

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan informasi terkait materi kepada siswa. Pada proses pembelajaran media akan memudahkan siswa memahami materi yang di jelaskan oleh guru.

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar (Ramadani, dkk., 2023). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem dalam proses pembelajaran, artinya media pembelajaran menentukan terhadap kegiatan pembelajaran (Daniyati, dkk., 2023). Sedangkan menurut (Fadilah, dkk., 2023) media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa memperoleh informasi dengan jelas. Setiap

media pembelajaran memiliki manfaat untuk keberlangsungan dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran harus memiliki nilai manfaat dalam penggunaannya. Manfaat media pembelajaran ini yang akan mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif.

Menurut (Pagarra, dkk., 2022) media pembelajaran memiliki manfaat antara lain yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan atau informasi, sehingga membuat proses belajar mengajar lebih mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Media pembelajaran dapat merangsang perhatian siswa, sehingga motivasi belajar siswa menjadi semakin meningkat, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan Indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang serupa kepada siswa tentang peristiwa yang sedang terjadi dilingkungan mereka, memungkinkan adanya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, serta lingkungannya salah satunya melalui karya wisata.

Sedangkan menurut pendapat Dayton dalam (Khoirina & Arsanti, 2022), manfaat media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Materi pembelajaran yang disampaikan dapat disamakan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi semakin menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisien dalam menghemat waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan hasil kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
- 7) Dapat menumbuhkan sikap positif siswa.
- 8) Merubah peran guru kearah yang lebih produktif.

Berdasarkan pendapat di atas terkait manfaat media pembelajaran, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta mampu mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga. Manfaat media pembelajaran dari uraian diatas menunjukkan bahwa media sangat dibutuhkan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator harus memperhatikan pemanfaatan media pembelajaran. Selain itu, guru harus mempelajari cara memilih dan menetapkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tentunya memiliki berbagai jenis, sehingga guru harus mampu memilih

dan menggunakan jenis media pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa dan materi pembelajaran tersampaikan dengan baik.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1) Media Visual

Media visual adalah media yang dibuat hanya dapat dilihat oleh indera penglihatan. Media visual menyampaikan informasi atau materi hanya melalui bentuk gambar dan tidak memiliki suara. Oleh karena itu, media visual tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya kepada para tunanetra.

Media visual merupakan sumber belajar yang didalamnya memuat pesan atau informasi khususnya materi pembelajaran yang diciptakan secara menarik dan disajikan dalam bentuk kombinasi teks, foto, gerak, dan animasi (Pujilestari & Susila, 2020). Media visual dibuat hanya melibatkan indera penglihatan. Menurut (Susanti & Alfurqon, 2021) media visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari media visual yaitu:

- a) Media visual dapat dianalisis lebih mudah, selain itu media visual juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta membuat siswa berfikir lebih kritis, dan materi yang disajikan dalam bentuk visual akan lebih mudah diingat oleh siswa.
- b) Media visual dapat membangkitkan keinginan baru untuk belajar dan mengatasi keterbatasan pengetahuan siswa.

- c) Media visual dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang disajikan dalam bentuk media visual.
- d) Media visual tahan lama dan mudah untuk digunakan, sehingga siswa dapat membacanya atau melihatnya berkali-kali.

Selain kelebihan, media visual memiliki kekurangan, berikut kekurangan dari media visual :

- a) Media visual masih kurang praktis dalam penggunaannya.
- b) Media visual hanya terdiri dari gambar dan tulisan sehingga tidak dapat digunakan oleh siswa yang berkebutuhan khusus seperti tunanetra.
- c) Media visual kurang menarik karena tidak dilengkapi dengan suara.
- d) Biaya produksi cukup mahal karena media visual harus menyetak atau membuat dan mengirimkannya sebelum dapat digunakan.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengar. Media audio disajikan hanya dalam bentuk suara, tanpa ada gambar atau visual. Media audio digunakan untuk memudahkan dalam menyampaikan materi agar siswa dapat menyimak dan memahami materi secara langsung tanpa harus membacanya.

Media audio merupakan media yang memuat materi pembelajaran dan dapat didengar melalui indera pendengar, yaitu telinga. Contoh media audio yaitu radio, alat perekam, dan laboratorium

bahasa (Prastin, dkk., 2022). Menurut pendapat (Susanti & Zulfiana, 2018) kelebihan dan kekurangan media audio adalah sebagai berikut:

Kelebihan media audio yaitu :

- a) Media audio harganya terjangkau, sehingga biaya yang dikeluarkan hanya sedikit.
- b) Media audio mudah digunakan, selain itu media ini juga mudah dibawa dan pindahkan.
- c) Materi yang di sampaikan melalui media audio bisa di putar kembali.
- d) Media audio dapat meningkatkan keaktifan indera pendengar siswa, dan dapat mengembangkan daya imajinasi siswa seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

Selain kelebihan media audi juga memeiliki kekurangan diantaranya yaitu:

- a) Media audio bersifat abstrak, karena hanya berupa suara, sehingga pada hal-hal tertentu membutuhkan bantuan visual.
- b) Karena media audio bersifat abstrak, hanya dengan menggunakan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat untuk bisa memahaminya.
- c) Media audio akan maksimal diterapkan kepada mereka yang sudah mampu berfikir secara abstrak.
- d) Media audio tidak dapat digunakan oleh siswa dengan kebutuhan khusus, lebih tepatnya bagi siswa yang tidak bisa mendengar (tunarungu).

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio-visual menghasilkan suara dan gambar. Media audio-visual merupakan gabungan dari media visual dan media audio.

Media audio-visual adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk visual dan auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, penglihatan, sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar (Serunke, dkk., 2023). Menurut pendapat (Azzahra, dkk., 2022) kelebihan dan kekurangan media audio-visual adalah sebagai berikut :

Adapun kelebihan media audio-visual yaitu:

- a) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- c) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- d) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang realistis.
- e) Dapat menghemat waktu.
- f) Menumbuhkan minat dan motivasi.
- g) Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.
- h) Mengembangkan imajinasi siswa.
- i) Dapat mengikat perhatian siswa.
- j) Dapat membawa dunia nyata kedalam kelas.

Sedangkan kekurangan dari media audio-visual yaitu :

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- b) Biaya produksi mahal.
- c) Pengoperasiannya harus dilakukan oleh orang yang khusus.
- d) Menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Ketiga jenis media pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam memilih media untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan selaras dengan materi yang diberikan. Dalam menggunakan media pembelajaran guru harus benar-benar menyesuaikan dan memilih media yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu jenis media pembelajaran yang cocok digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan e-komik.

2. Media E-Komik

a. Pengertian E-Komik

E-Komik merupakan komik yang ditampilkan dalam bentuk elektronik atau digital. Berbeda dengan komik pada umumnya yang tersusun dari kumpulan kertas berisi teks atau gambar, sedangkan E-Komik ini berisikan teks dan gambar dalam bentuk digital. E-Komik atau

komik elektronik ini hanya dapat diakses melalui handphone, laptop dan komputer.

E-Komik merupakan media yang menarik karena didalamnya berisi cerita dan dialog antar tokoh yang dikemas dalam bentuk digital (Syahmi, dkk., 2022). Materi dan informasi dalam E-Komik akan lebih mudah disampaikan dan dipahami karena disajikan dalam bentuk teks dan gambar (Khotimah, dkk., 2021). Penggunaan media E-Komik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan inovatif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Narestuti, dkk., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media E-Komik merupakan cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk digital seperti handphone, laptop, dan computer. Didalam komik digital terdapat dialog antar tokoh yang berperan sebagai penyampai pesan dari cerita. E-Komik sama seperti media yang lain memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan tersebut dapat menjadi peranan penting pada saat digunakan, sedangkan kekurangannya dapat menjadi pertimbangan agar dapat mengembangkan e-komik dengan lebih inovatif lagi.

b. Kelebihan dan Kekurangan E-Komik

E-Komik merupakan media yang ditampilkan dalam bentuk elektronik atau digital. Media e-komik memberikan tampilan yang berbeda dari komik pada umumnya yang hanya dalam bentuk kertas. Oleh karena itu, media E-Komik tentunya memiliki kelebihan salah satunya mampu menarik minat belajar siswa, namun disisi yang lain E-Komik memiliki

kekurangan karena di sajikan dalam bentuk digital yang tidak semua sekolah ada sarana yang mendukung untuk menggunakan E-Komik.

Menurut Payanti (2022) media E-Komik juga memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan media E-Komik diantaranya :

- 1) Komik mampu menarik perhatian siswa.
- 2) Komik dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar.
- 3) Komik dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
- 4) Komik dapat menambah kosa kata pembacanya.
- 5) Membantu siswa memahami rumusan atau konsep yang bersifat abstrak.
- 6) Dapat mengembangkan minat baca siswa.
- 7) Seluruh alur cerita dalam komik bertujuan pada hal kebaikan atau studi yang lain.
- 8) Dapat diakses dimapun dan kapanpun tanpa batas ruang dan waktu.

Sedangkan kekurangan media E-Komik yaitu sebagai berikut :

- 1) Komik dapat mengalihkan fokus siswa ketika sudah membuka melalui *handphone*.
- 2) Siswa akan lebih fokus melihat gambar dari pada teksnya, sehingga siswa yang memiliki kemampuan membaca yang rendah tidak akan berusaha membaca teksnya (hanya mengamati gambarnya saja).
- 3) Siswa yang terbiasa di berikan sebuah gambar, mereka akan bosan dan tidak tertarik jika di berikan teks.
- 4) Komik hanya menjelaskan materi secara singkat, sehingga dapat terjadi kesalahan pemahaman atau persepsi siswa.

Menurut Narestuti, dkk (2021) media E-Komik juga memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan media E-Komik antara lain:

- 1) Komik tidak hanya dapat menarik minat siswa untuk belajar, tetapi juga dapat mengajarkan siswa cara mengolah cerita menjadi gambar, sehingga mereka dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lebih lama.
- 2) Gambar ilustrasi pada komik dapat membantu siswa memahami bentuk dan contoh spesifik terkait tujuan materi, sehingga materi komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita.
- 3) Komik dapat menumbuhkan minat baca siswa dan pada bidang studi yang lainnya.

Sedangkan kekurangan dari E-Komik diantaranya:

- 1) Tidak semua orang dapat efektif belajar dengan gaya visual.
- 2) Penggunaan gaya bahasa dalam komik masih kurang bagus.
- 3) Banyak komik yang menyajikan cerita dengan menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak baik.

Melihat beberapa pendapat yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa media e-komik memiliki kelebihan yaitu dapat menarik perhatian siswa, mendorong motivasi siswa dalam belajar, serta mampu meningkatkan minat baca siswa. Sedangkan kekurangan dari media e-komik sebagai media pembelajaran, yaitu gambar-gambar yang disajikan dalam komik mengalihkan fokus siswa dari membaca teksnya, selain itu tidak semua siswa efektif belajar melalui gaya visual.

Berdasarkan uraian kelebihan dan kekurangan di atas, E-Komik lebih banyak memiliki kelebihan dibandingkan kekurangannya. Oleh karena itu, media E-Komik dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya untuk keterampilan membaca siswa. Selain itu, media E-Komik dapat dikaitkan dengan muatan Profil Pelajar Pancasila, artinya E-Komik bisa menjadi media untuk mengenalkan Profil Pelajar Pancasila kepada siswa.

3. Profil Pelajar Pancasila

a. Pengertian Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila merupakan salah satu program yang ada di dalam kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu perwujudan pelajar yang diharapkan dapat membangun karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil Pelajar Pancasila secara sederhana dapat dipahami sebagai pengaktualan siswa Indonesia sebagai pelajar seumur hidup yang memiliki kemampuan global dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Rahayu, dkk., 2023). Sebagai upaya mewujudkan siswa Indonesia menjadi pelajar sepanjang hayat, maka dalam prosesnya siswa perlu melaksanakan 6 dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang

Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 (Kemendikbud, 2020). Isi dalam Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan Keputusan BSKAP No 009 H KR 2022 yang menetapkan Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila untuk pembelajaran Satuan Pendidikan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan Keputusan tersebut maka Profil Pelajar Pancasila wajib ditanamkan di sekolah sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Profil Pelajar Pancasila merupakan program Kurikulum Merdeka yang wajib diterapkan di sekolah. Profil Pelajar Pancasila bisa di kenalkan kepada siswa melalui dimensinya. Dimensi Profil Pelajar Pancasila menjadi tolak ukur untuk penilaian afektif siswa di dalam kelas.

b. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila merupakan kompetensi dan ciri karakter yang diharapkan dimiliki oleh siswa yang didasarkan pada nilai nilai Pancasila. Setiap pembelajaran guru harus melaksanakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan enam Profil Pelajar Pancasila. Keenam Profil Pelajar Pancasila disebut dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila merupakan penerapan dari pengembangan asas kebudayaan Indonesia dan Pancasila, yang berfungsi sebagai pondasi bangsa dalam segala arah pembangunan nasional (Rahayu, dkk., 2023). Terdapat enam aspek Profil Pelajar Pancasila yang dirumuskan Kemendikbud, enam aspek menurut (Zulfaidah, 2023) diataranya yaitu :

- 1) Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia.

Pada point ini siswa diharapkan mampu memiliki keimanan, keakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta mampu menunjukkan sikap yang luhur. Siswa yang memiliki sikap yang luhur, maka memiliki hubungan yang baik dengan Tuhannya. Terdapat lima aspek penting dalam Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia , diantaranya adalah akhlak dalam beragama, akhlak pribadi, akhlak kepada alam, dan akhlak kepada bangsa dan negaranya.

- 2) Berkebinekaan Global

Pada point ini siswa dapat memiliki sikap saling menghargai terhadap perbedaan dan keragaman, tanpa memiliki rasa terasingi dan dihakimi. Berkebinekaan global juga dapat ditunjukkan dengan mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia.

- 3) Bergotong-Royong

Berogotong-royong artinya sikap yang menunjukkan mampu bekerjasama dengan orang lain. Kompenen dalam kerjasama yaitu adanya kolaborasi, berbagi, dan peduli terhadap satu sama lain. Sikap bergotong-royong ini akan membuat kegiatan terasa lebih ringan dan dapat berjalan dengan lancar.

- 4) Mandiri

Siswa dikatakan memiliki sikap mandiri yaitu siswa yang bertanggung jawab atas proses atau hasil belajarnya sendiri. Sikap kemandirian

mencakup pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungan sekitarnya, serta paham cara untuk mengaturnya.

5) Bernalar Kritis

Siswa dikatakan memiliki sikap bernalar kritis yaitu siswa dapat bernalar kritis dan objektif ketika dipancing untuk mempelajari suatu informasi, mengkaji suatu permasalahan, serta dapat mengevaluasi dan menarik kesimpulan dari suatu peristiwa.

6) Kreatif

Kreatif artinya siswa memiliki kreativitas untuk mengubah dan membuat sesuatu yang unik, bermakna, serta berdampak positif. Komponen dari sikap kreatif adalah menciptakan ide, gagasan, dan karya yang orisinal.

Dilihat dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Profil Pelajar Pancasila terdapat enam dimensi. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dapat terealisasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu pembelajaran wajib untuk di kenalkan terkait Profil Pelajar Pancasila yaitu Bahasa Indonesia.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a) Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran wajib di Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang baik

dan benar. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia erat kaitannya dengan literasi.

Pada dasarnya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk mengajarkan siswa agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia (Suparlan, 2020). Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan minat siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang harus dimiliki siswa, keterampilan tersebut yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Ali, 2020)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan siswa agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu pembelajaran Bahasa Indonesia melatih siswa untuk memiliki keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah pada peningkatan kemampuan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki ruang lingkup yang mencakup beberapa aspek keterampilan.

b) Aspek Keterampilan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki ruang lingkup yang meliputi empat aspek keterampilan diantaranya yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis.

Keterampilan tersebut harus dimiliki oleh siswa agar dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan tersebut dapat diperoleh dengan melalui proses pembelajaran.

Keterampilan berbahasa membantu dalam melakukan interaksi komunikasi dengan Masyarakat (Akhyar, 2019). Proses berkomunikasi terdiri atas dua aspek keterampilan berbahasa, yaitu aspek reseptif untuk kegiatan menyimak dan membaca serta terdapat aspek produktif untuk kegiatan berbicara dan menulis (Linggasari & Rochaendi, 2022). Menurut (Priatna & Setyarini, 2019) fokus utama pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis, dari keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain dan hierarkis, sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan berbahasa yang satu akan menjadi dasar keterampilan berbahasa yang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan berbahasa. Aspek keterampilan tersebut menjadi fokus utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keempat aspek keterampilan tersebut sebagai bekal siswa agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik. Tetapi dari keempat aspek keterampilan tersebut, keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

c) Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa yang memiliki keterampilan

membaca yang baik dapat membantu memahami, menyerap, dan mengolah pesan yang terkandung dalam sebuah teks. Siswa dikatakan memiliki keterampilan membaca apabila siswa sudah lancar dan tepat dalam membaca teks. Melalui keterampilan membaca siswa akan memiliki pengetahuan yang lebih luas lagi.

Membaca merupakan aktivitas yang melibatkan aktivitas melihat, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Suparlan, 2021). Menurut pendapat (Putri, dkk., 2023) keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang agar mampu membaca suatu bacaan dengan baik dan benar serta mampu memahami pesan yang terkandung di dalamnya. Proses membaca tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis dalam mengartikan setiap kata-kata, tetapi juga membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang isi yang dibaca (Surdayati, dkk., 2023).

Membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca yang dilakukan untuk memahami isi bacaan dengan lebih mendalam, sehingga mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan informasi. Membaca pemahaman adalah membaca yang menekankan pada pemahaman dan isi pada bacaan (Ayuningrum & Herzamzam, 2021). Menurut Sumadyo dalam (Muhtar, dkk., 2022) membaca pemahaman terdiri dari empat jenis yaitu, pemahaman literal, pemahaman interpretasi, pemahaman kritis, dan pemahaman kreatif. Pemahaman literal merupakan membaca dengan menangkap informasi secara tersurat (eksplisit) dalam suatu bacaan. Pemahaman interpretasi merupakan membaca untuk mengetahui isi bacaan secara tersirat dengan mengetahui gagasan, ide, dan informasinya.

Pemahaman kritis adalah kegiatan membaca untuk menemukan keseluruhan makna bacaan, baik secara tersurat dan tersirat. Sedangkan pemahaman kreatif merupakan kegiatan membaca dimana pembaca tidak hanya memahami isi yang terdapat pada bacaan, melainkan sudah mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, membaca pemahaman dapat dilihat dari beberapa indikator. Indikator membaca pemahaman menurut (Safitri, dkk., 2021) seperti menentukan ide pokok dalam paragraf, menarik kesimpulan dari bacaan, dan menentukan pernyataan sesuai isi bacaan. Sedangkan menurut Somadya dalam (Muliawanti, dkk., 2022) yaitu: 1) kemampuan menangkap arti kata atau ungkapan, 2) kemampuan menangkap makna tersurat dan tersirat, dan 3) kemampuan membuat kesimpulan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang sangat penting untuk di ajarkan kepada siswa. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga ditentukan dari kemampuan siswa dalam memahami suatu bacaan. Terdapat beberapa indikator dalam kemampuan membaca pemahaman seperti dapat menentukan ide pokok dalam paragraf, menentukan pernyataan sesuai isi bacaan, dan kemampuan menangkap makna tersurat dan tersirat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

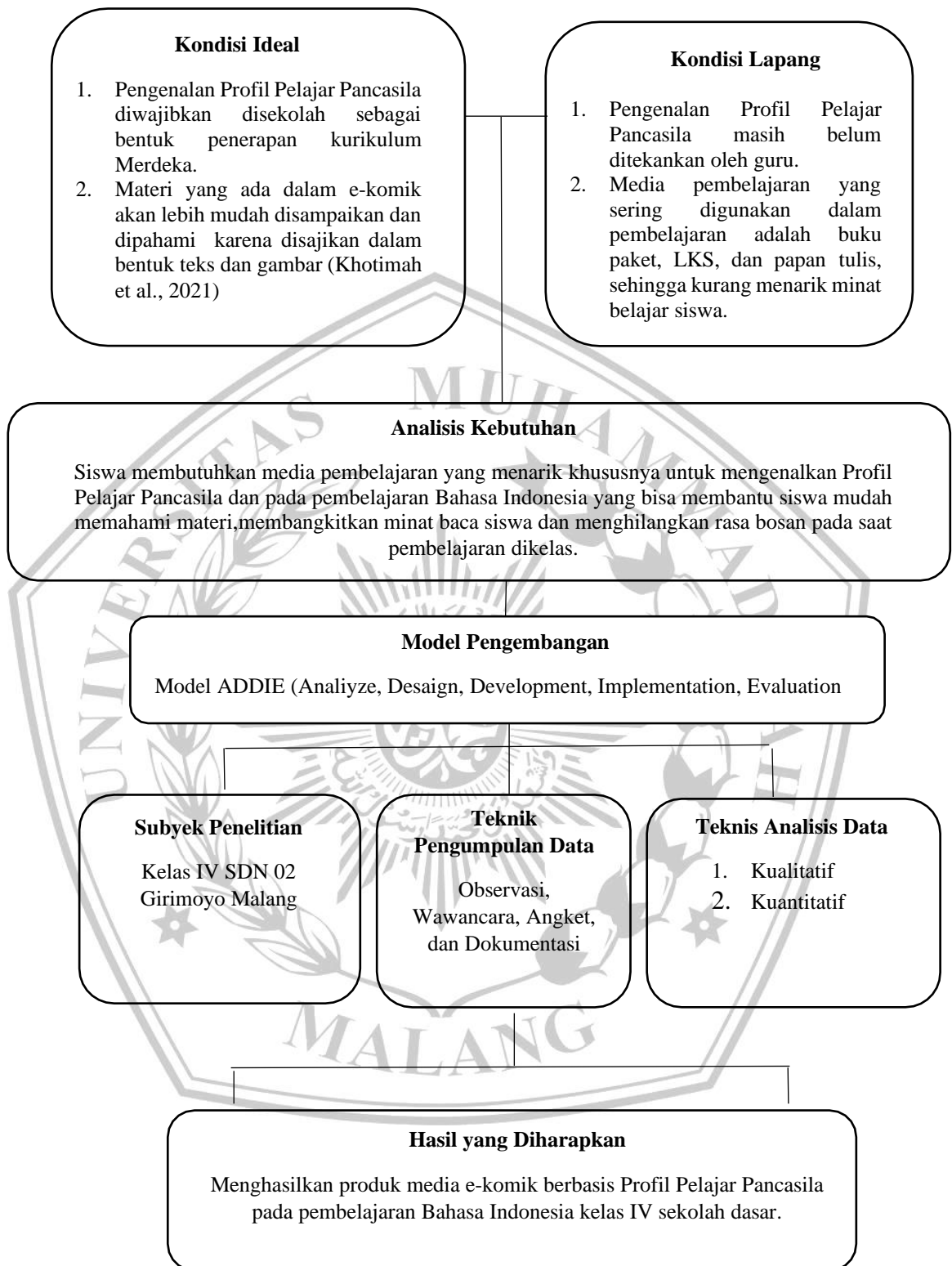
Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu bertujuan sebagai pendukung untuk penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu dapat disajikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

Judul dan Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Pande Made Weda Angga, I Komang Sudarma, I Kadek Suartama, 2020)	Mengembangkan media e-komik dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Media e-komik dibuat dengan mengutamakan pendidikan karakter. Media e-komik dikembangkan karena guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, media yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang.	1. Persamaan isi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan media e-komik. 2. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia.	1. Media yang dikembangkan ini mengutamakan pendidikan karakter yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan e-komik dengan berbasis Profil Pelajar Pancasila. 2. Media e-komik dibuat dengan aplikasi <i>Corel Draw x 7</i> dan <i>Power Point</i> . Sedangkan penelitian yang akan dilakukan e-komik dibuat dengan aplikasi <i>Canva</i> dan <i>Heyzine Flipbook</i> , serta terdapat barcode yang mudah diakses lewat hadphone.
Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD	Menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa e-komik berbasis kontekstual yang dikembangkan melalui ADDIE yang ditujukan pada mata pelajaran IPA, materi Perubahan wujud benda.	1. Sama-sama mengembangkan media e-komik. 2. Media e-komik dikembangkan dengan model ADDIE.	1. Penelitian ini mengembangkan e-komik dengan berbasis kontekstual. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan e-komik berbasis Profil Pelajar Pancasila. 2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPA kelas V.

Judul dan Identitas Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
(Ni Luh Krisna Devi Dasi, D. B. Kt. Semara Putra, 2022)			Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. 3. Penelitian ini mengembangkan e-komik menggunakan aplikasi photoshop. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan aplikasi Canva dan <i>Heyzine Flip book</i> .
Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV (Dwi Kristianto, Theresia Sri Rhayu, 2020)	Mengembangkan media e-komik dengan jenis penelitian RnD dengan model 4-D. E-Komik di buat karena siswa kurang memiliki minat baca dan untuk melatih - siswa menyelesaikan permasalahan khususnya pada materi luas dan keliling bangun datar	1. Mengembangkan media e-komik. 2. Pada kelas IV SD. 3. Mengembangkan e-komik karena siswa kurang memiliki minat baca.	1. Penelitian ini mengembangkan e-komik pada mata mata pelajaran matematika. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan e-komik berbasis Profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran Bahasa Indonesia. 2. Media e-komik dibuat dengan aplikasi photoshop dan Power Point 2010. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan aplikasi Canva dan <i>Heyzine Flipbook</i> .

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir