sebagai berikut.

a. Kelebihan komik dalam pembelajaran

- 1) Komik dapat menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.⁷⁹ Menurut Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.⁸⁰ Siswa dapat dengan mudah memahami bacaan ketika ia menguasai banyak kosa kata.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang abstrak.⁸¹ Pada tahap operasional konkret usia 7-11 tahun, yaitu anak dapat memahami operasi (logis) dengan benda-benda konkret (nyata). Proses pemikiran anak mengarah pada kejadian yang dapat

⁷⁹ Sutarjo J, Komik, *An Nabighah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 18, No. 2, 2016, hal 234.

⁸⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media), hal. 128.

⁸¹ Mawan Akhir Riwanto dan Mey Prihandani Wulandari Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi, *Jurnal Pancar*, Vol. 2, No. 1, 2018, hal. 15.

diamati, anak belum mampu melakukan problem yang bersifat abstrak (tidak nyata).⁸² Selain itu komik juga dapat mengembangkan minat baca anak pada bidang studinya.⁸³ Komik dapat diterapkan sebagai media pendidikan yang mampu menyampaikan pesan secara efektif.⁸⁴ Gambar visual cerita yang dilengkapi dengan bacaan dapat memicu rasa ingin tahu siswa untuk membacanya.

3) Seluruh jalan cerita komik menuju suatu hal yakni kebaikan studi lain.⁸⁵ Komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.⁸⁶ Gambar-gambar komik itu sendiri pada umumnya sudah berbicara dan dibuat menjadi deretan gambar yang menampilkan alur cerita.⁸⁷ Bacaan komik hadir dengan deretan gambar panel-panel diikuti tulisan tangan yang ditempatkan dalam balon-balon.

⁸² Ahmad Arifuddin dan Siti Rohmah Arrosyid, *Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Alat Peraga Jembatan Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat, Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, Volume 4, Nomor 2, 2017*, hal. 175-176.

⁸³ Suharmono Kasiyun, Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana untuk Mencerdaskan Bangsa, *Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra dan Pengajarannya, Vo. 1, No. 1, 2015*, hal 82-82.

⁸⁴ Anwar Efendi Nasution dan Muhammad Wahyu Hidayah, *E-KOMPEN (ElektronikKomik Pendek) Sebagai Solusi Cerdas dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Indonesia di Era Digital, IQRA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Volume 12, Nomor 1, 2019*, hal. 123.

⁸⁵ Suarti, Alfi Laila, dan Edwin Putera Permana, Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar, *Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 7, No. 2, 2020*, 140-151.

⁸⁶ Syera Trivena Dessiane dan Nyoto Hardjono, Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vo. 1, No. 2, 2020*, hal 48-49.

⁸⁷ Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak*, (Yogyakarta: UGM), hal. 47.

b. Kelemahan komik dalam pembelajaran

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.⁸⁸ Buku yang banyak teks narasi cenderung membuat anak merasa bosan, malas membaca, dan kurang memahami isi bacaan dengan baik.
- 2) Penyampaian materi pelajaran melalui komik terlalu sederhana.⁸⁹ Isi bacaannya yang terlalu sederhana membuat guru harus menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak atau kurang dimengerti siswa. Bacaan komik terkesan ringan, menyenangkan, dan menghibur bagi anak-anak.
- 3) Penggunaan media komik hanya efektif diberikan kepada peserta didik yang bergaya visual.⁹⁰ Aspek yang ditekankan membaca memerlukan bantuan indera penglihatan. Membaca membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk memahami isi bacaan secara mendalam atau menyeluruh.

Media pembelajaran tidak terlepas dari sisi baik dan buruk. Adanya media pembelajaran bertujuan agar suatu pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik. Meskipun cenderung cocok digunakan oleh anak dengan gaya

⁸⁸ Pujiama Yudha, Hendra A.friwan, San Ahdi, Perancangan Komik Sejarah Perang Padri di Sumatera Barat *The Heroes PADRI, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol. 8, No. 1*, 2018, hal

⁸⁹ Nickolas, Heru Dwi Waluyanto dan Anar Zacky, Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel untuk Pembentukan Karakter Pada Anak, *Jurnal DKV Adiwarna, Vol. 1, No. 6*, hal 6.

⁹⁰ Suci Lestari, *Media Grafis Media Komik*, (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009) hal. 4.

belajar visual, tetapi media komik dapat mengembangkan minat membaca siswa melalui gambar visual yang banyak disukai oleh anak-anak pada umumnya. Diharapkan melalui gambar yang dinarasikan siswa dapat menangkap informasi lebih mudah. Penggambaran watak pada komik dibuat secara sederhana untuk memudahkan pembaca memahami isi cerita.

4. Elemen-elemen Komik

Komik memiliki beberapa elemen-elemen yang saling mempengaruhi antara lain sebagai berikut:

- a. Panel yaitu kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang membentuk sebuah alur cerita.⁹¹ Bentuk panel dalam sebuah komik tidak hanya persegi saja, melainkan dapat berbentuk bangun datar lain.
- b. Sudut Pandang yaitu pengambilan gambar dalam suatu posisi.⁹² Sudut pandang dikatakan sebagai dasar berpijak pembaca untuk melihat peristiwa-peristiwa dalam cerita
- c. Parit adalah ruang di antara panel. Parit berfungsi menyatukan kotak panel yang terpisah sehingga membentuk suatu rangkaian cerita yang menarik dan imajinatif.⁹³

⁹¹ Irene Hasian dan Andri Sakti Mardika, Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia, *Magental Official Journal STMK Trisakti*, Vol. 1, No. 1, 2017, hal. 7.

⁹² Fahrurrozi dan Andri Wicaksono, *Sekilas Tentang Bahasa Indonesia Catatan Mengenaiebijakan Bahasa, Kaidah Bacaan, Pembelajaran Sastra, Penerjemahan, dan BIPA*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), hal. 243.

⁹³ Rafelio Agata, Kajian Komik Raibarong Karya Alex Irzaqi, *Jurnal Seni Rupa*, Vol. 8, No. 3, 2020, hal 194.

- d. Balon Kata (*speech bubbles*) adalah bentuk visual yang berisi dialog (percakapan) dari karakter.⁹⁴ Balon komik memiliki bentuk dan fungsi berbeda. Digunakan untuk melaporkan pembicara atau pikiran.
- e. Bunyi Huruf disebut *sound lettering*, yang digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan.⁹⁴ Bunyi huruf ada yang berasal dari tokoh, misalnya tokoh yang sedang tertawa terbahak-bahak, suara tabrakan, suara kentut.
- f. Ilustrasi yaitu seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan tertentu secara visual.⁹⁵ Kumpulan gambar ilustrasi yang tersusun menurut urutan cerita yang terpadu sehingga merupakan jalinan cerita yang bersambung.⁹⁶
- g. Cerita yaitu sebuah medium narasi visual.⁹⁷ Narasi visual merupakan sebuah penyampaian cerita yang dilakukan melalui media dengan representasi gambar visual secara bergerak maupun diam.
- h. Splash yaitu panel dalam halaman komik.⁹⁸ Splash dalam komik, merupakan sebuah bentuk tampilan ilustrasi yang mampu mendefinisikan isi komik dengan menggabungkan elemen visual dan teks isi komik.

⁹⁴ Nur Amala Saputri, Representasi Erotisme dalam Komik Tahilalats Tahun 2015-2016, *Journal Communication Spectrum: Capturing New Perspective In Communication*, Volume 8, Nomor 2, 2018, hal 198.

⁹⁵ M.S. Gumelar, *Cara Membuat Komik*, (Jakarta: Indeks, 2011), hal 81.

⁹⁶ Arina Restian, *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar*, (Malang: UMM Press, 2020), hal. 109.

⁹⁷ Refita Ika Indrayati, Pindi Setiawan, dan Acep Iwan Saidi, Narasi Visual Kematian Pada Ilustrasi Buku Cerita Anak Indonesia, *Jurnal Budaya Nusantara*, Vol. 2, No. 1, 2018, hal. 203-209.

⁹⁸ Halfied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Kedua*, (Jakarta: PT Grafindo, 2012), hal. 126

- i. Garis gerak yaitu efek gerakan yang ditimbulkan oleh pergerakan karakter yang muncul dalam ilustrasi komik.⁹⁹ Efek ini untuk mendramatisasi ekspresi, keadaan maupun pernyataan sikap sehingga memudahkan pembaca memahami kondisi emosional tokoh yang digambarkan.
- j. Symbolia yaitu representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. Symbolia berfungsi menguatkan dan mendramatisir adegan maupun ekspresi yang ada pada komik.¹⁰⁰ Splash terbagi menjadi tiga macam yaitu splash halaman, ganda, dan panel.
- k. Kop komik yaitu bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang.¹⁰¹ Kop komik digunakan pada komik satu halaman tamat yang biasanya dalam pembuatan sebuah komik.

Penulis menyimpulkan komik memiliki elemen-elemen yang saling berkaitan antara point pertama sampai kesebelas sama-sama saling mempengaruhi. Elemen-elemen itu merupakan kesatuan yang terdapat dalam komik dan digunakan untuk mendukung penciptaan komik serta memberikan makna di dalamnya. Keberadaan elemen tersebut dapat membangun suatu hubungan yang padu dalam membentuk wacana komik.

⁹⁹ Ninik setyawati, mudahnya Menggambar dengan Shapes Tool Pada Microsoft Office, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hal 32-33.

¹⁰⁰ Moh. Eka Lesmana, dkk, Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas, *eProceedings of Art & Design*, Vol. 2, No. 1, 2015, hal. 2.

¹⁰¹ Indria Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), hal.

C. Tinjauan tentang Media *Google Book*

1. Pengertian Media Internet

Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang memiliki arti "antara". Jadi internet adalah jaringan antara atau penghubung.¹⁰² Internet didalamnya terdapat sumber daya informasi dari statis hingga dinamis dan interaktif.¹⁰³ Media internet sebagai jaringan komputer yang saling terhubung dan dapat berkomunikasi satu dengan secara global.¹⁰⁴ Rosenberg menekankan bahwa pemanfaatan internet untuk pembelajaran sebagai penggunaan teknologi untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.¹⁰⁵

Keberadaan internet tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia tanpa mengenal batas usia.¹⁰⁶ Fungsi internet bagi anak adalah untuk membantu tugas sekolah ataupun menemukan hal-hal yang berkaitan dengan hobi mereka.¹⁰⁷ Konten internet yang berupa gabungan berbagai jenis media, teks gambar, suara, dan video, kemudian kemampuan interaktifnya mampu mengalahkan segenap media yang pernah ada. Internet

¹⁰² Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*, (Sukabumi Selatan: Adamssein Media, 2016), hal. 7.

¹⁰³ Hammirudin, Dakwah Melalui Dunia Maya (Internet), *Al Irsyad Al Nafs, Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan Islam*, Vol. 7, No. 1, 2020, hal, 87-89.

¹⁰⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2015), hal. 195.

¹⁰⁵ Mukhlison Efendi, Integritas Pembelajaran *Active Learning dan Internet-Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Nadwa, Voume 7, Nomor 2*, 2016, hal. 290.

¹⁰⁶ Edy Supriyadi dan Indah Rizki Fadillah, Simulasi Sistem Keamanan Ruangan Program Studi Teknik Elektro dan Lampu Berbasis IOT (*Internet Of Things*), *Saintech: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Sains dan Teknologi*, Vol. 30, No. 1, 2020, hal. 1.

¹⁰⁷ Indra kertarajasa Furqon, *Panduan bagi Orang Tua Internet Asik untuk Anak*, (Yogyakarta: Best Publisher, 2009), hal. 13.

merupakan sebuah media informasi masa depan. Adanya internet membuka sumber informasi mudah diakses oleh semua orang.¹⁰⁸

Internet adalah jaringan komunikasi yang berskala global dari seluruh jaringan *computer* yang saling terhubung satu sama lain. Sehingga dapat memudahkan seseorang untuk mengakses berbagai informasi dan memudahkan dalam pekerjaan manusia. Internet bagi anak memudahkan peserta didik dalam belajar *online*, menemukan informasi yang diakses dengan cepat, mudah dan interaktif. Perkembangan internet dalam pendidikan telah menghasilkan sebuah sistem pembelajaran jarak jauh.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Internet

Media internet yang sering kita gunakan dapat memberikan pengaruh bagi kehidupan manusia. Adapun kelebihan dan kelemahan dari media internet adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan media internet dalam pembelajaran

- 1) Mengkondisikan siswa belajar secara mandiri.¹⁰⁹ Keberhasilan belajar mandiri sangat dipengaruhi oleh kemauan dalam mencari informasi melalui internet oleh siswa sendiri dengan bimbingan orang tua maupun guru.¹¹⁰

¹⁰⁸ Abdol Gafar, Penggunaan Internet Sebagai Media Baru dalam Pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol. 8, No. 2, Juli 2008, hal. 36-38.

¹⁰⁹ Rimba Sastra Sasmita, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 1, No. 2, 2020, hal. 3.

¹¹⁰ Dewi Salma Prawiradilaga, Diana Ariani, dan Hilman Handoko, *Mozaik Teknologi ELearning*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 2.

- 2) Siswa dapat mengakses secara *online* dari berbagai perpustakaan.¹¹¹ Dunia internet adalah dunia tanpa batas.¹¹² Siswa dan guru tidak perlu hadir secara fisik di kelas, karena siswa dapat mengakses tugas-tugas dari jaringan internet yang telah ditetapkan secara *online*.¹¹³ Melalui kegiatan penelusuran informasi ilmiah *online* pengguna dapat menemukan informasi yang dibutuhkan secara efisien ruang dan waktu.
- 3) Siswa termotivasi untuk belajar berkelanjutan sesuai potensi dan kemampuannya.¹¹⁴ Banyak informasi tentang materi pembelajaran yang dapat ditemukan dengan mudah menggunakan internet.
- 4) Mudah diterapkan, mudah digunakan dan mudah dipahami.¹¹⁵ Siswa dapat mencari materi pelajaran dari internet tanpa harus berpergian lagi ke perpustakaan.¹¹⁶ Proses belajar menggunakan internet tidak memerlukan waktu yang lama sehingga internet memudahkan hal-hal yang dibutuhkan oleh manusia. Penggunaan internet adalah salah satu faktor penting yang membantu proses

¹¹¹ Putut Suharso, Imaniar Putri, dan Mizati Dewi Wasdiana, Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Pandemi Covid-19, *ANUVA*, Vol. 4, No. 1, 2020, hal. 273.

¹¹² Hengky Alexander Mangkulo, *Facebook For Sekolah Cara ber-Facebook yang Pasti Direstui Ortu dan Guru*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), hal 1-2.

¹¹³ Asmuni, Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 7, No. 4, hal. 284.

¹¹⁴ Siti Aizah, Emah Khuzaemah, Ina Rosdiana Lesmanawati, Penggunaan Media Internet eXe Learning Berbasis Masalah Pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Scintiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, Vol. 6, No. 2, hal. 197-213.

¹¹⁵ Hafizah Rifiyanti, Meningkatkan Kualitas Informasi dalam Bersosial Media Melalui Media Internet di Kampus IBI Kosgor 1957 Jakarta Selatan, *Jurnal Pengabdian Teratai*, Vol. 1, No. 2, 2020, hal. 257-270.

¹¹⁶ Bayu Sapta Hari, *Belajar IPA dan Matematika yang Efektif*, (Bandung: Penerbit Duta, 2019), hal. 40.

pembelajaran. Pengguna dapat mengakses dan mendapatkan berbagai informasi terkait dengan modul, jurnal, pengetahuan umum, dan lain-lain.

b. Kekurangan media internet dalam pembelajaran

1) Internet cenderung membuat seseorang pasif secara fisik.¹¹⁷

Biasanya siswa lebih nyaman dengan internetnya itu sendiri dibandingkan dengan materi yang dipelajari.¹¹⁸ Kecanggihan teknologi internet jika dilakukan secara berlebihan secara tidak langsung dapat membuat anak menjadi malas.

2) Komputer cenderung mengisolasi.¹¹⁹ Kurangnya interaksi antara guru dan siswa, bahkan siswa itu sendiri.¹²⁰ Terjadinya proses pembelajaran yang terlalu bersifat individual, kurang adanya sifat sosial dapat menyebabkan interaksi antara pendidik dan peserta didik terbatas.

3) Tidak terjamin adanya kesesuaian informasi dari internet sehingga sangat berbahaya jika anak-anak kurang memiliki sikap kritis terhadap informasi yang diperoleh.¹²¹ Usia anak sekolah dasar,

¹¹⁷ Hamid Anwar, Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Sebagai Wahana Kompensasi Gerak Anak, *Jurnal Pendidikan dan Jasmani Indonesia*, Vol. 3, No. 1, 2005, hal. 1-52.

¹¹⁸ Irine Agustine Dwi Astuti, Ria Asep Sumarni, Dandan Luhur Saraswati, Pengembangan Media Pembelajaran Fisika *Mobile Learning* Berbasis *Android*, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Fisika*, Vol. 3, No. 1, 2017, hal 58-59.

¹¹⁹ Srikandi Waluyo dan Budi Mahendra Putra, *100 Question & Answer*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), hal. 28.

¹²⁰ Mariana Kristiyanti, Internet Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif, *Majalah Ilmiah Informatika Volume 1, Nomor 1*, 2010, hal. 30.

¹²¹ Yohannes M.J., Dampak Teknologi terhadap Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Vol. 10, No. 1, hal 52.

perlunya bimbingan orang yang lebih tahu untuk mengarahkan apa saja yang boleh diakses dan yang tidak diperbolehkan.

- 4) Media internet dapat mengubah karakter peserta didik.¹²² Bagi anak-anak sekolah dasar penggunaan internet yang kurang profesional dapat mengabaikan tingkat kemampuan yang bersifat manual seperti menulis tangan, menggambar, berhitung, dan sebagainya.¹²³ Meskipun hidup kita berdampingan dengan kecanggihan teknologi, kita tidak boleh mengesampingkan nilai-nilai kesopanan dan hal-hal yang bersifat sederhana.

Seiring perkembangan zaman teknologi, internet memaksa kita untuk masuk kedalamnya, mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Media internet sebagai sumber pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Contohnya, selama ini kita mencari sumber belajar atau bahan bacaan melalui buku-buku yang tersedia di perpustakaan sekolah dan ada juga yang membeli buku baru. Tetapi dengan hadirnya media internet dapat memudahkan seseorang untuk mengakses buku-buku dari sumber mana pun cukup masuk kehalaman perpustakaan digital seperti *google book*, *e-book*, *webtoon*, *i-pusnas*, dan sebagainya.

¹²² Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 147.

¹²³ Binti Maunah, Dampak Regulasi di Bidang TIK terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan, *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Vol. 35, No. 2, 2016, hal. 182.

3. Media *Google Book*

a) Pengertian *Google Book*

Google adalah suatu mesin pencari yang banyak digunakan oleh manusia untuk membantu mencari informasi.¹²⁴ Pengguna *google* sangat mudah dan kebanyakan *user* sangat suka menggunakan *google*.¹²⁵ Seiring berkembangnya zaman *google* semakin canggih. Sehingga perpustakaan kurang diminati dalam pencarian informasi. *Google* merupakan sebuah *search engine* yang populer dan sangat lengkap.¹²⁶ Adanya *google* kita dapat melakukan pencarian tentang website, berita, gambar, dokumen, buku, makalah, informasi pendidikan dan lain-lain.

Google memberikan pengalaman pencarian internet terbaik dengan mewujudkan informasi dunia yang mudah diakses.¹²⁷ Mesin pencari terbesar di dunia ini menawarkan kecepatan dan kemudahan dalam melakukan pencarian informasi di internet.¹²⁸ Perpustakaan digital seperti ini merupakan kumpulan objek yang terfokus pada teks, materi visual, materi audio, materi video yang tersimpan sebagai format media

¹²⁴ Ali Zaenal, *Buku Pintar Google*, (Jakarta Selatan: PT Transmedia, 2011), hal. 1.

¹²⁵ Devi Irma Lestari, Klasifikasi Online dan Google, *IQRA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (e-Journal)*, Volume 10, Nomor 2, 2016, hal. 90-94.

¹²⁶ I Made Andi Arsana Dan Atriyon Julzarika, *Memfaatkan Fitur-Fitur Google*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), hal 17.

¹²⁷ Wasvita Sari, Literasi Digital Pada Masalah Pencarian Informasi dengan Google, *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, Vol. 22, No. 2, hal 146.

¹²⁸ Nyoto Kurniawan dan Ridwan Sanjaya, *Website Praktis dengan Google Sites Buat Website: Jadi Mudah dan Menakutkan!*, (Jakarta: Pt Elek Media Komputindo, 2010), hal. 1.

elektronik secara lokal dan dapat diakses dari kejauhan melalui jaringan internet.¹²⁹

Google book adalah tempat yang bagus untuk pencarian buku domain *public* menggunakan internet.¹³⁰ Baik bagi pembaca untuk membaca pratinjau buku-buku yang masih di bawah hak cipta karena banyak penerbit membuat pratinjau buku tersedia disana pemanfaatan buku *google* agar dapat efektif dan efisien harus mengetahui jenis fasilitas yang tersedia, cara menelusuri, mengambil buku *google* dan membuat kutipan buku *google*.¹³¹ Dalam *google book* kita dapat membaca buku dan majalah, mendownloadnya, mengutip, dan menterjemahkan. Buku tertentu disediakan oleh penerbit.

Penulis menyimpulkan *google* buku adalah sebuah layanan mesin pencarian buku oleh *google*. Melalui mesin pencari buku ini, pengguna dapat mengetahui pengarang, jumlah halaman, tahun terbitan, dan membeli buku tersebut. Pengguna juga dapat melihat cuplikan isi buku yang dibatasi. Adanya *google book* memberikan kemudahan untuk melakukan pencarian topik yang diinginkan. Membaca beberapa bab dari berbagai buku terkait tema yang sama dapat membantu memperdalam pemahaman akan suatu topik tertentu.

¹²⁹ Jamridafrizal, *Online Google Book Sebagai Perpustakaan Digital Alternatif Masa Depan, Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 2, No. 2, 2017, hal. 194.

¹³⁰ Ibrahim Risyad dan Dina Maulina, Pencegahan Timbulnya *Dork* Pada *Search Engine Google* dengan *Plugin*, *Jurnal Mantik Penusa*, Vol. 20, No. 1, 2016, hal. 42-.

¹³¹ Jemridafrizal dan Herlina Pratiwi, *Buku Google Sebagai Perpustakaan Digital Era Generasi Millennium dan Generasi Zet, Maktabatuna, Volume 1, Nomor 1*, 2019, hal. 41.

b) Tujuan Media Google Book

Adapun tujuan dari pembuatan *google book* antara lain sebagai berikut.

- a. Melestarikan koleksi perpustakaan.¹³² Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi telah memungkinkan kita untuk melakukan digitalisasi terhadap dokumen. Selain itu, tersedianya produk-produk dalam bentuk informasi dapat meningkatkan citra perpustakaan dengan sentuhan teknologi informasi.¹³³
- b. Memberikan layanan perpustakaan digital. Perpustakaan digital hadir untuk memberikan akses kepada pemustaka tanpa batas waktu dan tempat.¹³⁴ Perpustakaan digital memiliki koleksi bahan pustaka yang dapat diakses dengan mudah. Fasilitas baca tetap dikembangkan agar menjadikan suasana mendukung para pemustaka untuk memanfaatkan koleksi yang ada.
- c. Efisiensi ruangan karena *google book* lebih menghemat ruangan. Dokumen-dokumen koleksi yang berbentuk digital, maka penyimpanannya sangat efisien.¹³⁵ Memiliki akses ganda, pengguna dapat secara bersama-sama menggunakan sebuah koleksi buku digital untuk dibaca.

¹³² Neneng Asanayah, Pelestarian Informasi Koleksi Langka: Digitalisasi, Restorasi, Fumigasi, *Buletin Perpustakaan*, Vol. 1, No. 57, 2017, hal. 84.

¹³³ Darmono, *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hal 88.

¹³⁴ Haryanto, *Inovasi Perpustakaan Sebuah Tantangan Kualitas Layanan Public*, (Malang: Wineka Media, 2018), hal. 16.

¹³⁵ Al Purwoko Sunu, Peran Perpustakaan Digital dan Teknologi Informasi di Era Globalisasi, *Info Persadha*, Vol. 12, No. 1, 2014, hal. 2.

- d. Menciptakan ruang koleksi yang tak terbatas ruang dan waktu.¹³⁶

Perpustakaan digital dapat diakses dari mana saja dan kapan pun asalkan ada jaringan internet. Kemudahan teknologi masa kini dapat memudahkan pekerjaan manusia, khususnya untuk mencari sumber bacaan.

- e. Biayanya lebih murah. Secara relatif dapat dikatakan bahwa biaya untuk dokumen digital termasuk murah, tetapi tidak sepenuhnya benar karena untuk memproduksi sebuah *google book* mungkin perlu biaya yang cukup besar. Namun, jika melihat sifat *google book* yang dapat digandakan dengan jumlah yang tidak terbatas, maka dapat disimpulkan bahwa dokumen elektronik tersebut biayanya sangat murah.¹³⁷

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, perpustakaan tidak hanya didirikan dan dibuat dalam wujud konvensional saja tetapi secara digital. Pembuatan perpustakaan digital bertujuan untuk menyediakan koleksi buku, majalah, jurnal hingga berbagai jenis bacaan lainnya untuk menyebarkan ilmu pengetahuan bagi masyarakat khususnya kaum pelajar dan akademisi. Perpustakaan digital dapat diakses secara digital melalui jaringan internet.

¹³⁶ Ni Komang Sutriyanti, *Menyemai Benih dalam Multidisiplin*, (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), hal 189.

¹³⁷ Aan Prabowo dan Heriyanto, *Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-book) oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang, Jurnal Ilmu Perpustakaan Nomor 2, Volume 2, 2013*, hal. 152-161.

Pelayanan yang diberikan tidak terbatas ruang dan waktu serta biayanya relatif murah.

D. Tinjauan tentang Keterampilan Membaca Pemahaman

1. Keterampilan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia keterampilan merupakan kecakapan untuk menyelesaikan tugas.¹³⁸ Keterampilan adalah perilaku yang menunjukkan kemampuan individu dalam melakukan tugas tertentu yang dapat diamati.¹³⁹ Pembentukan keterampilan pada anak tidak terlepas dari peran kedua orang tua dan orang-orang yang ada disekelilingnya.¹⁴⁰ Keterampilan sebagai kecakapan untuk menyelesaikan tugas (*Qodratillah*), kedua komponen kecakapan dan tugas saling berkaitan.¹⁴¹ Keterampilan perlu dilatih sejak anak usia dini supaya dimasa yang akan datang anak dapat tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas.¹⁴² Penguasaan keterampilan dapat dikuasai dengan melakukan reformasi terhadap poses pembelajaran.¹⁴³ Guru harus

¹³⁸ Tim Penyusun Kams Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga Cet. I*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hal. 1180.

¹³⁹ Budy Purnawanto, *Manajemen SDM Berbasis Proses Pola Pikir Baru Mengelola SDM Pada Era Knowledge Economy*, (Bandung: Grasindo, 2010), hal. 90.

¹⁴⁰ JE Siswo Pangarso, *Jurus Jitu Mendampingi Belajar Anak di Usia Emas*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hal. 115.

¹⁴¹ Arifin Ahmad, Penerapan Permainan Bahasa Katarsis untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SDN 01 Metro Pusat, *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 2, hal. 77.

¹⁴² Suwarti Ningsih, Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SDN 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol, 2, No. 4, hal. 245.

¹⁴³ I Wayan Redhana, Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Ke dalam Pembelajaran Kimia, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 13, No. 1, 2019, hal. 2239.

meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang partisipasi, gotong royong, dan komunikasi.¹⁴⁴

Peneliti menyimpulkan keterampilan merupakan suatu kemampuan dasar yang melekat pada diri seseorang, yang dapat dilatih, diasah dan dikembangkan secara terus menerus guna menjadikan kemampuan seseorang menjadi potensial. Keterampilan pada anak perlu dikembangkan sejak dini agar anak terampil dan cekatan dalam berbagai bidang.

2. Membaca Pemahaman

Membaca pada hakikatnya adalah suatu hal yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.¹⁴⁵ Menurut Tarigan membaca pemahaman adalah sejenis membaca untuk memahami norma kesastraan, resensi kritis (berbentuk ulasan detail tertentu)¹⁴⁶. Membaca pemahaman mencakup dua kemampuan utama yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal.¹⁴⁷ Membaca pemahaman yaitu pemahaman isi bacaan dan dibatasi pada pertanyaan-pertanyaan berdasarkan masalah dari isi bacaan. Kemampuan

¹⁴⁴ Wulan Dwi Aryani, *Implementasi G'rotate History: Inovasi Pembelajaran Abad 21*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2020), hal. 1.

¹⁴⁵ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 2.

¹⁴⁶ Herson Kadir dan Lian Puluwulawa, *Pias-Pias Materi Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), hal. 207.

¹⁴⁷ Sekar Purbarini Kawuryan, *Literasi IPS SD*, (Yogyakarta: UNY Press, 2018), hal. 30.

membaca juga berpengaruh pada mata pelajaran yang ada di sekolah dasar.¹⁴⁸

Membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan membaca untuk membina daya nalar.¹⁴⁹ Membaca dalam pembinaan daya nalar dilakukan seseorang untuk memahami suatu makna yang tersirat pada hal tertulis.¹⁵⁰ Daya nalar merupakan salah satu keterampilan hidup yang secara alami akan terus tumbuh dan berkembang dalam diri individu.¹⁵¹ Memahami isi bacaan yang dibaca bertujuan untuk mendapatkan informasi dari aktivitas membaca.¹⁵²

Penulis mendefinisikan membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca yang bertujuan untuk memperoleh informasi isi dari suatu bacaan dan menguasai bahasa atau tulisan yang digunakan dalam bacaan yang dibacanya. Membaca pemahaman diperlukan saat mempelajari dan memahami masalah yang dibaca sampai pada hal-hal detail.

3. Aspek-aspek Membaca Pemahaman

Pemahaman bacaan (*reading of comprehension*) merupakan proses membangun makna bersamaan melalui interaksi dengan bahasa tertulis

¹⁴⁸ Ida Faridah Laily, Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar, *Eduma: Mathematics Education Learning And Teaching*, Vol. 3, No. 1, 2014, hal. 53.

¹⁴⁹ Rutiningsih, Penerapan Model Sinektik Berorientasi Aktivitas dan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran Mengungkapkan Karakter Tokoh, *Wistara*, Vol. 1, No. 2, 2018.

¹⁵⁰ Rikke Kurniawati, Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas XII SMA di Surabaya, *Bapala*, Vol. 1, No. 1, 2013, Hal. 3.

¹⁵¹ Bayu Sapta Hari, *Belajar Fisika yang Efektif*, (Bandung: Penerbit Duta, 2019), hal. 14.

¹⁵² Desak Putu Anom Janawati dan I Made Eka Sulantara, Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 3 Ubud Gianyar Bali, *Pedagogia; Jurnal Pendidikan* Vol. 10, No. 1, hal. 10

untuk penentu pemahaman bacaan.¹⁵³ Pada keterampilan memahami dan menguasai isi bacaan pembaca atau siswa dituntut untuk:

1. Memahami kata-kata yang dibacanya dan memahami artinya.¹⁵⁴ Teks yang akan dibaca seseorang harus mudah dipahami sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks. Misalnya, "Dia *riang* sekali menyambut kedatanganku". Kata *riang* merupakan kata sifat artinya suka hati, girang sekali.
2. Mampu mengidentifikasi arti yang sudah dikenal dalam konteks yang dibaca.¹⁵⁵ Siswa mampu menemukan arti yang dimengerti sebelumnya pada teks yang dibaca. Misalnya, "Lina sedang *makan* ayam goreng." Kata *makan* merupakan kata kerja artinya memasukkan sesuatu kedalam mulut kemudian mengunyah dan menelannya. Kata kerja *makan* merupakan aktivitas yang sering dijumpai dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mampu memahami maksud penulis.¹⁵⁶ Siswa dapat menentukan serta memahami maksud dan tujuan tersirat yang disampaikan penulis terhadap teks yang akan dibaca. Sehingga terjadi komunikasi antara

¹⁵³ Salam, *Membaca Komprehensif: Strategi Pemahaman Bacaan*, (Gorontalo: Ideas Publishing, 2018), hal. 16.

¹⁵⁴ Naeklan Simbolon, *Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Model Pembelajaran CIRC pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 1, 2016, hal. 58.

¹⁵⁵ Hartono Ikhsan, Panji Mulana, Efektivitas Strategi *Direct Reading Thinking Active* dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Karya Sastra dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Edukasi Sebelas April*, Vol. 1, No. 1, 2017, hal. 92.

¹⁵⁶ Basuki, *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) untuk Murid Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019), hal 23.

penulis dan pembaca. Tujuannya agar pembaca dapat memahami isi bacaan.

4. Mampu menangkap perincian bacaan.¹⁵⁷ Siswa dapat menjelaskan isi bacaan menggunakan bahasanya sendiri secara tertulis dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan sesuai dengan isi teks bacaan.
5. Mampu menangkap ide pokok bacaan. Siswa harus mampu menentukan ide pokok atau kata kunci bacaan. Gagasan utama atau topik utama merupakan kalimat topik yang menjadi tumpuan untuk mengembangkan isi paragraph.¹⁶⁸ Gagasan utama berada pada kalimat utama.¹⁶⁹ Siswa dapat menduga-duga kata yang belum dimengerti dengan cara memahami semua kalimat. Kemudian semua kalimat dikaitkan dan memahami teks secara keseluruhan. Cari kata dan ide yang berkaitan, siswa harus memahami hubungannya.

4. Tingkatan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman bertujuan agar pembaca memperoleh pemahaman yang sebaik-baiknya mengenai isi teks yang dibacanya. Adapun tingkatan membaca pemahaman antara lain sebagai berikut.

- a. Pemahaman berlevel literal adalah pemahaman yang hanya sampai pada informasi dari teks yang bersifat eksplisit.¹⁵⁸ Fungsi pemahaman

¹⁵⁷ Annisa Mardhiyah, Tata Hartati, Dan Ira Rengganis, Penerapan Strategi OK5R (Overview, Key Ideas, Read, Record, Reflect, Dan Review) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa di Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal PGSD*, Vol. 4, No. 3, 2019, hal 39.

¹⁵⁸ Esti Junining, *Membaca Kritis Membaca Kreatif*, (Malang: UB Press, 2017), hal. 12.

literal untuk pengenalan dari suatu fakta dalam pemilihan bacaan.¹⁵⁹

Pemahaman literal sebagai prasyarat bagi pemahaman yang lebih tinggi.

- b. Pemahaman yang berlevel *interpretive* adalah pemahaman pemahaman yang merupakan hasil dari berbagai gagasan dan informasi yang terdapat dalam teks.¹⁶⁰ Pemahaman ini mengacu pada proses menentukan maksud dari apa yang dikatakan penulis dalam teks.
- c. Pemahaman yang berlevel *applied* adalah pemahaman yang diperoleh dari proses sintesis terhadap berbagai gagasan yang berasal dari berbagai sumber dan gagasan-gagasan yang berasal dari tes.¹⁶¹ Level pemahaman ini mengkehendaki pembaca mengombinasikan gagasan dari teks dan gagasan yang terdapat dalam skemanya.
- d. Pemahaman berlevel kritis adalah pemahaman pembaca mengolah bahan bacaan secara kritis untuk menentukan keseluruhan makna bacaan, baik tersurat maupun tersirat, melalui tahapan mengenal, memahami, menganalisis, dan menilai.¹⁶² Guru perlu mengefektifkan pembelajaran membaca pemahaman dengan cara memperhatikan

¹⁵⁹ Andi Halimah, Pengaruh Metode SQ3R terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Auladuna: *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 2, No. 2, 2015, hal. 207.

¹⁶⁰ Abdul Kholiq dan Dian Luthfiyati, Tingkat Membaca Pemahaman Siswa SMAN 1 Buluk Lamongan, *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 7, No. 1, 2018, hal. 2.

¹⁶¹ Garin Dian Nugraha dan Asri Susetyo Rukmi, Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Strategi Membaca Know-Want-Learn Bagi Siswa Kelas IV SDN Made 4 Lamongan, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 2, Nomor 2*, 2014, hal. 4.

¹⁶² Andi Sahtiani Jährir, Membaca, (IKAPI Jawa Timur: Qiara Media, 2020), hal. 125.

tahap-tahap pembelajaran membaca.¹⁶³ Siswa dapat terlibat dalam permasalahan mengenai gagasan dalam bacaan.

Penulis menyimpulkan proses pemahaman saat membaca dari tingkatan membaca pemahaman yang telah dijelaskan di atas, harus memiliki tiga hal pokok. Siswa memiliki pengetahuan, pemahaman terhadap struktur teks, dan kegiatan untuk menemukan makna suatu bacaan. Tujuan akhirnya agar tidak sekedar membaca cepat atau semacamnya. Tetapi dari kegiatan membaca, siswa mampu menemukan pengetahuan, teori, dan ide yang baru.

E. Tinjauan terhadap Pembelajaran Tematik

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari yang dialami orang yang sedang belajar dan dapat diamati oleh orang lain.¹⁶⁴ Belajar menghasilkan suatu perubahan, diantaranya adalah perubahan pada nilai perbaikan, perubahan pada anggota tubuh bagian koordinasi, perubahan pada pola koordinasi yang diinginkan, perubahan pada alam sadar saat melakukan keterampilan, perubahan pada perhatian visual, perubahan pada deteksi

¹⁶³ Herliyanto, *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL Pemahaman dan Minat Baca*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal 21.

¹⁶⁴ Rusmini, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PKN Materi Globalisasi dengan Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas IV SDN Ramban Kulon 1 Kecamatan Cermee Kabupaten Bondowoso, *Jurnal Edukasi Gemilang*, Vol. 6, No. 1, 2021, Hal 3.

kesalahan dan koreksi kapabilitas.¹⁶⁵ Dijelaskan dalam surat az-Zumar ayat 9 Allah SWT berfirman:

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ
فُلْهُلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: “Katakanlah: Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya orang yang berakal lah yang dapat menerima pelajaran”. (QS. Az-Zumar, 39: 9).¹⁶⁶

Ayat di atas menerangkan bahwa bahwa Islam memberikan perhatian yang besar terhadap umat manusia untuk belajar, sehingga tidak muncul masyarakat jahiliyah modern. Belajar merupakan sebuah jalan untuk menjadi pribadi yang bisa menjalani kehidupan dengan lebih baik.

Rusman berpendapat pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran.¹⁶⁷ Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan gurunya dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁶⁸ Guru dapat bertindak sebagai fasilitator yang melakukan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi peserta

¹⁶⁵ Adi Wijayanto, Pengaruh Metode *Guided Discovery* dan Metode *Movement Exploration* Serta Persepsi Kinestetik terhadap Hasil Belajar Pukulan Atas Bulutangkis Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung, *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, Vol. 1, No. 2, 2018, hal. 166.

¹⁶⁶ Hamam Mundzir, dkk, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Semarang: As-Syifa, 1992), hlm. 910-911.

¹⁶⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta. Kencana, 2017), hal. 2.

¹⁶⁸ Moh, Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 8.

didik.¹⁶⁹ Pembelajaran sebagai aktivitas utama dalam keseluruhan proses pendidikan, dimana terjadinya interaksi positif antara guru dan murid dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷⁰ Pentingnya proses dalam kegiatan belajar mengajar ditunjukkan dengan penggunaan media, metode, model pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran HOTS (*higher order thinking skill*).¹⁷¹ Keterkaitan fungsional belajar dan pembelajaran adalah pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan belajar dengan kata lain belajar sebagai kunci dari sebuah pembelajaran.¹⁷²

Penulis menyimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran memiliki keterkaitan substansif dan fungsional antara satu sama lain. Keterkaitan substansif belajar dan pembelajaran terletak pada perubahan perilaku dalam diri individu. Tidak semua proses belajar merupakan konsekuensi dari pembelajaran. Akuntabilitas dari belajar bersifat internal-individual yaitu proses yang dilakukan individu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti (mengalami perubahan). Sedangkan akuntabilitas pembelajaran bersifat publik yaitu tindakan mengajar yang dilakukan oleh pendidik untuk menarik siswa memahami materi agar peserta didik mau belajar.

¹⁶⁹ Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo, *Belajar dan Pembelajaran: (Hasil Kajian Penelitian dan Pengembangan) Model Pengembangan Belajar Blended Learning Berbasis Strategi Problem Based Learning*, (Surabaya: Scorpindo Media Pustaka, 2020), hal. 24-25.

¹⁷⁰ Amna Emda, Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran, *Lantanida Journal*, Vol. 5, No. 2, 2018, hal. 172.

¹⁷¹ Abdul Muis Joenaidy, *Guru Asyik, Murid Fantasti!*, (Yogyakarta: Diva Press, 2018), hal. 17.

¹⁷² Udin, S. Winataputra, dkk, *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana) 2014, hal. 2.

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.¹⁷³ Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan satu tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran.¹⁷⁴ Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.¹⁷⁵

Trianto berpendapat model pendekatan *scientific education* yaitu bahwa peserta didik harus mampu berkomunikasi verbal dan perilaku yang sopan santun sehingga menimbulkan nilai-nilai karakter kepribadian siswa.¹⁷⁶ Kemdikbud menjelaskan pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.¹⁷⁷ Pengintegrasian tersebut

¹⁷³ Ina Magdalena, Fiqih Apriansyah, Faradita Ristavana, Wily Kurniawan, Pelaksanaan Penilaian Autentik Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Tematik SDN Curug 01, *Pandawa 3: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol 3, No. 1, 2021, hal. 129-139.

¹⁷⁴ Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2017), hal. 1.

¹⁷⁵ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu Edisi Pertama*, (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 2-3.

¹⁷⁶ Trianto, *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*, (Depok: Kencana, 2013), hal. 4.

¹⁷⁷ Syarifah Zahra dan Nurhayati Djasas, Penerapan Kebijakan Kurikulum PAUD dalam Pembelajaran Nilai Agama Moral, *Jurnal AUDHI*, Vol. 1, No. 2, 2019, hal 110.

dilakukan pada sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran serta integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan.¹⁷⁸

Pembelajaran tematik dapat membangun antara satu pengalaman dan pengalaman lainnya maupun pengetahuan dan pengetahuan lainnya, atau antara pengetahuan dan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran dapat menjadi menarik.¹⁷⁹ Pembelajaran tematik sebagai suatu konsep yang dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.¹⁸⁰ Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan konsep lain.¹⁸¹

Penulis menyimpulkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas tinggi. Guru perlu mengemas pembelajaran tematik berdasarkan pengalaman belajar siswa yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar. Contoh: mata pelajaran Bahasa

¹⁷⁸ Muhammad Nur Wangid, Ali Mustadi, Vera Yuli Erfiana, Slamet Arifin, Kesiapan Guru SD dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Integratif Pada kurikulum 2013 di DIY, *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 2, Nomor 2, 2014, hal. 177.

¹⁷⁹ Maulana Arafat Lubis dan Nashar Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 10.

¹⁸⁰ Cholifa Tur Rosidah, Ida Bagus Prasetya, I Gede Astra Wesnawa, dan I Made Candiasa, *Diriku (Komik Tematik Kurikulum 2013 Bermuatan Ekoliterasi)*, (Sukabumi: CV Jejak, 2019), hal 113

¹⁸¹ Hermin Tri Wahyuni, Punaji Setyosari, dan Dedi Kuswandi, Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD, *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, 2017, hal 131.

Indonesia, IPA, IPS, PPKn yang materi bahasannya saling berhubungan meskipun dijadikan satu dalam bentuk tema.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning to do*).¹⁸² Sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI pembelajaran tematik sangat berbeda dengan pembelajaran tradisional karena karakteristiknya. Melalui pembelajaran tematik, proses mental anak akan bekerja secara aktif dalam menghubungkan informasi yang terpisah menjadi satu kesatuan utuh.¹⁸³ Siswa pun diarahkan untuk mengintegrasikan isi dan proses pembelajaran lintas kompetensi sekaligus, contohnya antara pengembangan kognisi, estetika dan bahasa. Pembelajaran tematik dapat menumbuhkan sikap relegius, nasionalisme, gotong royong, patriotism dan lain-lainya. Bertujuan untuk menjadikan peserta didik tidak hanya cerdas tetapi patuh terhadap agama dan berkarakter baik.

Adapun karakteristik pembelajaran tematik antara lain sebagai berikut.

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada murid (*student centered*) dengan pendekatan pembelajaran modern lebih banyak menempatkan

¹⁸² Haudi dan Hendrian Yonata, *Sumber Daya Manusia dan New Normal Pendidikan*, (Sumatera Barat: ICM Publisher, 2020), hal 76.

¹⁸³ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2015), hal. 346.

siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator.¹⁸⁴ Siswa dapat terlatih mandiri, percaya diri, dan mampu mengemukakan pertanyaan, pendapat, dan umpan balik dalam kegiatan pembelajaran.

b. Memberikan pengalaman langsung

Siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata atau konkrit sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.¹⁸⁵ Pembelajaran model ini akan menghasilkan pengertian dan pemahaman yang mendalam serta tidak mudah dilupakan, karena kegiatan langsung melibatkan seluruh potensi indera dan akal.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik tidak memisahkan antara mata pelajaran.¹⁸⁶ Pada karakteristik ini, sub indikatornya adalah mengaitkan materi pengetahuan dengan pengetahuan yang lainnya.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.¹⁸⁷ Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini

¹⁸⁴ Hadion Wijoyo, *Dosen Inovatif Era New Normal*, (Sumatera Barat: CV Insan Cendekia Mandiri, 2021), hal. 98.

¹⁸⁵ Abdul Haris Nasution dan Flores Tanjung, *Kurikulum dan Pembelajaran Sejarah*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 124.

¹⁸⁶ Lisa Alistiana, Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Pendekatan Tematik Integratif untuk Mempersiapkan Calon Guru MI STAI Taruna Surabaya, *Aulada: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Vol. 2, No. 1, 2019, hal. 1-8.

¹⁸⁷ Yeni Puji Astuti, Pembelajaran Tematik Berbasis *Real Object* di Sekolah Dasar, *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, 2017, hal 13.

diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes atau fleksibel, mudah, cepat menyesuaikan diri. Dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari suatu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan.¹⁸⁸ Contohnya: seorang guru Bahasa Indonesia akan membahas pokok bahasan puisi. Ia bermaksud memadukan pokok bahasa ini dengan pokok bahasa yang relevan dengan mata pelajaran lainnya.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai minat dan kebutuhannya.¹⁸⁹ Perkembangan potensial siswa bisa dicapai dengan bantuan guru, orang dewasa, atau teman sebaya. Konsep belajar terjadi melalui prose interaksi antara guru dan teman sebaya.¹⁹⁰

Penulis menyimpulkan pembelajaran tematik memiliki ciri khas yang berbeda dengan pendekatannya. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Kegiatan belajar lebih bermakna dan berkesan bagi siswa.

¹⁸⁸ MOF Yahya, Manajemen Implementasi Kurikulum dan Proses Pembelajaran Tarbiyah Islam, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No. 2, 2015, hal. 127.

¹⁸⁹ Mohamad Muklis, *Pembelajaran Tematik, Fenomena, Volume 4, Nomor 1*, 2012, hal. 68.

¹⁹⁰ Dinar Westri Aandini, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Implementasi Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2020), hal. 33.

Pembelajaran tematik mampu mengembangkan keterampilan berpikir siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya. Pembelajaran tematik sangat penting diintegrasikan bagi peserta didik SD/MI, agar nantinya mereka mampu menjadi peserta didik yang memiliki skill dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan.

F. Tinjauan tentang Peran Guru dan keberlangsungan Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid-19

1. Pengertian Covid-19

Covid-19 (*Coronavirus Disease 19*) adalah penyakit jenis baru yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (*Sars-Cov-2*) yang sebelumnya disebut *Novel Coronavirus (2019-Ncow)*. Infeksi *Coronavirus* ditandai dengan gejala demam, pernapasan seperti batuk, sesak napas dan kesulitan bernapas.¹⁹¹ Wabah ini menyerang sistem imun dan pernapasan manusia.¹⁹² Penularan Covid-19 melalui udara terbuka yang telah terinfeksi virus. Covid-19 dapat menyebabkan gejala hingga penyakit yang fatal.¹⁹³

¹⁹¹ Siti Rahayu, dkk, *Covid-19 The Nightmare Or Rainbow*, (Jakarta: Penerbit Mata Aksara, 2020), hal. 1.

¹⁹² Ali Sadikin dan Afreni Hamidah, Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19: *Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic*, *Biodik, Volume 6, Nomor 2*, 2020, hal. 223.

¹⁹³ Mohamad Aamin, Akhmad Muwafid Saleh, dan Habib Zainal Abidin, *Covid-19 Tinjauan Prespektif Keilmuan Biologi, Sosial, dan Agama*, (Malang: PT. Cita Intrans Selaras, 2020), hal 25.

Pencegahan Covid-19 dapat dilakukan dengan cara memakai masker, mencuci tangan dengan sabun dan antiseptik, tetap tinggal di rumah, menghindari kerumunan dan kontak fisik antar sesama.¹⁹⁴ Pola makan dan hidup bersih perlu diterapkan seperti mengonsumsi vitamin atau suplemen, makanan yang bergizi dan berolahraga serta menjaga kebersihan lingkungan sekitar. Salah satu cara untuk meningkatkan sistem imunitas tubuh adalah dengan berolahraga. Olahraga yang teratur dan terukur dapat menurunkan resiko infeksi penyakit yang disebabkan virus karena tubuh menghasilkan antibodi alami yang disebut dengan immunoglobulin.¹⁹⁵ Kegiatan olahraga dapat menghindari stress, memobilisasi sel-sel kekebalan untuk bersiap menghadapi tantangan infeksi atau non infeksi yang dilakukan dengan aktivitas fisik.¹⁹⁶

Covid-19 merubah tatanan sistem pembelajaran saat ini yang banyak dilakukan didalam kelas saja. Artinya selama, selama masa pandemi corona aktifitas pembelajaran dilakukan dari rumah dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring).¹⁹⁷ Menindaklanjuti permasalahan maka perlu adanya suatu langkah yang harus dilakukan oleh pemerintah, praktisi, penyelenggara pendidikan agar pembelajaran daring dapat diminati

¹⁹⁴ Sukesih, Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa kesehatan Tentang Pencegahan Covid-19 di Indonesia, *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, Vol. 11, No. 2, 2020, hal 263.

¹⁹⁵ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai: Kolaborasi Multidisiplin Ilmu dalam Menghadapi Tantangan di Era New Normal*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hal. 5.

¹⁹⁶ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai Anak Bangsa: Integrasi Ilmu Keolahragaan dalam Preventif Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hal. 4.

¹⁹⁷ Afrillia Fahrina, Karla Amelia, dan Cut Rita Zahara, *Minda: Guru Indonesia: Pandemi Corona, Disrupsi Pendidikan, dan Kreativitas Guru*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020), hal. 6.

dan menjadi opsi yang tepat ketika pembelajaran tatap muka tidak dapat dilaksanakan. Unsur dari segi konsep, teknik, dan aturan yang jelas perlu dinformasikan dengan baik terkait pembelajaran sistem daring.

Konsep pembelajaran jarak jauh memiliki arti baru dengan perkembangan teknologi dan informasi. Keberadaan pembelajaran jarak jauh juga sangat bergantung pada media pembelajaran sedangkan media pembelajaran berubah seiring dengan perkembangan teknologi.¹⁹⁸ Proses belajar mengajar *online* di rumah tanpa didukung sarana dan prasarana yang memadai sangatlah sulit dilakukan, sementara tuntutan akan tetap berjalan sesuai prosedur pimpinan lembaga.¹⁹⁹ Oleh karena itu, dalam mendukung proses pembelajaran jarak jauh guru sebagai komponen utama harus profesional dan berkompeten, mampu beradaptasi dengan kondisi yang dinamis, serta merubah pola tradisional sistem pembelajaran menjadi pola media. Aktivitas *virtual learning* pada masa yang kritis akan mendorong perubahan dalam budaya akademik bagi pendidik dan peserta didik serta menciptakan budaya penghargaan untuk pembelajaran yang terbuka dan fleksibel.²⁰⁰ Pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pengetahuan sebelumnya dan fokusnya berpusat pada siswa.²⁰¹ Siswa dilatih agar terbiasa

¹⁹⁸ Ika Novita Marani, Ari Subarkah, Adi Wijayanto, The Use of Computer Mediated Communication (CMC) in Distance Learning During Covid-19 Pandemic: Pros and Cons, In 6th International Conference on Social and Political Sciences (ICOSAPS), Atlantis Press, December 2020, hal. 95.

¹⁹⁹ Yance Z Rumahuru, dkk, *Transformasi Budaya Pembelajaran Era Kenormalan Baru Pasca Covid-19*, (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2020), hal. 33

²⁰⁰ Adi Wijayanto, *Bunga Rampai: Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan selama Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hal. 3.

²⁰¹ Adi Wijayanto, Abdul Aziz, Nur Iffah, Pengaruh Metode Pembelajaran *Movement Exploration* dan Metode Pembelajaran *Guided Discovery* Serta Persepsi Kinestetik terhadap Hasil

atau mampu mengeksplorasi dan memecahkan masalah melalui pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Covid-19 merupakan suatu jenis penyakit yang menyerang sistem kekebalan tubuh. Cara agar kita terhindar dari *Coronavirus* adalah budaya 3 M ingat pesan Ibu pakai maskermu, cuci tangan pakai sabun, dan jaga jarak. Selain itu, kita juga harus menjaga pola makan dan rajin berolahraga. Covid-19 juga berdampak pada sektor pendidikan yang memaksa siswa harus belajar dari rumah. Agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik guru harus mengambil langkah tegas dalam mengatasi permasalahan ini. Salah satunya, memanfaatkan pembelajaran daring dengan mengubah cara mengajar lebih interaktif.

2. Peran Guru dan Keberlangsungan Pembelajaran Saat Masa Pandemi Covid-19

Peran penting seorang guru terutama dalam menanamkan pengetahuan akademik sulit tergantikan.²⁰² Guru merupakan ujung tombak dalam pembelajaran jarak jauh. Guru harus mencari cara agar peserta didik yang belajar dari rumah tetap dapat memahami materi ajar yang disampaikan. Sejalan dengan era 4.0 bahwa seorang guru dituntut untuk menggunakan pembelajaran berbasis IT. Sehingga peserta didik dapat dibekali dengan pembelajaran berbasis IT. Pembelajaran jarak jauh menjadi

Belajar *Lay Up Bola Basket* Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung, *Jurnal Segar*, Vol. 9, No. 1, 2020, hal. 4.

²⁰² Kelas Guru Menulis Batch 3, *Antologi Pengalaman: Medidik Di Masa Pandemic Covid-19*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020), hal. 85.

tantangan baru bagi pendidik apalagi pada jenjang sekolah dasar tidaklah mudah. Guru harus memberikan pelayanan pembelajaran yang maksimal agar kegiatan belajar siswa dapat ermanfaat.

Institusi pendidikan berperan dalam menyediakan sarana dan lingkungan belajar bagi siswa dan memberikan kesempatan untuk siswa agar mengembangkan ilmu pengetahuannya.²⁰³ Pendidikan hendaknya dilakukan secara harmonis, sehingga mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*), mampu mendorong motivasi dan minat belajar siswa, dan benar-benar mampu memberdayakan peserta didik.²⁰⁴ Peserta didik diharapkan tidak hanya sekedar menguasai pengetahuan pelajaran tetapi pengetahuan yang didapatkan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran daring pendidik dapat menanamkan tiga aspek penting yang perlu dikembangkan siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga komponen bisa dijalankan dengan seimbang, selaras, dan mendapatkan umpan balik pada kegiatan belajar mengajar yang baik. Pengetahuan dan pengalaman siswa dalam pembelajaran daring dapat tersampaikan kepada pendidik sebagai sumber belajar.

Perwujudan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan secara *online* dapat dilakukan guru antara lain sebagai berikut:

²⁰³ Nur Efendi, Sinergi, *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik*, Vol. 2, No. 2, Juli 2015, (SMPN 1 Tulungagung: Tulungagung), hal 123.

²⁰⁴ Munardji, Peran Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam, *Edukasi*, Vol. 1, No. 2, November 2013, hal. 293.

a. Pembelajaran dengan ceramah (virtual secara *online*)

Kegiatan ini bisa dilakukan dengan penjelasan secara singkat dan padat sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk ceramah. Pembelajaran ini bisa dilakukan secara online dengan membuat video penjelasan singkat yang bisa dibagikan dengan *whatsapp*, *youtube*, dan alat perekam yang media ini bisa digunakan secara berulang-ulang.²⁰⁵ Metode ceramah online dapat membuat pembelajaran lebih jelas sehingga diharapkan dapat dipahami secara mendalam dan bertahan lama dalam pikiran siswa.

b. Pembelajaran menggunakan teori konstruktivisme

Materi pembelajaran daring harus tetap mempertimbangkan teori konstruktivisme yang menjadikan siswa berperan aktif.²⁰⁶ Oleh karena itu, materi yang disajikan bukanlah materi yang utuh, melainkan materi-materi dalam bentuk rangsangan untuk menjembatani siswa menyusun sebuah simpulan dari kompetensi yang akan dikuasai.

c. Pembelajaran menggunakan *e-learning*

Fasilitas pembelajaran yang tersedia dari internet dengan manajemen pembelajaran *e-learning*.²⁰⁷ Guru dapat melampirkan file

²⁰⁵ Erna Pujiasih, *Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online Dimasa Pandemic Covid-19*, *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Volume 5, Nomor 1, 2020, hal.

²⁰⁶ Meda Yuliani, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 5.

²⁰⁷ Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachmadyanti, *Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Sekolah Dasar*, *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS dan HDPGSDI Wilayah Jawa*, ISBN 978-602-70471-2-9, 2017, hal 157.

ke tugas yang dapat dilihat siswa. Siswa dapat membuat file kemudian menempelkannya ke tugas jika file salinan dibuat oleh guru.²⁰⁸ Manfaat paling penting menggunakan fitur ini adalah memungkinkan melakukan kolaborasi yang efisien.

d. Pembelajaran kooperatif

Kelompok kerja memberikan dampak bagi siswa untuk menghasilkan sesuatu dan mengembangkan potensi siswa satu dengan yang lainnya. Sinergi dari kegiatan berkelompok akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada melalui lingkungan individual.²⁰⁹ Kegiatan kerja kelompok secara *online* dapat dilakukan dengan cara guru membagi siswa dalam beberapa kelompok melalui *whatsapp group* sebagai kelompok diskusi.

e. Pembelajaran dengan menghasilkan karya dan bermakna

Pembelajaran ini memberikan kesempatan peserta didik untuk menggali materi dengan berbagai cara yang bermakna.²¹⁰ Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang mengacu pada filosofi konstruktivisme.²¹¹ Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mandiri dalam menghasilkan karya yang nyata dan

²⁰⁸ Hyronimus Ghodang dan Hartono, *Step By Step Belajar dengan Google*, (Medan: PT Penerbit Mitra Grup, 2020), hal. 84.

²⁰⁹ Lufri, dkk, *Metodologi Pembelajaran: Strategi. Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*, (Malang: CV IRDH, 2020), hal 75-76.

²¹⁰ A. Widyatmoko, Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Mengembangkan Alat Peraga IPA dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Pakai, *Jurna Pendidikan IPA*, Vol. 1, No. 1, 2012, hal. 3.

²¹¹ IB. Siwa, I W. Muderawan dan I N. Tika, Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran Kimia terhadap Keterampilan Proses Sains Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA*, Vol. 3, No. 2, 2013, hal 2.

bernilai. Sehingga siswa dapat menemukan solusi dari permasalahannya yang ada disekitarnya.²¹²

Penulis menyimpulkan bahwa keberlangsungan pembelajaran saat masa pandemi dilakukan secara daring. Hal ini masih diberlakukan karena untuk meminimalisir penyebaran Covid-19 pada klaster lingkungan sekolah. Kompetensi-kompetensi guru dalam mengajar tentunya harus dapat dikembangkan dengan cara melakukan inovasi pembelajaran seperti strategi, pendekatan, metode dan media mengajar yang mampu memberikan kebermanfaatan belajar. Pembelajaran daring harus dimaksimalkan dengan pendidik dengan baik agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik pula.

G. Kajian Peneliti Terdahulu

Penelitian merupakan salah satu cara untuk membuktikan secara ilmiah tentang suatu teori. Penelitian ini tentang pengaruh penggunaan media komik dan *google book* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa di sekolah telah diteliti oleh beberapa orang. Adapun penelitian tersebut antara lain:

1. St. Nurjannah (2019) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Membaca Murid Kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*.

²¹² Afrillia, Karla, dan Cut Rita Zahara, *Guru dan Pembelajaran, ...*, hal. 54.

Hasil penelitian diperoleh rata-rata posttest hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil pretest sebelum diterapkan media komik. Rata-rata pretest yang diperoleh sebelum diterapkan media komik yaitu 65. Setelah dilakukan tindakan dengan penggunaan media komik, maka diperoleh rata-rata nilai posttest yaitu 80. Data yang dikumpulkan menggunakan tes dan observasi, sedangkan data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji t.²¹³

2. Istiqomah Andriyani (2020) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah 35 Solear, Kabupaten Tangerang)*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik matematika pada pembelajaran matematika berdampak positif terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, hal ini ditunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,64 > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$ yaitu 1,67155.).²¹⁴

²¹³ St. Nurjannah, *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Membaca Murid Kelas IV SDI Bontobu 'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa*, (Gowa: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 6.

²¹⁴ Istiqomah Andriyani, *Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah 35 Solear, Kabupaten Tangerang)*, (Tangerang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 1.

3. Ida Mayasari (2019) yang berjudul Pengaruh strategi KWL (*Know - Want To Know-Learned*) Melalui Media Kartu Gambar Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi membaca KWL (*Know-Want To Know-Learned*) melalui media kartu gambar berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca pemahaman Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *Paired sample t-test* pada kelompok eksperimen didapatkan nilai *sig (2 tailed)* sebesar 0,000 (*signifikansi* < 0,05). Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terdapat perbedaan skor rata-rata nilai posttest Bahasa Indonesia antara kelompok eksperimen sebesar 84, 4 dan kelompok control sebesar 74, 6. Strategi membaca KWL (*Know-Want To Know-Learned*) memberikan pengaruh lebih besar atau signifikan dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.²¹⁵
4. Bella Elpira (2018) Pengaruh Penerapan literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMPN 6 Banda Aceh. Hasil penelitian penerapan literasi digital memiliki pengaruh terhadap peningkatan pembelajaran, uji F terbukti bahwa $F_{hitung} 69.668 > F_{tabel}$. Sedangkan hasil koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 0,448, menunjukkan bahwa variabel independen mempengaruhi variabel

²¹⁵ Ida Mayasari, *Pengaruh Strategi Membaca KWL (Know - Want To Know - Learned) Melalui Media Kartu Gambar Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman*, (Magelang: Skripsi, Tidak Diterbitkan, 2019), hal 1.

dependen sebesar 44%, sedangkan faktor lain sebesar 56% yang tidak diteliti dalam penelitian ini.²¹⁶

5. Intan Ayu Agustina (2020) Pengembangan Media Komik Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pemahaman Siswa kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahawa nilai posttest lebih baik dari nilai pretest. Besar peningkatan pretest dan posttest berdasarkan uji N-Gain sebesar 0,72 dan termasuk kategori tinggi. Penggunaan media pembelajaran komik edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²¹⁷

Tabel 2.1 Kajian Peneliti Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Perbandingan	
		Persamaan	Perbedaan
1	St. Nurjannah (2019) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Bahasa Indonesia Aspek Membaca Murid Kelas IV SDI Bontobu'n Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.	1. Menggunakan metode penelitian kuantitatif 2. Penggunaan media komik	1. Lokasi dan tahun penelitian 2. Tema yang dibahas 3. Tujuan yang hendak dicapai berbeda
2	Istiqomah Andriyani (2020) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah 35 Solear, Kabupaten Tangerang).	1. Menggunakan metode penelitian kuantitatif 2. Penggunaan media komik	1. Subyek, lokasi, dan tahun penelitian berbeda 2. Mata pelajaran 3. Tujuan yang hendak dicapai
3	Ida Mayasari (2019) yang berjudul Pengaruh strategi KWL (<i>Know - Want To Know - Learned</i>) Melalui Media	1. Menggunakan metode penelitian kuantitatif	1. Lokasi dan tahun penelitian berbeda 2. Mata pelajaran 3. Media pembelajaran

²¹⁶ Bella Elpira, *Pengaruh Penerapan literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMPN 6 Banda Aceh*, (Aceh: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 1.

²¹⁷ Intan Ayu Agustina, *Pengembangan Media Komik Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pemahaman Siswa kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 6.

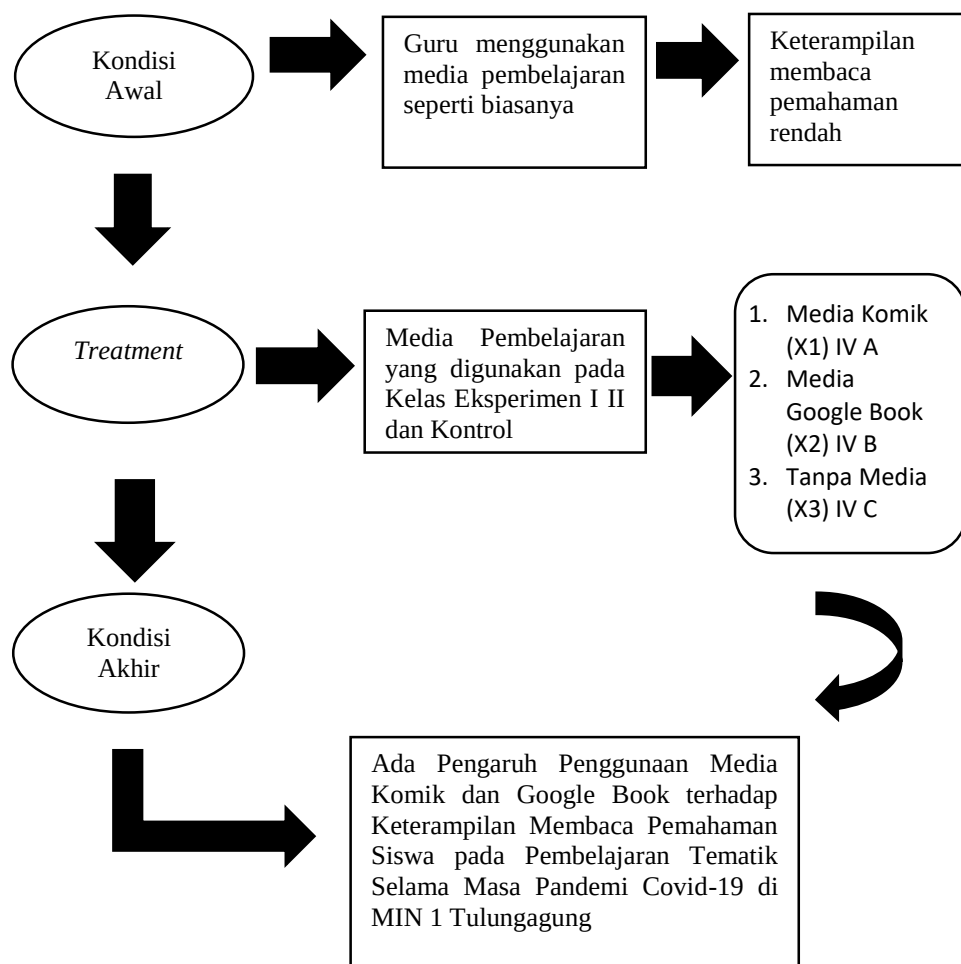
No	Nama dan Judul Penelitian	Perbandingan	
		Persamaan	Perbedaan
	Kartu Gambar terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman	2. Variabel dependen keterampilan membaca pemahaman	
4	Bella Elpira (2018) Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMPN 6 Banda Aceh	1. Menggunakan metode penelitian kuantitatif 2. Penerapan literasi digital	1. Subyek, lokasi dan tahun penelitian berbeda 2. Tujuan yang hendak dicapai
5	Intan Ayu Agustina (2020) Pengembangan Media Komik Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang.	1. Penggunaan media komik 2. Peningkatan keterampilan membaca pemahaman	1. Jenis penelitian berbeda 2. Lokasi dan tahun penelitian berbeda 3. Tujuan yang hendak dicapai

H. Kerangka Konseptual

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran karena media bersifat sebagai penghantar pesan atau informasi kepada para peserta didik. Kemajuan teknologi diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dengan menggunakan variasi media pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa. Dengan membaca siswa dapat belajar mengenal kata demi kata, mengenal dan membedakan kata-kata lainnya. Membaca tidak hanya sekedar membaca, selain itu siswa harus dapat memahami bacaan yang telah dibaca. Tujuannya agar mereka mengerti isi dari bacaan secara menyeluruh.

Keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik di usia sekolah dasar perlu dikembangkan dengan baik dengan bimbingan guru di sekolah maupun orang tua ketika di rumah. Membaca untuk mengetahui isi bacaan perlu dilakukan secara teratur, rutin dan sistematis. Adanya fasilitas perpustakaan

digital maupun non digital dapat dimanfaatkan peserta didik mengisi waktu luang membaca. agar semakin banyak membaca dapat memperkaya kosa kata (perbendaharaan kata) pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media komik dan *google book* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran tematik selama masa pandemi Covid-19 di MIN 1 Tulungagung.



Gambar 2.2 Skema Kerangka Konseptual