

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020), media pembelajaran mengacu pada segala instrumen yang digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Ashar (2011) memperluas definisi tersebut dengan menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat-alat yang membantu proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Lebih lanjut Ashar menguraikan bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen sumber daya pendidikan atau benda nyata yang memuat bahan ajar di lingkungan peserta didik, yang berfungsi untuk merangsang belajar. Senada dengan Fatria (2017) yang mengartikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, sekaligus memotivasi peserta didik dalam kondisi tertentu untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, media pembelajaran dirancang untuk merangsang minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ini merupakan komponen penting dalam spektrum sumber belajar, mengandung unsur instruksional yang

bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang efektif memberikan kontribusi terhadap tercapainya tujuan dan sasaran pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Peran utama media pembelajaran adalah memfasilitasi transmisi informasi dari pengirim ke penerima. Dalam konteks ini, pengirim biasanya mengacu pada guru, yang bertujuan untuk menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik, yang berperan sebagai penerima informasi. Motivasi, di sisi lain, berfungsi sebagai katalisator keterlibatan peserta didik, membimbing dan mendorong perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dipandang sebagai bentuk dorongan yang mengarahkan tindakan individu menuju pencapaian tujuan tertentu. Pada hakikatnya motivasi berfungsi sebagai penggerak yang memberikan inspirasi bagi individu untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan yang diinginkan (Susmiati, 2020).

Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan penyampaian pesan guru kepada peserta didik. Selain berperan sebagai penyalur informasi, media pembelajaran juga memberikan berbagai manfaat. Manfaat tersebut diuraikan oleh Karwati dan Doni (2015) sebagai berikut:

1) Mengatasi Perbedaan Pengalaman

Media pembelajaran efektif mengatasi kesenjangan pengalaman peserta didik. Mengingat latar belakang dan lingkungan setiap peserta didik berbeda-beda sehingga menghasilkan pengalaman yang

beragam, maka media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menjembatani perbedaan tersebut secara efektif.

2) Mengkonkretkan Konsep-konsep yang Abstrak

Kehadiran media pembelajaran memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep abstrak dan kompleks yang sulit dijelaskan secara langsung. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, konsep-konsep abstrak tersebut dapat disajikan lebih nyata dan disederhanakan, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

3) Mengatasi Keterbatasan

Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi keterbatasan terkait persepsi pancaindra, keterbatasan ruang fisik, dan waktu. Dalam lingkungan pendidikan, tidak praktis untuk memaparkan peserta didik secara langsung pada setiap aspek materi pelajaran. Misalnya, ketika mengajar tentang berbagai jenis mamalia, tidak realistis jika memasukkan hewan sebenarnya ke dalam kelas. Sebaliknya, keterbatasan ini dapat diatasi dengan memanfaatkan alat bantu visual seperti gambar atau video untuk memberikan peserta didik representasi materi pelajaran yang disederhanakan.

4) Interaksi Lingkungan

Peserta didik mempunyai kesempatan untuk terlibat langsung dengan lingkungan sekitar atau objek pengamatannya selama kegiatan eksperimen di kelas. Hal ini mungkin memerlukan peserta didik secara aktif berinteraksi dan mengeksplorasi objek atau fenomena

yang diamati.

5) Menghasilkan Keseragaman Pengamatan

Akibat perbedaan persepsi individu, ketika guru menjelaskan materi pembelajaran tanpa memanfaatkan media pembelajaran, terdapat risiko disparitas antara pesan yang ingin disampaikan guru dengan pemahaman yang ditangkap peserta didik. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran berfungsi untuk menyelaraskan dan membakukan persepsi setiap peserta didik, sehingga pemahaman materi lebih seragam.

6) Menanamkan Konsep Dasar yang Benar, Konkret, dan Realistis

Seringkali peserta didik mengartikan materi pembelajaran berbeda dengan pesan yang ingin disampaikan guru pada saat penjelasan. Dengan demikian, ketiadaan media pembelajaran dapat menimbulkan kesalahpahaman antara maksud guru dan persepsi peserta didik. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran berfungsi untuk memitigasi kesalahpahaman dan kesenjangan pemahaman antara guru dan peserta didik.

7) Merangsang dan Membangkitkan Motivasi untuk Belajar

Pemanfaatan media pembelajaran tentunya dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, apalagi jika dilengkapi dengan visual seperti gambar atau video yang dapat memikat minat dan keingintahuan peserta didik. Peserta didik lebih mungkin merasa termotivasi ketika media pembelajaran yang digunakan menarik dan memperkenalkan konsep-konsep baru kepada peserta didik.

8) Membangkitkan Keinginan dan Minat Guru

Penggunaan media pembelajaran menghadirkan cara pandang dan konsep yang segar sehingga menyulut semangat dan minat guru terhadap proses pembelajaran yang cenderung terus tumbuh.

9) Memberikan Pengalaman Integral

Media pembelajaran menawarkan pengalaman baru, nyata, dan komprehensif, memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk mengintegrasikannya ke dalam satu kesatuan yang kohesif dengan lebih mudah.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai pesan, berfungsi sebagai penyalur dari pencetus pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik), sehingga menumbuhkan keikutsertaan anak dalam belajar. Hal ini meningkatkan objektivitas komunikasi dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Marwati, 2018).

Ringkasnya, media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah. Bentuk media ini memberikan banyak manfaat, antara lain meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, menumbuhkan semangat belajar, dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik melalui keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber media.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk memastikan bahwa media pembelajaran memberikan

dampak positif terhadap proses belajar mengajar, maka penting untuk secara cermat memilih dan merencanakan penggunaan bahan pembelajaran yang tepat dan berkualitas tinggi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan efektivitasnya dan memastikan penerapannya tidak sia-sia.

Pendidik yang menerapkan metodologi pengajaran yang beragam dan sesuai dapat mencegah kebosanan peserta didik dan meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Sebaliknya, hanya mengandalkan metode pengajaran tradisional dapat menyebabkan peserta didik tidak tertarik membaca dan kesulitan memahami bahan bacaan. Diakui secara umum bahwa kecerdasan seorang anak saja tidak menentukan keberhasilannya dalam belajar membaca (Pratiwi Ragil, 2018).

Kriteria pemilihan media pembelajaran berangkat dari anggapan bahwa media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran yang lebih luas. Oleh karena itu, menurut Muali (2018), ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang efektif, antara lain:

1. Keselarasan dengan tujuan pembelajaran: Media pembelajaran hendaknya dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, idealnya menyentuh ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, media yang dipilih hendaknya dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan memenuhi kebutuhan belajar masing-masing.
2. Kepraktisan, fleksibilitas, dan daya tahan: Media pembelajaran yang

optimal harus mudah digunakan, hemat biaya, dan memiliki kualitas yang tahan lama untuk menjamin penggunaan terus menerus dari waktu ke waktu.

3. Kemahiran guru: Apapun media yang dipilih, guru harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkannya secara efektif. Efektivitas media pembelajaran sebagian besar bergantung pada kemahiran guru dalam penerapannya, dan kemampuan peserta didik untuk menanamkan keterampilan ini kepada peserta didik, sehingga memungkinkan peserta didik juga mahir menggunakan media.
4. Kondisi peserta didik: Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi psikologis, filosofis, dan sosiologis peserta didik. Media yang tidak sesuai dengan keadaan peserta didik dapat menghambat pemahaman peserta didik terhadap materi.
5. Ketersediaan: Sekalipun media tertentu dianggap sangat cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran, kegunaannya bergantung pada aksesibilitasnya. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penting bagi peserta didik dan guru, dan ketersediaannya sangat penting dalam memenuhi kebutuhan pendidikan peserta didik.

Menurut Azhar Arsyad dalam Anggraeni (2015), kriteria pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran: Media pembelajaran hendaknya selaras dengan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat ditunjukkan melalui

tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik.

- 2) Relevansi dengan isi pelajaran: Media yang dipilih harus sesuai untuk mendukung isi pelajaran, mencakup sifat, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Kepraktisan, fleksibilitas, dan daya tahan: Media pembelajaran harus praktis, fleksibel, dan tahan lama untuk memudahkan kemudahan penggunaan dan umur panjang.
- 4) Kemahiran guru: Guru harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan media yang dipilih secara efektif.
- 5) Keselarasan dengan kemampuan guru: Media yang dibuat harus kongruen dengan kemampuan guru.
- 6) Kualitas teknis: Kualitas visual media harus jelas dan teratur, tanpa gangguan apa pun seperti elemen tata letak atau latar belakang.

Berdasarkan pernyataan di atas maka kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi:

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kepraktisan, fleksibilitas, dan daya tahan.
- c. Dukungan terhadap kegiatan pembelajaran.
- d. Kesesuaian untuk digunakan oleh guru atau penyesuaian dengan kemahiran guru dalam memanfaatkannya.
- e. Ketersediaan media pembelajaran.
- f. Penyesuaian dengan keadaan peserta didik.
- g. Kualitas teknis, meliputi penyajian visual yang jelas dan terorganisir untuk meningkatkan pemahaman dan penyerapan

informasi peserta didik.

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Proses pemilihan media pembelajaran mempunyai arti penting karena berdampak langsung pada hasil proses pembelajaran. Keakuratan pemilihan media harus berpegang pada beberapa prinsip. Sebagaimana diuraikan oleh Astriani (2018), berikut beberapa prinsip utama yang harus diperhatikan guru ketika memilih media untuk kegiatan pembelajarannya:

1. Prinsip efektivitas dan efisiensi: Pemilihan media harus mengutamakan efektivitas, yang ditentukan oleh pencapaian tujuan pembelajaran pasca pengajaran. Selain itu, media harus mudah diakses dalam hal waktu penggunaan dan hasil, serta hemat biaya.
2. Prinsip berpusat pada peserta didik: Media berfungsi sebagai alat untuk memotivasi, memperjelas, dan menyederhanakan konsep bagi peserta didik. Oleh karena itu, media yang dipilih harus selaras dengan tahap perkembangan peserta didik—secara emosional, kognitif, dan fisik—agar dapat melibatkan peserta didik secara efektif dalam pembelajaran.
3. Prinsip interaktivitas: Interaktivitas menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media harus interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.
4. Prinsip ketersediaan: Ketersediaan media sangat penting untuk penerapan yang efektif di kelas. Guru harus memastikan bahwa media yang dipilih mudah diakses untuk menghindari hambatan

dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5. Prinsip kemahiran guru: Selain ketersediaan, media harus selaras dengan tingkat kemahiran guru untuk memastikan pemanfaatan yang efektif. Keterampilan guru dalam pengoperasian dan adaptasi media harus dipertimbangkan untuk meningkatkan efisiensi penerapan media.
6. Prinsip alokasi waktu: Mengingat keterbatasan waktu dalam pendidikan, penggunaan media harus selaras dengan tuntutan kurikulum dan ketersediaan waktu. Pemilihan media harus mengutamakan relevansi dan efektivitas dalam jangka waktu yang ditentukan.
7. Prinsip fleksibilitas: Fleksibilitas media meningkatkan kemampuan beradaptasi dalam berbagai situasi, kondisi, tempat, dan waktu pembelajaran. Guru harus memilih media dengan aplikasi serbaguna untuk memenuhi beragam pengaturan kelas.
8. Prinsip keamanan: Ketika memilih media, guru harus memprioritaskan keselamatan peserta didik, memastikan bahwa media yang dipilih aman secara operasional dan tidak menimbulkan bahaya fisik atau psikologis pada peserta didik.

Dari pernyataan yang diberikan, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh guru ketika memilih media untuk tujuan pembelajaran.

Ini termasuk:

- a) Prinsip efektivitas dan efisiensi.
- b) Prinsip yang berpusat pada peserta didik.

- c) Prinsip interaktivitas dalam media pembelajaran.
- d) Ketersediaan media pembelajaran.
- e) Prinsip alokasi waktu.
- f) Fleksibilitas media pembelajaran.
- g) Prinsip keamanan dalam penggunaan media pembelajaran.

Prinsip-prinsip ini menjadi faktor penting yang harus dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran apa pun.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran yang Baik

Selain prinsip pemilihan media, terdapat klasifikasi kriteria media pembelajaran yang efektif. Guru dapat menggunakan kriteria ini untuk memilih dan mengkategorikan media yang cocok untuk memfasilitasi pembelajaran. Menurut Astriani (2018), ada empat kriteria media pembelajaran yang baik, yaitu:

1. Kesesuaian atau relevansi: Media pembelajaran harus selaras dengan kebutuhan pendidikan, rencana, program, tujuan, dan karakteristik peserta didik.
2. Kenyamanan: Media harus mudah dipahami dan dioperasikan oleh peserta didik, sehingga memudahkan proses belajar peserta didik.
3. Daya Tarik: Media harus menarik perhatian peserta didik melalui tampilan yang menarik, pilihan warna, dan penyajian konten, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam belajar.
4. Kegunaan: Media pembelajaran hendaknya memuat muatan yang bernilai dan bermanfaat sehingga membantu dalam memahami materi

pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap konsep secara efektif.

Menurut Astriani (2018), kriteria media pembelajaran yang efektif meliputi kesesuaian atau relevansi dengan kebutuhan pendidikan, kemudahan penggunaan dan pemahaman, daya tarik untuk menarik perhatian peserta didik, dan kegunaan dalam memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan kriteria ini untuk memandu pemilihan dan kategorisasi media yang sesuai untuk tujuan pembelajaran. Media yang dipilih harus selaras dengan kebutuhan pendidikan, mudah dipahami, menarik, dan berkontribusi terhadap pemahaman peserta didik.

2. Website

a. Pengertian Website

Hillesund (2018) menyoroti bahwa media berbasis website dapat hadir dalam berbagai format seperti file yang dapat diunduh, e-pub, dan situs web. Ia menegaskan, bahwa media berbasis website memberikan fleksibilitas aksesibilitas namun memerlukan koneksi internet yang konsisten.

Media berbasis website ini berbeda dengan e-book tradisional yang memerlukan pengunduhan sebelum dibaca, buku situs web memungkinkan pembacaan langsung melalui browser web tanpa pengunduhan sebelumnya. Biasanya, situs web mencakup beberapa halaman web yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif, yang membentuk sebuah buku elektronik yang komprehensif. Pengguna dapat dengan mudah mengakses

website buku tersebut melalui internet dan membacanya langsung melalui web browser di berbagai perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone.

Situs web menawarkan penulis dan penerbit metode yang efisien untuk menerbitkan dan menyebarkan buku elektronik, sehingga menghilangkan kebutuhan untuk mengembangkan aplikasi khusus atau mendistribusikan file unduhan berukuran besar. Selain itu, platform ini memberikan kemudahan bagi pembaca untuk mengakses buku melalui berbagai perangkat kapan saja, selama peserta didik memiliki koneksi internet. Namun, situs web juga memiliki kelemahan, termasuk ketergantungan pada konektivitas internet, potensi masalah keamanan data dan privasi, serta terbatasnya fungsi interaktif yang dapat diakses melalui browser web. Oleh karena itu, pemilihan jenis buku elektronik yang sesuai harus disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan pembaca.

Sebagaimana diuraikan dalam pernyataan tersebut, website adalah elektronik yang dapat diakses dan dibaca langsung melalui web browser tanpa memerlukan pengunduhan terlebih dahulu. Manfaat situs web mencakup penyederhanaan penerbitan dan penyebaran, fleksibilitas dalam akses di berbagai perangkat, dan ketersediaan sepanjang waktu selama ada konektivitas internet. Namun demikian, kelemahan situs web adalah ketergantungan pada konektivitas internet, potensi kekhawatiran terkait keamanan data dan privasi, serta kendala pada fitur interaktif dalam browser web. Oleh karena itu, pemilihan jenis elektronik yang sesuai harus selaras dengan kebutuhan dan preferensi spesifik pembaca.

b. Ciri-Ciri Website

Berikut adalah beberapa ciri-ciri umum dari website:

1. Diakses secara online: Website dapat diakses dan dibaca secara online melalui browser web, tanpa perlu mengunduh file terlebih dahulu.
2. Terdiri dari halaman web: Website terdiri dari satu atau beberapa halaman web yang berisi teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya yang membentuk sebuah buku elektronik yang utuh.
3. Interaktif: Website dapat menampilkan fitur interaktif seperti hyperlink, audio, video, dan animasi yang memperkaya pengalaman membaca.
4. Responsive: Website dirancang dengan tampilan yang responsif sehingga dapat menyesuaikan tampilannya dengan ukuran layar perangkat yang digunakan.
5. Terhubung dengan internet: Untuk mengakses website, pembaca membutuhkan koneksi internet yang stabil.
6. Mudah diakses dari berbagai perangkat: Website dapat diakses dari berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, termasuk komputer, tablet, dan smartphone.
7. Fleksibel dalam penerbitan: Website memungkinkan pengarang atau penerbit untuk menerbitkan buku elektronik dengan mudah tanpa repot membuat aplikasi khusus atau menyediakan file unduhan yang besar.
8. Dapat diperbarui secara real-time: Dalam website, konten dapat diperbarui secara real-time sehingga pembaca dapat selalu mendapatkan informasi terbaru.

9. Dapat diterbitkan secara independen: Website memungkinkan seseorang untuk menerbitkan bukunya sendiri secara independen tanpa perlu melalui penerbit tradisional.

Dari pernyataan di atas, website memiliki beberapa ciri-ciri umum, antara lain diakses secara online melalui browser web, terdiri dari halaman web dengan teks dan elemen multimedia, interaktif dengan fitur seperti hyperlink dan media, responsif terhadap berbagai perangkat, membutuhkan koneksi internet, mudah diakses dari berbagai perangkat, fleksibel dalam penerbitan, dapat diperbarui secara real-time, dan memungkinkan penerbitan independen. Dengan ciri-ciri ini, website memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses bagi pembaca serta memungkinkan penerbitan yang mandiri.

c. Manfaat Website

Berikut ini beberapa manfaat dari penggunaan website:

1. Dapat diakses secara online: Website memungkinkan pembaca untuk mengakses buku elektronik kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet.
2. Interaktif: Website memungkinkan untuk menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi, sehingga membantu memperkaya pengalaman membaca dan membuatnya lebih interaktif.
3. Mudah diperbarui: Konten di dalam website dapat diperbarui dengan mudah dan cepat, sehingga pembaca dapat selalu mendapatkan informasi terbaru.

4. Hemat biaya: Menerbitkan buku secara tradisional melalui penerbit bisa memerlukan biaya yang besar, sementara menerbitkan buku melalui website book lebih ekonomis dan efisien.
5. Mudah dibagikan: Website memungkinkan pembaca untuk membagikan buku dengan mudah kepada orang lain melalui tautan atau berbagi di media sosial.
6. Mempromosikan karya: Website dapat menjadi sarana promosi bagi pengarang atau penerbit untuk memperkenalkan karya peserta didik kepada khalayak yang lebih luas.
7. Dapat diakses dari berbagai perangkat: Website dapat diakses dari berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone yang terhubung dengan internet.
8. Ramah lingkungan: Penggunaan website dapat mengurangi penggunaan kertas dan memberikan dampak positif pada lingkungan.
9. Fleksibel dalam penerbitan: Website memungkinkan seseorang untuk menerbitkan bukunya sendiri secara independen tanpa perlu melalui penerbit tradisional.
10. Tidak memerlukan tempat penyimpanan fisik: Dalam website, semua konten dapat disimpan secara digital, sehingga tidak memerlukan tempat penyimpanan fisik seperti rak buku atau perpustakaan.

Dari pernyataan tersebut, penggunaan website memiliki berbagai manfaat, antara lain kemudahan akses secara online, fitur interaktif yang memperkaya pengalaman membaca, kemampuan untuk diperbarui dengan cepat, penghematan biaya penerbitan, kemudahan dalam berbagi dengan

orang lain, sarana promosi karya, aksesibilitas dari berbagai perangkat, dampak positif pada lingkungan, fleksibilitas dalam penerbitan, dan tidak memerlukan tempat penyimpanan fisik. Dengan manfaat-manfaat ini, website book menjadi pilihan yang praktis dan efisien dalam menyediakan dan mengakses buku elektronik.

d. Langkah Pembuatan Website

Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan website:

1. Menentukan konsep dan isi : Sebelum memulai pembuatan website, penulis atau penerbit perlu menentukan konsep buku dan isi yang akan disajikan dalam buku tersebut.
2. Membuat desain dan tata letak: Setelah konsep dan isi ditentukan, tahap selanjutnya adalah membuat desain dan tata letak yang sesuai dengan tema buku dan mempertimbangkan kenyamanan pembaca.
3. Membuat konten: Konten yang akan disajikan dalam buku elektronik harus ditulis dan disunting dengan baik agar mudah dipahami oleh pembaca. Konten bisa berupa teks, gambar, audio, atau kombinasi dari beberapa elemen tersebut.
4. Menentukan teknologi dan platform yang akan digunakan: Ada berbagai teknologi dan platform yang dapat digunakan untuk membuat website book, seperti HTML, CSS, JavaScript, WordPress, atau platform website builder seperti Wix atau Squarespace. Pilihlah teknologi dan platform yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan Anda.

5. Membuat dan mengatur halaman: Setelah teknologi dan platform ditentukan, pembuat website book dapat membuat halaman-halaman buku, mengatur tata letak dan menambahkan konten ke dalamnya.
6. Menerapkan fitur interaktif: Website dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur interaktif seperti hyperlink, audio, video, atau animasi untuk memperkaya pengalaman pembaca.
7. Menguji dan memperbaiki: Sebelum mempublikasikan website book, lakukanlah pengujian untuk memastikan bahwa website book berjalan dengan baik dan tidak ada masalah teknis. Jika ada masalah, perbaiki dan uji kembali hingga semuanya berjalan dengan baik.
8. Publikasikan dan promosikan: Setelah semua tahapan di atas selesai, publikasikan website dan mulai mempromosikannya melalui media sosial, blog, atau saluran pemasaran lainnya agar lebih banyak orang yang mengetahui buku tersebut.

Berdasarkan pernyataan di atas, Langkah-langkah dalam pembuatan website meliputi menentukan konsep dan isi buku, membuat desain dan tata letak, membuat konten, menentukan teknologi dan platform yang akan digunakan, membuat dan mengatur halaman, menerapkan fitur interaktif, menguji dan memperbaiki, serta publikasikan dan promosikan website. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat membuat website yang menarik dan fungsional untuk menyajikan buku elektronik secara online.

e. Langkah Penggunaan Website

Berikut adalah beberapa langkah penggunaan website:

1. Akses website book: Pertama-tama, akses website melalui browser internet dengan memasukkan URL website yang telah tersedia.
2. Pilih bab atau topik yang diminati: Pada website, biasanya terdapat menu navigasi yang memudahkan pembaca untuk memilih bab atau topik yang ingin dibaca.
3. Baca konten yang disajikan: Setelah memilih bab atau topik yang diminati, pembaca dapat membaca konten yang disajikan dalam website. Konten yang disajikan dalam website bisa berupa teks, gambar, audio, video, atau kombinasi dari beberapa elemen tersebut.
4. Gunakan fitur interaktif: Website dapat ditingkatkan dengan fitur interaktif seperti hyperlink, audio, video, atau animasi. Gunakanlah fitur interaktif yang tersedia untuk memperkaya pengalaman pembaca dalam membaca buku elektronik.
5. Berikan feedback: Jika ada fitur yang tidak berfungsi atau ada kesalahan pada konten, pembaca dapat memberikan feedback kepada penulis atau penerbit melalui email atau form feedback yang tersedia pada website.

Dari pernyataan diatas, langkah-langkah penggunaan website meliputi akses ke website melalui browser, memilih bab atau topik yang diminati, membaca konten yang disajikan, menggunakan fitur interaktif yang ada, dan memberikan feedback jika diperlukan. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pembaca dapat mengakses dan menggunakan website dengan efektif untuk membaca dan berinteraksi dengan konten yang disajikan.

f. Kriteria Penilaian Website

Berikut adalah beberapa kriteria penilaian website:

1. **Konten:** Konten pada website harus berkualitas dan relevan dengan tema buku. Konten harus disajikan dengan gaya bahasa yang mudah dipahami dan dapat menarik minat pembaca.
2. **Desain dan tata letak:** Desain dan tata letak pada website harus menarik dan mudah dinavigasi. Hal ini akan memudahkan pembaca dalam mencari informasi yang dibutuhkan dan membuat pembaca betah membaca buku elektronik.
3. **Fitur interaktif:** Website dapat ditingkatkan dengan fitur interaktif seperti hyperlink, audio, video, atau animasi. Fitur interaktif harus ditampilkan secara tepat dan sesuai dengan konteks, serta dapat meningkatkan pengalaman pembaca dalam membaca buku elektronik.
4. **Responsif:** Website harus responsif dan dapat diakses dengan baik pada berbagai perangkat seperti desktop, laptop, tablet, atau smartphone. Hal ini akan memudahkan pembaca untuk membaca buku elektronik di mana saja dan kapan saja.
5. **Keamanan:** Website harus memiliki keamanan yang memadai untuk melindungi data dan informasi dari serangan malware atau hacking.
6. **Ketersediaan:** Website harus tersedia dan dapat diakses dengan mudah setiap saat.
7. **Kecepatan loading:** Website harus memiliki kecepatan loading yang cepat agar pembaca tidak merasa bosan menunggu.

8. Kesesuaian dengan standar: Website harus memenuhi standar teknologi dan aksesibilitas yang berlaku untuk memastikan dapat diakses oleh semua orang, termasuk orang dengan disabilitas.

Dari pernyataan diatas, kriteria penilaian website meliputi konten berkualitas dan relevan, desain dan tata letak menarik, fitur interaktif yang tepat, responsif pada berbagai perangkat, keamanan yang memadai, ketersediaan yang baik, kecepatan loading yang cepat, dan kesesuaian dengan standar teknologi dan aksesibilitas. Dengan memperhatikan kriteria-kriteria ini, sebuah website dapat dinilai sebagai berkualitas dan memberikan pengalaman yang baik bagi pembacanya.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Menurut KTSP 2006 (Departemen Pendidikan Nasional, 2006), tujuan utama mata pelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, sekaligus menanamkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Oleh karena itu, standar kompetensi yang dijabarkan dalam kurikulum menjadi tolok ukur penting yang diharapkan dapat dicapai peserta didik, yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai kriteria yang disepakati bersama.

Inti dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kurikulum Bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam komunikasi lisan dan tulisan dalam bahasa Indonesia, sekaligus

menumbuhkan apresiasi terhadap sastra Indonesia. Penguasaan standar kompetensi dalam bahasa Indonesia mencakup perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk komunikasi efektif dan apresiasi sastra. Oleh karena itu, pemenuhan standar tersebut membekali peserta didik untuk mahir berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dan mengembangkan apresiasi yang mendalam terhadap karya sastra.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Menurut Ahmad Susanto (2013), tujuan utama pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk memberdayakan peserta didik dalam mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra, menumbuhkan pengembangan pribadi, memperluas cara pandang terhadap kehidupan, dan meningkatkan keterampilan dan pengetahuan berbahasa. Demikian pula yang dikemukakan oleh Hartati (2013), tujuan pembelajaran bahasa Indonesia meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Mendorong peserta didik untuk menghargai dan menyempurnakan bahasa Indonesia sebagai bahasa kesatuan nasional dan negara.
2. Memastikan peserta didik memahami seluk-beluk bahasa Indonesia baik dari segi struktur, semantik, dan penerapannya, serta memanfaatkannya secara kreatif dan tepat dalam berbagai konteks dan tujuan.
3. Menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kematangan intelektual, emosional, dan sosial.
4. Menanamkan disiplin berpikir dan penggunaan bahasa (baik lisan maupun tulisan) pada peserta didik.

5. Menumbuhkan kemampuan mahapeserta didik dalam menikmati dan mengaplikasikan karya sastra untuk berkontribusi dalam pengayaan sastra Indonesia sebagai aset budaya dan intelektual bangsa.

Berdasarkan sudut pandang yang dikemukakan, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk memungkinkan peserta didik memperoleh kesenangan dan memanfaatkan karya sastra secara efektif, sehingga mendorong pengembangan pribadi, memperluas perspektif peserta didik tentang kehidupan, dan meningkatkan kemahiran linguistik dan disiplin kognitif dalam berpikir dan berkomunikasi. mencakup ekspresi verbal dan tertulis.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Departemen Pendidikan Nasional, 2006), kurikulum bahasa Indonesia mencakup keterampilan berbahasa dan keterampilan sastra, yang meliputi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Mendengarkan, memahami dan mengapresiasi berbagai bentuk rangsangan pendengaran, termasuk berita, instruksi, pengumuman, dan suara, serta mampu merespons dengan tepat. Hal ini termasuk terlibat dengan sastra seperti dongeng, cerita anak-anak, dan puisi, serta menikmati drama anak-anak.
2. Berbicara, mengkomunikasikan pikiran, emosi, dan pengalaman melalui bahasa lisan, termasuk berdiskusi, berbagi cerita, menggambarkan pengalaman pribadi, dan mengungkapkan pendapat tentang berbagai topik seperti keluarga, masyarakat, dan minat. Selain

itu, menciptakan dan mengapresiasi karya sastra seperti dongeng, cerita rakyat, puisi, dan drama yang ditujukan untuk anak-anak melalui tulisan dan pertunjukan.

3. Membaca, terlibat dalam tindakan memecahkan kode bahasa tertulis, termasuk huruf, kata, kalimat, dan berbagai jenis teks seperti instruksi, aturan, dan pengumuman. Selain itu, memahami dan menikmati karya sastra seperti dongeng, cerita anak, cerita rakyat, puisi, dan drama melalui membaca dan menafsirkan.
4. Menulis, mengembangkan keterampilan menulis melibatkan penyusunan esai yang terstruktur dengan memperhatikan kejelasan, tujuan, dan pembaca, memanfaatkan ejaan, tanda baca, dan kosa kata yang benar. Selain itu, mengekspresikan kreativitas melalui penulisan narasi dan puisi. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup peningkatan kemampuan komunikasi karena empat keterampilan berbahasa mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis saling berhubungan.

Bahasa memainkan peran penting dalam pertumbuhan kognitif, interpersonal, dan emosional peserta didik dan berfungsi sebagai katalisator pencapaian di berbagai disiplin akademik. Penguasaan bahasa diharapkan dapat memfasilitasi kesadaran diri, apresiasi budaya, komunikasi yang efektif, keterlibatan masyarakat, dan pemanfaatan kemampuan analitis dan kreatif seseorang (Asna Mimi, 2016).

Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Peserta didik diharapkan untuk menunjukkan keterampilan mendengarkan yang efektif, mengartikulasikan tanggapan dengan tepat, dan mengembangkan apresiasi terhadap sastra. Selain itu, peserta didik diharapkan mengungkapkan gagasan dan emosi secara lisan dan melalui analisis sastra. Pemahaman membaca melibatkan pemahaman beragam genre teks, sedangkan kemahiran menulis melibatkan penyusunan esai naratif dan persuasif dengan kemahiran. Tujuan umum pendidikan bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik, dengan menyadari keterkaitan keempat keterampilan tersebut.

d. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Ahmad Susanto (2013) menegaskan bahwa pemerolehan bahasa Indonesia, khususnya di tingkat dasar, memerlukan pengembangan empat kemahiran berbahasa yang penting: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kompetensi berbahasa ini dipandang sangat diperlukan oleh manusia, yang sebagai makhluk sosial, melakukan interaksi dan komunikasi dengan menggunakan bahasa lisan dan tulisan.

Fokus pendidikan bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dan akurat baik lisan maupun tulisan bahasa Indonesia, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap warisan sastra bangsa Indonesia (Hidayah Nurul, 2015).

Menurut Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, pendidikan bahasa Indonesia di

sekolah dasar meliputi keterampilan mendengar, membaca, menulis, dan berbicara. Penelitian ini berfokus secara khusus pada aspek menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Ringkasnya, para ahli menekankan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari komponen-komponen penting: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Mengingat sifat sosial manusia, komunikasi melalui bahasa—baik lisan maupun tulisan—merupakan hal mendasar dalam interaksi dan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, kemahiran dalam keterampilan berbahasa sangat penting untuk menavigasi kehidupan sehari-hari.

4. Ide Pokok

a. Pengertian Ide Pokok

Menurut Farida Rahim (2011), setiap paragraf harus mempunyai gagasan pokok atau ide pokok, seperti halnya sebuah kalimat memerlukan pesan kunci yang ingin disampaikan. Tanpa gagasan sentral ini, sekelompok kalimat tidak dapat dianggap sebagai paragraf yang koheren.

Kunjana Rahardi (2010) mengemukakan bahwa ide pokok sebuah paragraf dapat ditemukan pada berbagai posisi: di awal, di akhir, di dalam, atau keduanya di awal dan akhir paragraf, dan dapat pula tersirat di dalam kalimat. Sebaliknya, Tampubolon (2016) menegaskan bahwa konsep utama sebuah paragraf biasanya terletak di kalimat pertama atau terakhir paragraf.

Berdasarkan sudut pandang yang dikemukakan di atas, ide pokok suatu paragraf berfungsi sebagai pesan sentral atau inti pemikiran yang

harus dikomunikasikan. Suatu paragraf dianggap lengkap bila memuat gagasan pokok. Gagasan utama ini mungkin muncul di awal, akhir, atau di dalam paragraf, dan mungkin tersirat di dalam kalimat. Ringkasnya, gagasan utama sebuah paragraf biasanya terletak pada kalimat pembuka atau penutup, meskipun gagasan utama juga dapat disimpulkan dari isi paragraf itu sendiri.

b. Cara menentukan Ide Pokok

Strategi pembelajaran yang efektif harus diterapkan untuk memastikan peserta didik memahami dan menguasai bahan bacaan. Perencanaan kegiatan pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menghasilkan hasil yang baik. Melalui penerapan metode pembelajaran yang efektif, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi gagasan utama selama latihan membaca, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap isi teks. Sangat penting bagi pembaca untuk memahami gagasan utama saat peserta didik berupaya memperluas pengetahuan peserta didik melalui membaca. Identifikasi gagasan utama yang mahir memudahkan pemahaman bahan bacaan dengan lebih baik, sehingga menyederhanakan proses merangkum dan menulis ulang teks (Marchella Kartika, 2017).

Untuk mengidentifikasi gagasan pokok sebuah paragraf, peserta didik harus terlebih dahulu terlibat dalam membaca paragraf tersebut. Tanpa langkah awal ini, peserta didik tidak akan mampu memahami gagasan utama atau kalimat kunci dalam paragraf. Muhibbin Syah menguraikan dua kategori faktor penyebab kesulitan belajar peserta didik. Secara internal, faktor-faktor tersebut berasal dari atribut atau kondisi peserta didik itu

sendiri, meliputi aspek kognitif seperti kapasitas intelektual atau kreativitas, unsur afektif seperti kestabilan emosi dan sikap, serta aspek psikomotorik seperti gangguan pada organ indera seperti mata dan telinga. Secara eksternal, faktor muncul dari keadaan di luar diri peserta didik, antara lain berbagai kondisi lingkungan yang menghambat kegiatan belajar, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah (Netty Tumanggor, 2020).

Menurut Nurhadi (2016), untuk memahami hakikat sebuah karya tulis diperlukan identifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung. Metode untuk memahami ide-ide ini bervariasi tergantung pada ruang lingkup dan genre teks. Di bawah ini diuraikan proses untuk mengidentifikasi gagasan utama sebuah paragraf.

1. Periksa dengan cermat judul dan keseluruhan paragraf.
2. Cermati setiap kalimat dari awal sampai akhir.
3. Analisislah setiap kalimat secara berurutan hingga teridentifikasi gagasan pokok paragraf tersebut. Biasanya, gagasan utama terletak di awal, kesimpulan, atau kedua paragraf.
4. Memahami substansi paragraf secara menyeluruh.
5. Soroti detail penting dalam setiap paragraf.
6. Tentukan gagasan utama paragraf berdasarkan informasi penting yang disorot.

Menurut Nurhalisza (2019), gagasan pokok yang efektif dalam suatu paragraf karya tulis ilmiah adalah gagasan yang disajikan secara jelas dan memenuhi kriteria kecukupan tampilannya. Oleh karena itu, gagasan utama

yang baik harus dinyatakan secara eksplisit dalam paragraf, didukung dengan kalimat penjelas. Selain itu, gagasan utama tidak boleh terlalu rumit atau terlalu luas atau sempit, sehingga memastikan pembaca dapat dengan mudah memahami dan memahaminya.

Berdasarkan pernyataan yang diberikan, proses identifikasi gagasan pokok suatu paragraf meliputi langkah-langkah sebagai berikut: membaca judul dan keseluruhan paragraf secara menyeluruh, mengkaji dengan cermat setiap kalimat dari awal hingga akhir, menganalisis setiap kalimat secara berurutan hingga mengidentifikasi gagasan utama yang mana. biasanya terletak di awal, kesimpulan, atau kedua paragraf, memahami isi paragraf, menandai informasi penting dalam paragraf, dan memastikan gagasan utama berdasarkan rincian penting yang disorot.

c. Gagasan Penjelas

Menurut Rastuti Puji Hesti (2011), gagasan penjelas disebut juga gagasan pendukung, berfungsi untuk menjelaskan gagasan utama dan biasanya disampaikan dalam beberapa kalimat. Sesuai dengan namanya, kalimat penjelas dapat mencakup:

1. Uraian-uraian
2. Contoh-contoh
3. Ilustrasi-ilustrasi
4. Kutipan-kutipan

Berikut adalah cara menentukan gagasan penjelas (pendukung) suatu paragraf.

- a. Setelah gagasan utama dipahami, lanjutkan dengan membaca paragraf berikutnya dalam teks.
- b. Saat membaca paragraf, perhatikan hubungan antar kalimat, termasuk urutan waktu, hubungan spasial, korelasi masalah, dan hubungan antarpribadi.
- c. Berusahalah untuk mempertahankan gagasan utama paragraf untuk memudahkan pemahaman tentang hubungan dalam bacaan..

Dari pernyataan di atas, maka tata cara mengidentifikasi gagasan penjelas (pendukung) dalam suatu paragraf meliputi langkah-langkah sebagai berikut: pertama, memahami gagasan pokok; kemudian melanjutkan membaca paragraf dalam teks, sambil mengamati hubungan antar kalimat, seperti urutan kronologis, hubungan spasial, korelasi masalah, dan interaksi antarpribadi; sambil tetap mengingat gagasan utama paragraf dan memahami keterhubungan di dalam teks.

5. Pengembangan Media

Pembangunan menurut Setosari (2013) meliputi pertumbuhan, perubahan bertahap, dan kemajuan bertahap. Pertumbuhan berarti pembangunan yang berkelanjutan, sedangkan perubahan berarti perubahan dari kondisi awal ke kondisi yang lebih menguntungkan. Mengingat konteks pendidikan, aspirasinya adalah kemajuan dan perbaikan di masa depan melalui tahapan yang ditentukan dan perencanaan yang cermat. Menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan mengacu pada metode yang digunakan untuk meneliti dan meningkatkan suatu produk dalam bidang pendidikan. Produk ini mungkin mencakup buku, teks, film, atau aplikasi perangkat lunak.

Penelitian pengembangan, sebagaimana didefinisikan Arifin (2012), berfungsi sebagai sarana untuk menjembatani kesenjangan antara penelitian fundamental dan penelitian terapan. Ini bertugas memvalidasi dan meningkatkan suatu produk. Validasi suatu produk memerlukan penilaian efektivitas atau verifikasi validitasnya, dimana produk tersebut sudah ada, dan peneliti fokus pada pengujian kemanjurannya.

Kajian pengembangan penelitian terutama berkonsentrasi pada domain desain. Oleh karena itu, inti dari penelitian pengembangan, seperti yang diungkapkan oleh Sukmadinata (2008), adalah untuk menyempurnakan produk baru atau yang sudah ada untuk meningkatkan efektivitasnya. Produk-produk ini tidak hanya mencakup barang-barang berwujud seperti buku, teks, atau CD tetapi juga entitas tidak berwujud seperti perangkat lunak, model, desain, dan metodologi pembelajaran.

Menurut Rikkey dan Kellin (2009), jenis penelitian ini disebut dengan penelitian desain dan pengembangan. Ini memerlukan penyelidikan sistematis yang melibatkan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan penyempurnaan suatu produk, dengan tujuan akhir menghasilkan produk yang berguna baik dalam konteks pembelajaran maupun non-pembelajaran.

Secara linguistik, istilah “media” berasal dari kata Latin “medium” yang berarti perantara, sedangkan dalam bahasa Arab “media” berasal dari kata “wasaaila” yang berarti penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Muhson (2010), media berfungsi sebagai wadah pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh sumber atau penyalur kepada sasaran atau penerimanya.

Supriyadi (2019) mengartikan media sebagai segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat peserta didik, yang pada akhirnya memperlancar proses pembelajaran.

Sesuai Wijayanto dkk. (2021), media berfungsi sebagai saluran pembelajaran, mencakup individu, objek, atau peristiwa yang memfasilitasi perolehan pengetahuan dan keterampilan. Media yang efektif harus dapat dimanipulasi dan diakses melalui penglihatan, suara, dan pembacaan. Pemahaman dari para ahli menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat yang berharga untuk menyampaikan pesan-pesan menarik dari pengirim ke penerima. Melalui penggunaan media, proses pengajaran dapat tersampaikan secara efektif, sehingga tidak terjadi monoton dalam pembelajaran. Dengan demikian, tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan sukses.

Menurut Wijayanto (2020), pembelajaran berarti bimbingan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, yang bertujuan untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan dan keterampilan, sehingga menjamin pembelajaran yang efektif. Sementara itu, Prawiradilaga dan Siregar (2004) menegaskan bahwa pembelajaran melibatkan penciptaan kondisi yang secara sengaja kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Darmawaty Tarigan dan Sahat (2015) mendefinisikan belajar sebagai usaha untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melakukan suatu tugas. Hafid (2016) menggambarkan media dalam proses pembelajaran sebagai wadah dan saluran yang menyampaikan pesan-pesan dari guru atau sumber

belajar kepada peserta didik, yang pada akhirnya bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengembangan media pembelajaran meliputi proses pembuatan konsep, penyusunan, penyempurnaan, dan pengembangan suatu produk yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim, biasanya guru, kepada penerima (peserta didik). Tujuan utamanya adalah untuk memikat perhatian peserta didik, melibatkan pemikiran peserta didik, dan membangkitkan minat peserta didik. Pada akhirnya tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, sehingga berujung pada tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui proses bertahap yang berlangsung selama jangka waktu tertentu, yang berpuncak pada hasil produk akhir.

6. Media Website Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ketika internet terus berkembang pesat, web telah muncul sebagai platform yang ampuh untuk pembelajaran dan pengajaran jarak jauh, yang ditandai dengan interaktivitas, dinamisme, efektivitas biaya, dan inklusivitas. Ini menawarkan platform untuk menciptakan pengalaman pembelajaran dan pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing peserta didik (berpusat pada peserta didik). Selain itu, web memperkenalkan perspektif baru tentang pembelajaran, khususnya dalam hal bagaimana pembelajaran disusun dan disampaikan.

Menurut Rusman (2013), pembelajaran berbasis web, juga dikenal sebagai pendidikan berbasis web (WBE) atau e-learning (pembelajaran elektronik), melibatkan pemanfaatan teknologi web dalam bidang pendidikan untuk proses pendidikan. Sederhananya, ini mengacu pada aktivitas pembelajaran apa pun yang dilakukan melalui teknologi internet, dan selama peserta memahami proses pendidikannya, maka hal tersebut memenuhi syarat sebagai pembelajaran berbasis web.

Web terdiri dari kompilasi halaman web yang biasanya ditempatkan dalam domain atau subdomain di World Wide Web (WWW) internet. Setiap halaman web, biasa disebut halaman web, biasanya dapat diakses melalui HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan dibuat dalam format HTML (Hypertext Markup Language). Halaman utama sebuah situs web sering dilambangkan sebagai beranda. Mengakses suatu website difasilitasi melalui browser, yaitu perangkat lunak yang dirancang untuk menavigasi halaman web. Contoh perangkat lunak browser antara lain Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Chrome, dan lain-lain (Wahyu Gunawan, 2010).

Pemanfaatan web sebagai media pembelajaran berarti juga menggunakannya sebagai bahan ajar. Menurut Lu'mu Tasri (2011), bahan ajar berbasis web adalah sumber daya pembelajaran yang dikembangkan, diterapkan, dan dimanfaatkan melalui platform berbasis web. Materi-materi tersebut biasa disebut dengan bahan ajar berbasis internet atau online. Peserta didik memiliki tiga karakteristik utama yang menggarisbawahi potensi signifikan peserta didik:

1. Menyajikan multimedia
2. Menyimpan, mengolah
3. Menyajikan informasi dan hyperlink.

Karena sifatnya yang online, bahan ajar berbasis web memiliki fitur-fitur berbeda yang selaras dengan karakteristik yang melekat pada web.

Internet memiliki atribut khusus yang memerlukan pertimbangan cermat untuk memastikan kesesuaian dan efektivitasnya sebagai platform pembelajaran. Menurut Herman Dwi Surjono (2011), website yang dirancang dengan baik harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: (1) menjaga konsistensi tata letak, navigasi, teks, dan latar belakang; (2) menyediakan indikator halaman untuk navigasi yang jelas; (3) memastikan teks ringkas dan berpoin, menggunakan font yang jelas dengan warna kontras, dan hanya menggunakan garis bawah untuk hyperlink; (4) menggabungkan gambar yang relevan dengan keterangan di dekatnya, menjaga resolusi yang sesuai dan ukuran proporsional; dan (5) menggabungkan audio, video, dan animasi yang bermakna, relevan, dan disajikan dalam segmen yang sederhana dan singkat.

Media website pada pembelajaran bahasa Indonesia merujuk pada penggunaan teknologi web dan aplikasi sebagai media pembelajaran dalam mempelajari bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbasis web dan aplikasi dapat berupa video, artikel, artikel jurnal, tayangan, kuis, dan lain-lain (Hidayat et al., 2022). Beberapa kajian pustaka menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web dan aplikasi dapat meningkatkan interaksi, suasana belajar, dan pemahaman mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam penggunaannya, media pembelajaran berbasis web dan aplikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan

dan preferensi peserta didik, serta dilakukan dengan baik dalam pengembangan dan penggunaannya. Dengan demikian, media website pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dan pendidik dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

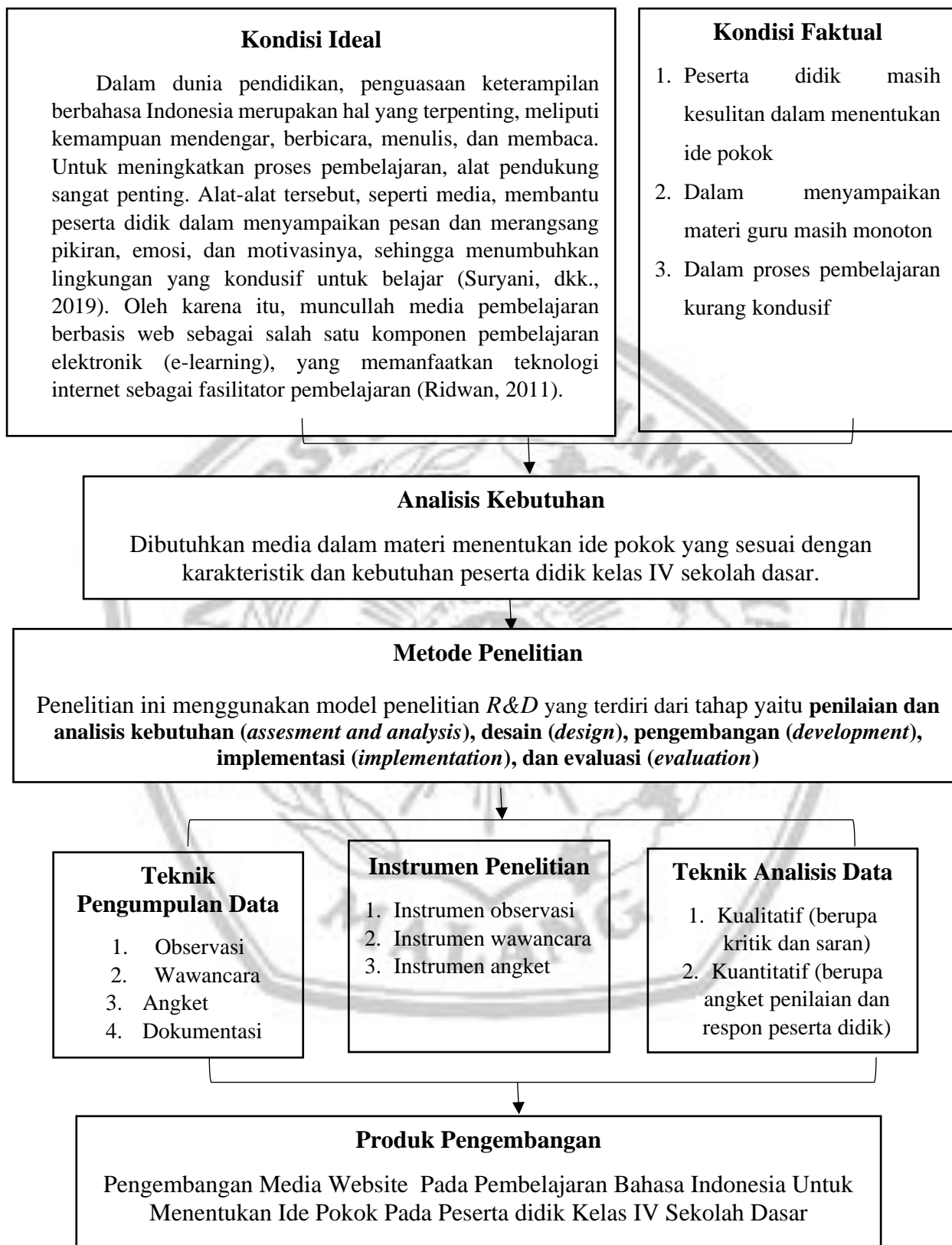
Penelitian sebelumnya berfungsi sebagai landasan pendukung untuk melakukan penelitian baru. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Relevan

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Fandi Nugroho dan Muhammad Iqbal Arrosyad (2020) dalam penelitian berjudul Pengembangan Multimedia Moodle pada Pembelajaran Tematik Integratif berbasis Web Bagi Peserta didik Kelas IV SD	Pengembangan media berbasis web	1) Muatan materi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu muatan Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan pada muatan pembelajaran tematik 2) Peneliti menggunakan salah satu <i>softwear</i> yang dilengkapi dengan audio, video animasi, sedangkan media yang dikembangkan peneliti berupa teks seperti majalah online
2.	Suanah Suanah (2019) dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V	Pengembangan media berbasis web	1) Muatan materi yang dikembangkan oleh peneliti yaitu muatan Bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok, sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan pada materi bangun ruang muatan Matematika 2) Subyek penelitian terdahulu adalah peserta didik kelas V, sedangkan peneliti peserta didik kelas IV

3.	Michella Angelina Sanjaya,dkk dalam penelitian berjudul Perancangan Website Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Anak Kelas Enam Sekolah Dasar	Mengembangkan media website	<ol style="list-style-type: none"> 1) Muatan materi yang dikembangkan berbeda, peneliti menggunakan muatan Bahasa Indonesia sedangkan peneliti terdahulu menggunakan muatan Matematika 2) Subjek peneliti terdahulu adalah kelas 6 sedangkan peneliti menggunakan kelas 4 3) Produk peneliti mengembangkan produk dalam bentuk tulisan dan tidak banyak gambar,sementara peneliti terdahulu dalam bentuk animasi dan terdapat video
4.	Dinda Melinda,dkk (2023) dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo)	Mengembangkan media berbasis website	<ol style="list-style-type: none"> 1) Muatan materi yang berbeda, peneliti menggunakan Pembelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan Bahasa Indonesia 2) Tampilan yang berbeda peneliti hanya menggunakan tampilan teks, sedangkan peneliti terdahulu terdapat beberapa tampilan diantaranya terdapat tampilan menu tugas yang terdiri dari judul,kelas, batas kumpul tugas dan upload dokumen tugas serta tampilan lainnya.

C. Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

