

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Multimedia Interaktif

a. Definisi Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan penggabungan dua format media atau lebih untuk menyampaikan sebuah informasi. Sedangkan multimedia interaktif merupakan bentuk multimedia yang memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam proses penyajian dan konsumsi informasi. Berbeda dengan media tradisional yang bersifat statis atau pasif, multimedia interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten, mengambil kendali atas pengalaman mereka, dan memilih arah atau tindakan tertentu sesuai keinginan mereka.

Setiyanto et al (2023) menyatakan bahwa Multimedia mengacu pada keberagaman penggunaan beragam media atau elemen komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak. Sejumlah kombinasi dari dua bentuk media atau lebih yang dimasukkan ke dalam sebuah program untuk pengajaran atau informasi disebut sebagai multimedia. (Maulidiyah, 2020). Sebaliknya, interaktif didefinisikan oleh KBBI sebagai aksi timbal balik, saling melakukan aksi, saling berhubungan, dan saling melakukan aktivitas. Salah satu media pembelajaran berbasis TIK yang dapat membantu dan memicu semangat siswa dalam belajar adalah media interaktif. (Mandasari, 2020:37). Menurut (Rasmani, 2023:10-16) Program pembelajaran yang

menggunakan elemen audio-visual seperti suara, grafik, dan animasi dengan cara yang kohesif dan terintegrasi bersama dengan dukungan komputer dan perangkat-untuk memenuhi tujuan pembelajaran di kelas dikenal sebagai multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia interaktif merujuk pada kombinasi elemen-elemen multimedia, seperti “teks, gambar, suara, dan video”, yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang berpartisipasi dan responsif (Setiyanto et al., 2023).

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi media yang mencakup teks, grafis, suara, dan animasi dengan tujuan menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berpartisipasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif merujuk pada kombinasi elemen-elemen multimedia, seperti “teks, gambar, suara, dan video” yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang berpartisipasi dan responsif (Setiyanto et al., 2023). Interaktivitas menjadi elemen kunci, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten tersebut, seringkali melalui elemen-elemen seperti tombol, hyperlink, atau kontrol lainnya. Dengan menyatukan berbagai media dan interaktivitas, multimedia interaktif bertujuan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengguna (Indartiwi et al., 2020). Guru dapat memproduksi multimedia pembelajaran interaktif di berbagai tempat, tanpa terkendala waktu atau lokasi (Rasmani, 2023:10-16).

b. Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Pendidikan

Pemanfaatan multimedia interaktif telah membawa revolusi dalam berbagai aspek kehidupan, membentuk pengalaman pengguna yang lebih dinamis dan mendalam. Dalam pendidikan, multimedia interaktif telah memberikan sarana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. *E-learning*, dengan elemen-elemen seperti simulasi, video interaktif, dan latihan daring, memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam pemahaman konsep-konsep pelajaran.

Tumbuh kembang anak dapat memperoleh manfaat dari multimedia pembelajaran interaktif karena memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih mudah dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan (Maulidiyah, 2020:29(2)). Penyajian materi yang lebih jelas, melampaui batasan waktu, lokasi, dan daya indera, serta mengatasi sikap apatis siswa, semuanya dimungkinkan oleh multimedia (Manurung, 2021a). Pendapat lain menyatakan bahwa “tujuan penggunaan multimedia interaktif pada dunia pendidikan adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif” (Khairunnisa et al., 2023). Manfaat lain dari multimedia interaktif adalah:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Pengguna: Dengan memungkinkan pengguna berpartisipasi langsung, multimedia interaktif dapat meningkatkan tingkat keterlibatan dalam pembelajaran atau penyampaian informasi.

- 2) Memfasilitasi Pemahaman: Berbagai media yang digabungkan membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih beragam dan dapat disesuaikan, mendukung pemahaman konsep yang kompleks.
- 3) Pemberian Pengalaman yang Lebih Memuaskan: Interaktivitas memberikan kontrol kepada pengguna, menciptakan pengalaman yang lebih personal dan memuaskan.
- 4) Mendorong Kreativitas: Dengan menyediakan alat interaktif, multimedia interaktif dapat merangsang kreativitas pengguna, terutama dalam konteks pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa Multimedia interaktif memiliki berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan multimedia interaktif di bidang pendidikan telah membawa dampak positif yang signifikan dalam pengalaman belajar siswa. Dengan adanya teknologi multimedia, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. *E-learning* atau pembelajaran daring dengan menggunakan elemen multimedia interaktif seperti video, simulasi, dan aktivitas interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dengan konten pembelajaran. Multimedia interaktif tersebut tidak hanya memudahkan penyajian informasi kompleks, tetapi juga merangsang kreativitas dan partisipasi aktif siswa. Di sisi lain jenis-jenis multimedia interaktif yang dapat digunakan juga sangat beragam, yang dapat menjadi alternatif dalam menunjang pembelajaran.

c. Jenis-jenis Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mencakup berbagai jenis yang mampu meningkatkan pengalaman pengguna dengan memungkinkan partisipasi aktif. Pertama, presentasi multimedia interaktif, seperti slide berbasis web atau aplikasi presentasi. Kedua, simulasi dan permainan interaktif memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Ketiga, mencakup berbagai platform pembelajaran, mulai dari *e-learning* hingga aplikasi *mobile* yang menyediakan aktivitas dan latihan interaktif. Keempat, multimedia interaktif dapat ditemukan dalam bentuk video interaktif yang memungkinkan pemirsa untuk memilih jalur cerita atau informasi yang ingin mereka terima. Terakhir, elemen-elemen interaktif di situs web, seperti tombol, formulir, atau bagian yang dapat diklik, memberikan pengguna kontrol langsung atas pengalaman mereka saat menjelajahi konten.

Terdapat beberapa jenis multimedia interaktif, termasuk presentasi interaktif, simulasi, game edukatif, dan media pembelajaran online (Khairunnisa et al., 2023; Setiyanto et al., 2023). Setiap jenis memiliki tujuan dan karakteristik khusus yang mendukung pembelajaran interaktif.

- 1) Presentasi Interaktif: Berfokus pada penggunaan elemen multimedia untuk menyajikan informasi dengan tambahan elemen interaktif, seperti navigasi dan kontrol slide.

- 2) Simulasi dan Game Edukatif: Memanfaatkan interaktivitas untuk mensimulasikan situasi atau menyajikan konsep melalui bentuk permainan yang mendukung pembelajaran.
- 3) Media Pembelajaran Online: Termasuk platform pembelajaran berbasis web yang menggunakan elemen multimedia dan interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- 4) E-book Interaktif: Membawa konsep buku ke dalam dunia digital dengan tambahan fitur interaktif, seperti animasi, gambar bergerak, dan aktivitas klik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis multimedia interaktif dapat meningkatkan pengalaman siswa dengan berpartisipasi aktif. Jenis-jenis tersebut melibatkan presentasi interaktif, seperti slide berbasis web, simulasi dan game edukatif untuk pengalaman belajar yang mendalam, serta media pembelajaran online dengan aktivitas dan *E-Book* interaktif. Meskipun banyak multimedia interaktif memiliki berbagai macam jenis, namun kriteria desain dalam multimedia interaktif yang digunakan dalam dunia pendidikan berbeda dengan desain untuk komersial.

d. Kriteria Desain Multimedia Interaktif

Desain multimedia interaktif harus memperhatikan aspek-aspek yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini dan ditunjukkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Desain multimedia interaktif biasanya terdapat beberapa fitur seperti video, audio, gambar, animasi, dan teks bacaan. Menurut (Suryana & Yuanita, 2022:6(4)) Dalam konteks pembelajaran

multimedia interaktif mencakup “gambar, audio, video, animasi, dan elemen-elemen interaktif lainnya yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan meresapi materi pembelajaran”. Menurut Rasmani, (2023:10-16) multimedia interaktif untuk anak-anak harus mencakup elemen visual yang menarik, suara yang memikat, dan interaktivitas yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Kriteria desain tersebut diantaranya:

- 1) *User Interface* yang Intuitif: Antarmuka pengguna harus dirancang dengan cara yang mudah dimengerti dan diakses oleh pengguna, meminimalkan hambatan dalam pengalaman interaktif.
- 2) Konsistensi Desain: Desain multimedia interaktif harus konsisten dalam penggunaan warna, font, dan layout, menciptakan kesan visual yang bersatu.
- 3) Responsif Terhadap Pengguna: Interaktivitas harus memberikan respons yang cepat terhadap tindakan pengguna, menciptakan pengalaman yang lancar dan tanpa hambatan.
- 4) Ketersediaan Bantuan dan Navigasi: Menyediakan bantuan kontekstual dan navigasi yang jelas untuk memandu pengguna melalui konten interaktif dengan efisien.

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kriteria desain yang harus dipertimbangkan mencakup antarmuka pengguna yang intuitif untuk meminimalkan hambatan, konsistensi dalam penggunaan warna, font, dan layout agar menciptakan kesan visual yang bersatu, responsivitas terhadap tindakan pengguna untuk menciptakan pengalaman tanpa

hambatan, dan ketersediaan bantuan kontekstual serta navigasi yang jelas agar pengguna dapat efisien menjelajahi konten interaktif. Dengan mematuhi kriteria-kriteria ini, desain multimedia interaktif dapat secara efektif menyokong pembelajaran dan pengembangan anak usia dini.

2. Website

a. Definisi *Website*

Sebuah Website adalah kumpulan halaman tertaut online yang dapat dilihat. Halaman-halaman tersebut biasanya mencakup teks terstruktur, foto, video, dan komponen multimedia lainnya. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk “memberikan informasi, promosi produk atau layanan, menyediakan platform untuk berinteraksi dengan pengguna, atau sebagai media untuk berbagi konten dan pengetahuan”.

Menurut *World Wide Web Consortium (W3C)*, sebuah *website* adalah “kumpulan halaman web yang saling terkait dan dapat diakses melalui internet (Hidayat & Piliang, 2019:1(1)). Menurut Rochmawati, (2019:31-44) Kumpulan halaman web tertaut milik individu, kelompok, atau organisasi yang memberikan informasi disebut situs web. Pengaturan standar untuk situs web adalah menghostingnya di server web yang dapat diakses melalui jaringan, seperti internet, atau jaringan area lokal (LAN), menggunakan alamat internet yang dikenal sebagai URL (*Uniform Resource Locator*). (Indrayansyah, 2019:28-38). *Website* terdiri dari berbagai elemen seperti “teks, gambar, video, dan link” membentuk suatu struktur informasi yang dapat diakses oleh pengguna menggunakan perangkat yang terhubung ke internet. Jadi dapat

disimpulkan bahwa *website* adalah “situs untuk mencari informasi baik berupa teks, audio, gambar, maupun video melalui perangkat yang terhubung ke internet”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *website* adalah situs untuk mencari informasi baik berupa teks, audio, gambar, maupun video melalui perangkat yang terhubung ke internet. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk memberikan informasi hingga digunakan sebagai media untuk berbagi konten dan pengetahuan. Agar *website* dapat dimanfaatkan secara maksimal, ada beberapa karakteristik dalam *website*.

b. Karakteristik *Website*

Sebuah *website* yang efektif memiliki karakteristik desain antarmuka yang responsif, navigasi yang intuitif, dan tampilan yang menarik. Informasi yang jelas dan mudah diakses, kecepatan loading yang optimal, dan ketersediaan konten yang relevan adalah ciri-ciri khasnya. Menurut Rusman dalam (Amaliah, 2023), terdapat beberapa karakteristik *website*, yaitu: (1) Interaktivitas (*interactivity*), (2) Kemandirian (*independency*), (3) Aksesibilitas (*accessibility*) dan (4) Pengayaan (*enrichment*). Berikut penjelasannya:

- 1) Interaktivitas (*interactivity*), Interaktivitas menentukan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten di situs web yang berisikan seperti formulir interaktif, tombol klik, fitur komentar, dan antarmuka yang merespons aksi pengguna. Manfaatnya adalah

menawarkan pengalaman yang lebih dinamis dan meningkatkan keterlibatan pengguna.

- 2) Kemandirian (*independency*), Kemandirian memberikan akses dan pengalaman yang memadai tanpa tergantung pada faktor eksternal seperti browser atau perangkat tertentu. Manfaatnya, memudahkan pengguna dalam mengakses dan berinteraksi dengan situs web tanpa kendala.
- 3) Aksebilitas (*accessibility*), Mengacu sejauh mana situs web dapat diakses oleh semua orang, seperti penyediaan opsi akses untuk pengguna dengan kebutuhan khusus. Manfaatnya, memastikan bahwa semua pengguna, dapat mengakses dan berinteraksi dengan situs web dengan mudah. Ini mencakup tata letak yang ramah bagi pembaca layar, kontras warna yang cukup, dan navigasi yang intuitif.
- 4) Pengayaan (*enrichment*), Melibatkan penyediaan konten yang informatif bagi pengguna. Elemen berupa video edukatif, artikel informatif, atau fitur lainnya. Manfaatnya, memberikan pengalaman dan bermanfaat bagi pengguna. Pengayaan dapat membuat pengguna kembali untuk mencari informasi lebih lanjut.

Disimpulkan bahwa ada beberapa karakteristik multimedia pembelajaran yang harus diperhatikan. Pertama, interaktivitas, yang mencakup elemen formulir, tombol klik, dan antarmuka responsif untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Kedua, kemandirian, yang menunjukkan sejauh mana website dapat memberikan pengalaman memadai tanpa tergantung pada faktor eksternal. Ketiga, aksesibilitas,

yang menjamin bahwa situs web dapat diakses oleh semua orang, termasuk mereka dengan keterbatasan fisik atau sensorik. Terakhir, pengayaan, yang melibatkan penyediaan konten mendalam dan bermanfaat seperti video edukatif atau artikel informatif untuk meningkatkan nilai dan kebermanfaatan situs web.

c. Jenis-jenis *Website*

Jenis-jenis website mencakup beragam platform digital yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan khusus. Menurut Veza & Setyabudhi (2021) ada dua jenis *website*, yaitu *website* statis dan *website* dinamis, berikut adalah penjelasannya:

1) *Website* Statis:

Website statis adalah jenis situs web yang kontennya tetap dan tidak berubah secara otomatis berdasarkan interaksi pengguna atau waktu (Gultom & Murpratomo, 2018:55-62). Kontennya umumnya ditentukan pada saat pengembangan dan tidak berubah kecuali ada perubahan manual oleh pengembang (Setiyanto et al., 2023). *Website* statis biasanya lebih sederhana dan cepat diakses karena tidak memerlukan pemrosesan server-side saat kontennya dimuat.

Contoh *Website* Statis:

- a) Situs Web Perusahaan: Situs web yang berfungsi sebagai brosur online untuk perusahaan, menampilkan informasi seperti profil perusahaan, layanan, dan kontak.

- b) Portofolio Pribadi: Situs web pribadi seorang fotografer yang menampilkan karya-karya mereka, biografi singkat, dan informasi kontak.

2) Website Dinamis:

Website dinamis adalah jenis situs web yang dapat menghasilkan konten secara otomatis berdasarkan interaksi pengguna, data terbaru, atau variabel lainnya (Gultom & Murpratomo, 2018:55-62). Kontennya tidak tetap dan dapat berubah secara dinamis (Setiyanto et al., 2023). Jenis situs web ini biasanya memanfaatkan *server-side scripting* dan basis data untuk menghasilkan halaman web yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Contoh *Website* Dinamis:

- a) Situs Berita *Online*: CNN, BBC, atau situs berita lokal yang menyesuaikan berita terbaru sesuai dengan perkembangan waktu dan topik yang diminati pengguna.
- b) Situs *E-Commerce*: Amazon, Tokopedia, atau situs belanja online lainnya yang menampilkan produk terbaru, rekomendasi berdasarkan riwayat belanja, dan daftar keinginan pengguna.
- c) Situs Media Sosial: Facebook, Twitter, atau Instagram, yang menampilkan konten yang terus diperbarui berdasarkan aktivitas dan preferensi pengguna.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Website statis dan dinamis adalah dua jenis utama situs web yang memiliki perbedaan mendasar dalam

hal cara kontennya dihasilkan dan disajikan kepada pengguna. Website statis umumnya terdiri dari halaman-halaman HTML yang tetap dan tidak berubah tanpa campur tangan langsung pada kode sumbernya. Kontennya biasanya tetap konstan dan perlu diperbarui manual jika ada perubahan. Sebaliknya, website dinamis menggunakan teknologi *server-side scripting* untuk menghasilkan halaman web secara dinamis berdasarkan permintaan pengguna. Kontennya dapat diperbarui secara otomatis melalui database, memberikan fleksibilitas dan kemampuan interaktif yang lebih besar. Situs web dinamis umumnya digunakan untuk e-commerce, forum, atau portal berita yang memerlukan pembaruan konstan.

3. Google Sites

a. Pengertian *Google Sites*

Google menawarkan kerangka kerja untuk membuat situs web yang disebut *Google Sites*. Ini memungkinkan orang untuk membuat situs web dengan mudah tanpa memerlukan keahlian teknis yang ekstensif dalam desain web atau pengkodean. Sejalan dengan pernyataan *Google Sites* yang merupakan salah satu layanan untuk menciptakan *website* (Amaliah, 2023), *Google Sites* adalah layanan yang disediakan oleh *Google* (Shobri & Rifqi, 2023:66-77).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* merupakan layanan *Google* yang dapat membuat layanan *Websites*. Hal ini memungkinkan pengguna dengan mudah membuat situs web yang sederhana dan dapat diakses melalui browser web tanpa memerlukan keterampilan

pemrograman atau desain yang kompleks. *Google Sites* terintegrasi dengan baik dengan produk *Google* lainnya, seperti “*Google Drive, Google Docs, dan Google Calendar*”.

Google Sites, sebagai platform pembuatan situs web yang disediakan oleh *Google*, tidak hanya menyediakan kemudahan dalam proses pembuatan situs web, tetapi juga menawarkan sejumlah kelebihan yang memperkaya pengalaman pengguna.

b. Kelebihan *Google Sites*

Google Sites memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya menjadi pilihan bagi mereka yang mengutamakan kemudahan dalam penggunaannya. *Google Sites* yang merupakan salah satu layanan untuk menciptakan *website* (Amaliah, 2023). Menurut (Restuningsih, 2019:4(2)) Terdapat banyak kelebihan penggunaan *Google Sites*, diantaranya:

- 1) Tanpa ada biaya untuk penggunaannya
- 2) Mudah dioperasikan. *Google sites* mempunyai beragam jenis fitur, serta template sistematis yang dilengkapi bermacam aksesories menarik yang memudahkan dalam membuat *website* tanpa perlu mempunyai keterampilan pemrograman maupun desain.
- 3) Mencadangkan penyimpanan daring gratis berkapasitas 100 MB.
- 4) Tampilan situs yang telah diperbaharui dapat mencocokkan dengan tampilan seluruh hardware (komputer, gadget, laptop, serta tablet)

- 5) Kemudahan akses dari beragam media yang sebelumnya terkoneksi pada internet hanya dengan mengklik suatu link dan/atau mencarinya di mesin pencarian
- 6) Memungkinkan dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh

Jadi dapat disimpulkan bahwa Google sites memiliki beberapa kelebihan bagi mereka yang menggunakannya. Hal ini membuat para pengguna untuk membuat situs web yang sederhana desain yang kompleks. Selain memiliki kelebihan, Google sites juga memiliki keunggulan dibandingkan dengan layanan penyedia *websites* lainnya.

c. Keunggulan *Google Sites*

Google Sites memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya menjadi pilihan yang populer untuk pembuatan situs web, terutama bagi mereka yang mengutamakan kemudahan penggunaan dan integrasi dengan ekosistem Google. Menurut Billa & Siregar (2022:294-302) ada beberapa layanan menarik yang terintegrasi dengan *Google Sites*, layanan tersebut adalah sebagai berikut: (1) Tempat penyimpanan arsip, (2) Laman pengumuman, (3) Pengaturan izin berbagi, (4) Kompatibilitas penuh dengan produk google lainnya dan (5) Fleksibilitas. Berikut penjelasannya

1) Tempat Penyimpanan Arsip:

Google Sites terintegrasi dengan Google Drive, yang memungkinkan pengguna menyimpan dan mengelola berkas-berkas terkait situs web mereka secara langsung di Google Drive.

2) Laman Pengumuman:

Pengguna membuat laman pengumuman dengan mudah. Laman ini dapat digunakan untuk membagikan informasi terbaru, berita, atau pembaruan penting kepada pengunjung situs web.

3) Pengaturan Izin Berbagi:

Pengguna dapat mengontrol siapa yang dapat melihat atau mengedit situs web. Hal ini bekerja secara kolaboratif dengan mempertahankan kendali atas privasi dan keamanan situs.

4) Kompatibilitas Penuh dengan Produk Google Lainnya:

Google Sites terintegrasi secara penuh dengan ekosistem produk Google lainnya, seperti “Google Drive, Google Calendar, Google Forms, dan lainnya”.

5) Fleksibilitas:

Pengguna dapat memilih dari berbagai templat dan mengubah konten secara visual menggunakan antarmuka seret-dan-lepas. Ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna yang ingin membuat situs web dengan cepat tanpa menghabiskan banyak waktu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Google Sites memiliki sejumlah keunggulan. Terintegrasi dengan Google Drive, memudahkan penyimpanan arsip situs web. Fitur laman pengumuman memfasilitasi berbagi informasi terbaru. Pengaturan izin berbagi yang fleksibel mendukung kerja kolaboratif dengan menjaga privasi. Kompatibilitas penuh dengan produk Google lainnya memungkinkan integrasi mudah

dengan Drive, Calendar, dan Forms. Kelebihan lainnya adalah fleksibilitas tinggi dalam penggunaan dan desain, tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Dengan fitur-fitur ini, Google Sites menjadi platform yang komprehensif dan mudah digunakan untuk pembuatan situs web.

4. Pembelajaran Membaca

Pembelajaran membaca dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Penggunaan gambar, suara, dan elemen interaktif dapat membantu memperkuat konsep-konsep yang diajarkan, terutama dalam pembelajaran membaca. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adzkiya & Suryaman (2021:20) dan penelitian Alhani (2022b) bahwa muktimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk kemampuan untuk membaca. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca dapat mengembangkan ketrampilan untuk memahami isi teks dengan mengungkapkan suatu imajinasi dengan melibatkan pemahaman huruf, kata, kalimat, dan teks bacaan secara keseluruhan. Menurut Suaedi dan Hardovi (2021, hlm 66) membaca terdiri dari atas dua jenis yaitu membaca menyaring dan membaca senyap.

1. Membaca Nyaring

Membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau kegiatan melafalkan lambing bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras. Tujuanya agar pembaca menyuarakan tulisan yang dibaca dengan inotasi yang tepat tanpa ada kendala dan kesalahan saat mengucapkanya.

2. Membaca Senyap

Membaca senyap adalah kegiatan tanpa mengeluarkan suara. Selain itu, tanpa menggerakkan bibir, gerakan kepala, dan tanpa berbisik. Hal ini memerlukan konsentrasi yang tinggi. Membaca senyap membutuhkan kecepatan gerakan mata dan daya ingat. Suasana dan keadaan sangat berpengaruh tinggi dalam membaca senyap.

Perlu kita ingat bahwa membaca adalah suatu aktifitas yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal si pembaca. Tarigan (dalam Sakila 2019, hlm 28)

a. Membaca ekstensif

1) Membaca survei

Menemukan informasi dengan cara memeriksa, melihat, dan meneliti terlebih dahulu apa yang akan ditelaah.

2) Membaca sekilas

Membaca yang membuat mata kita bergerak dengan cepat untuk mendapatkan informasi.

3) Membaca dangkal

Biasanya dilakukan ketika kita ingin membaca demi kesenangan, membaca ringan guna mendatangkan kebahagiaan.

b. Membaca intensif

1) Membaca teliti

Membaca dilakukan dengan sangat teliti guna menemukan informasi dalam bahan bacaan.

2) Membaca pemahaman

Bertujuan untuk memahami tentang standar atau norma pola fiksi.

3) Membaca ide

Kegiatan membaca yang ingin mencari, memperoleh, serta memanfaatkan dalam bacaan.

4) Membaca kreatif

Membaca dari tindak lanjut dari membaca ide. Hasilnya, untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, Peneliti hanya berkonsentrasi pada membaca intensif atau membaca pemahaman siswa, yang mencoba memahami bacaan yang telah dibaca. Di antara metode yang digunakan untuk mengembangkan dan menyempurnakan kemampuan membaca kritis adalah membaca intensif.

Bahan bacaan yang berfokus pada pemahaman dapat membantu pembaca mencapai tujuan tertentu dengan meningkatkan kemampuan membaca mereka. Selanjutnya indikator dalam membaca pemahaman yang hendak dicapai adalah:

- a. Siswa dapat memaksimalkan membaca teks bacaan dengan benar dan jelas.
- b. Siswa dapat menemukan jawaban dari pertanyaan yang berhubungan dengan teks.
- c. Siswa dapat menemukan kalimat utama pada setiap paragraph dalam bacaan.
- d. Siswa dapat meringkas isi bacaan.
- e. Siswa dapat mengartikan kata-kata sukar dalam teks bacaan.

- f. Siswa dapat menuliskan informasi dalam bacaan.
- g. Siswa dapat menemukan makna yang terdapat pada bacaan.

Jadi, Singkatnya, membaca pemahaman adalah proses membaca teks dengan penuh perhatian dan teliti dengan tujuan untuk memahaminya secara penuh, baik secara terbuka maupun implisit. Jika anak-anak mampu mengekstrak informasi, pesan, dan makna dari sebuah bacaan, mereka akan mampu memahami bacaan.

5. Cerita Anak

Cerita anak adalah kisah naratif yang ditujukan khusus untuk anak-anak. Cerita ini biasanya mengandung elemen moral, pendidikan, atau hiburan yang sesuai dengan pemahaman dan kebutuhan perkembangan anak. Sesuai dengan pernyataan bahwa cerita anak berada di bawah genre sastra, setiap karya sastra memiliki pelajaran moral yang dapat diterapkan pada situasi dunia nyata. (Achsani, 2018:53-64).

Cerita anak dapat berbentuk tulisan, buku bergambar, atau media lainnya yang dirancang untuk menarik minat dan pemahaman anak-anak. Melalui cerita anak diajarkan mengambil pesan, nilai dan hikmah (Aditya Dharma, 2019:2(1)). Jadi dapat disimpulkan bahwa cerita anak ditujukan khusus untuk anak-anak yang mengandung beberapa moral sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

a. Fungsi Cerita Anak

Cerita anak memiliki peran penting dalam pengembangan dan pembentukan berbagai aspek perkembangan anak. Selain sebagai sarana hiburan, cerita anak berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Melalui cerita, anak dapat mengembangkan keterampilan berbahasa, memperluas kosa kata, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang struktur naratif. cerita anak diajarkan mengambil pesan, nilai dan hikmah (Aditya Dharma, 2019:2(1)). Menurut Siti (2020) ada beberapa manfaat atau fungsi cerita anak, yaitu “melatih kemampuan bahasa anak, menumbuhkan kreativitas anak dan meningkatkan kecerdasan anak”.

Penjelasan manfaat cerita anak adalah sebagai berikut:

1) Melatih kemampuan bahasa anak

Cerita anak membantu melatih kemampuan bahasa anak, baik dalam hal pemahaman kata-kata baru, struktur kalimat, maupun pengembangan kosa kata. Anak-anak yang terbiasa mendengarkan dan membaca cerita akan lebih cenderung memiliki kemampuan berbicara dan menulis yang lebih baik.

2) Menumbuhkan Kreativitas anak

Cerita anak seringkali diisi dengan dunia imajinatif, karakter yang unik, dan alur cerita yang kreatif. Dengan membaca atau mendengarkan cerita, anak-anak diajak untuk menggunakan imajinasi mereka sendiri. Ini membantu menumbuhkan kreativitas, daya kreasi, dan kemampuan berpikir abstrak.

3) Meningkatkan kecerdasan anak

Cerita anak dapat membantu meningkatkan kecerdasan anak dalam berbagai aspek. Kecerdasan linguistik ditingkatkan melalui pemahaman bahasa dan narasi. Kecerdasan emosional dapat dikembangkan melalui pemahaman karakter dan situasi dalam

cerita. Sementara itu, cerita yang mengandung elemen matematika atau ilmu pengetahuan dapat meningkatkan kecerdasan logis dan pengetahuan anak.

b. Jenis-jenis Cerita Anak

Beragam jenis cerita anak dapat mempengaruhi jenis perkembangan yang terjadi pada anak. Mereka dapat membayangkan dunia yang baru, karakter yang menarik, dan petualangan yang menegangkan (Pratomo, 2022:1-14). Sementara itu, cerita dengan nilai moral yang kuat dapat memberikan dasar untuk pembentukan karakter dan kecerdasan emosional anak. Jenis cerita yang menyelipkan unsur matematika atau ilmu pengetahuan juga dapat memberikan tambahan nilai pada perkembangan kecerdasan logis dan pengetahuan anak.

Anak-anak usia SD dikelompokkan pada usia 6-9 tahun untuk kelompok kelas rendah dan usia 10-13 adalah kelompok untuk kelas tinggi. Perkembangan jiwa anak-anak usia 6-9 tahun berada pada imajinasi dari fantasi yang tinggi sehingga cerita yang disenangi oleh anak-anak usia ini adalah cerita yang mengandung daya khayali atau fantasi. Cerita seperti ini tergolong kedalam dongeng atau dunia binatang.

Pada usia 10-13 tahun anak mulai meninggalkan fantasi dan mengarah ke cerita nyata atau realitas, meskipun pandangan pada dunia ini masih sangat sederhana. Mereka mulai berusaha mengetahui dan mengamati factor-faktor yang ada dalam kehidupan nyata. Cerita yang disenangi anak-anak kelompok ini berupa cerita kepahlawanan,

pertualangan, detektif, dan cerita tentang drama kehidupan (Rosdiana, 2013: 6.7-6.8).

Jenis-jenis cerita anak menurut Siti (2020) adalah “Cerita Jenaka, Fabel, Legenda (terdiri dari Legenda Alam Gaib, Legenda Keagamaan, Legenda Setempat, Legenda Perseorangan) dan Mite”. berikut adalah penjelasan mengenai jenis-jenis cerita anak:

1) Cerita Jenaka

Cerita jenaka merupakan cerita yang mengungkapkan tingkah laku seorang tokoh yang lucu. Kelucuan yang diungkapkan dapat berupa kebodohan sang tokoh dan pula karena kecerdikannya. Kelucuan yang disebabkan karena kebodohan sang tokoh dapat kita temukan pada cerita “Pak Kodok”. Kelucuan yang disebabkan karena kecerdikan sang tokoh kita temukan pada cerita “Abu Nawas”. jenis ini bertujuan membuat pembaca atau pendengar tertawa. Biasanya, cerita jenaka memiliki unsur humor dan akhir yang lucu.

2) Dongeng

Dongeng adalah cerita yang didasari oleh angan-angan atau khayalan. Didalam dongeng terkandung cerita yang menggambarkan sesuatu diluar dunia nyata, seperti Bebek Bertelur Emas, dan Peri yang Baik Hati. Kisah seperti ini dapat ditemukan pada cerita “Tongkat Ajaib”

3) Fabel

Fabel adalah cerita yang menampilkan hewan sebagai tokohnya. Didalam fabel, para hewan atau binatang digambarkan sebagaimana layaknya manusia yang dapat berpikir, bereaksi, dan berbicara. Fabel mengandung unsur mendidik karena diakhiri dengan sebuah kesimpulan yang mengandung ajaran moral. Contoh cerita fabel “Kancil dan Kera”.

4) Legenda

Legenda adalah cerita yang berasal dari zaman dahulu. Cerita legenda berkaitan dengan sejarah yang sesuai dengan kenyataan yang ada pada alam atau cerita tentang terjadinya suatu negeri, danau atau gunung. Contoh cerita legenda “Batu Menangis”.

5) Mite atau Mitos

Mite atau mitos merupakan cerita yang berkaitan dengan kepercayaan kuno, menyangkut kehidupan dewa atau kehidupan makhluk halus. Mitos adalah cerita yang mengandung unsur misteri, dunia ghaib dan alam dewa. Tokoh-tokoh mengandung kekuatan yang hebat dan memiliki kekuatan ghaib. Tokoh ini bukan saja terdiri atas manusia, tetapi juga dewa dan makhluk ghaib, seperti cerita “Nyi Roro Kidul”.

c. Unsusr-unsur Cerita Anak

1) Tokoh

Tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan pelajaran hidupnya dalam cerita maupun penderita berbagai peristiwa

yang diceritakan. (Slamet, 2019:41). Didalam cerita anak tokoh cerita tidak harus berwujud manusia seperti anak-anak atau orang dewasa dengan nama dan karakternya, melainkan juga dapat berupa binatang atau suatu obyek yang lain.

2) Alur Cerita

Istilah yang biasa dipergunakan untuk menyebut alur cerita adalah alur cerita plot atau jalan cerita. Bahkan tidak berlebihan jika alur juga disebut sebagai tulang punggung cerita karena alur itulah yang menentukan perkembangan cerita (Burhan, 2017:23).

3) Latar

Latar adalah peristiwa atau kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi. Peristiwa dan cerita dalam cerita fiksi tidak dapat terjadi begitu saja tanpa kejelasan landas tumpu. Apalagi untuk cerita anak yang dalam banyak hal memerlukan rincian konkret yang lebih menjelaskan apa dan bagaimana berbagai peristiwa yang dikisahkan.

4) Tema

Secara sederhana tema dapat dipahami sebagai gagasan yang mengikuti cerita. Tema yang diangkat kedalam sebuah cerita tergantung pada kemauan penulis.

5) Moral atau Amanat

Moral atau amanat dapat dipahami sebagai sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sesuatu itu selalu berkaitan dengan berbagai hal yang positif, bermanfaat bagi kehidupan, dan mendidik.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang dapat dipahami sebagai cara sebuah cerita dikisahkan. Sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana menampilkan tokoh Tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah teks kepada pembaca. Sudut pandang dalam cerita dibagi menjadi 2, sudut pandang orang pertama dengan kata ganti “Aku”, dan sudut pandang orang ketiga dengan kata ganti “Dia”.

Dapat disimpulkan bahwa melalui cerita, selain membantu keterampilan berbahasa, cerita juga membantu membentuk nilai-nilai moral dan karakter, mengajarkan konsep-konsep seperti persahabatan, kejujuran, dan kebaikan. Cerita anak juga merangsang imajinasi dan kreativitas anak, membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka, serta membangun kemampuan berpikir kritis. Memahami manfaat cerita anak secara umum, pemilihan jenis cerita anak yang tepat dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak. Jadi, singkatnya, cerita anak pada penelitian ini menggunakan keterampilan membaca pemahaman yang dimana menggunakan keterampilan bahasa, menyimak dan membaca.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Nama Peneliti /Tahun	Judul	Hasil
1.	Adzkiya & Suryaman (2021)	Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD	Google sites berpengaruh pada pembelajaran online, mudah digunakan oleh siswa kelas V SD, siswa lebih tertarik dengan media Google Sites karena media ini sangat praktis, terdapat hubungan antara Google Sites dengan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Inggris, siswa lebih nyaman belajar menggunakan Google Sites yang dapat menyajikan materi dalam bentuk teks berwarna, gambar, video, dan audio.
2.	Alhani (2022)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Website</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Metode SAS	media interaktif berbasis <i>website</i> mampu menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1. Penggunaan media ini juga terintegrasi dengan metode Struktur Analisis Sintesis. Media berbasis <i>website</i> ini memiliki keunggulan antara lain, kesesuaian fitur dengan perkembangan kognitif siswa kelas 1, kemudahan dalam pengoperasian dan dapat di akses di berbagai perangkat lunak, menghadirkan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.
3.	Meldiani & Nurhamidah (2023)	Efektivitas Media Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP	Siswa tertarik dengan media pembelajaran google sites karena siswa merasa lebih mudah memahami materi dari guru dan metode pembelajaran dengan menggunakan media google sites dirasa lebih menyenangkan. Dengan hasil tersebut, terdapat hubungan antara google sites dengan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa lebih nyaman belajar menggunakan google sites karena materi disajikan dengan sekreatif mungkin dan dalam bentuk teks berwarna, gambar, video, dan audio.

Penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan terdapat persamaan dengan tema penulis memiliki revelasi yang sama dan perbedaan pada tujuan pengumpulan data dari masing-masing penelitian terdahulu. Dari 3 penelitian

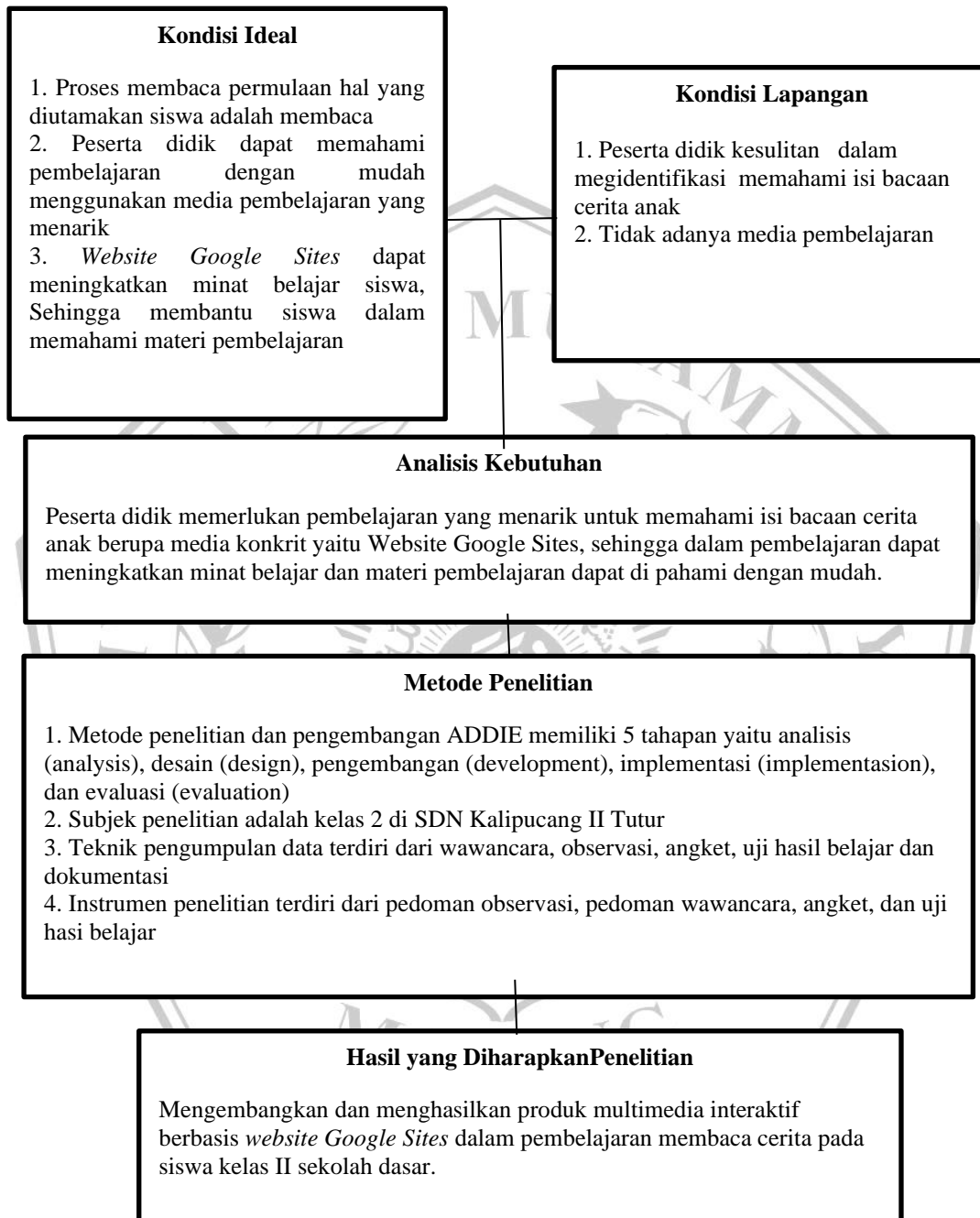
terdahulu yang relevan dengan penulis memiliki relevansi persamaan dan perbedaan masing-masing penelitian terdahulu, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adzkiya & Suryaman (2021) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD”. Relevansinya yaitu dalam konteks penggunaan Google Sites sebagai alat pembelajaran digital di tingkat pendidikan dasar. Keduanya menggarap platform ini untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Perbedaannya terletak pada fokus dan tujuan. Penelitian terdahulu mengeksplorasi penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD, menyoroti aspek pembelajaran bahasa asing. Sebaliknya, penelitian ini, berupaya mengembangkan multimedia interaktif untuk membantu siswa kelas II SD dalam pembelajaran membaca cerita anak. Perbedaan ini mencakup tingkat kelas, subjek pembelajaran, dan tujuan akhir dari masing-masing penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Alhani (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Metode SAS”. Relevansinya yaitu kesamaan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui pendekatan multimedia interaktif. Keduanya bertujuan memanfaatkan teknologi berbasis *website* sebagai alat pembelajaran. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu menggunakan metode SAS (*Sugestopedia, Acquire, Share*), menunjukkan pendekatan yang lebih terfokus pada metode pembelajaran spesifik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sedangkan penelitian ini lebih spesifik dalam

konteks pembelajaran membaca cerita anak di kelas II SD, menempatkan penekanan pada pembelajaran interaktif dan pengembangan multimedia yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Meldiani & Nurhamidah (2023) yang berjudul “Efektivitas Media Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP”. Relevansinya yaitu mengeksplorasi penggunaan Google Sites sebagai platform pembelajaran, mencerminkan respons terhadap pergeseran pendidikan menuju teknologi. Meskipun keduanya berbagi fokus pada Google Sites, terdapat perbedaan mendasar. Penelitian terdahulu menitikberatkan pada evaluasi efektivitas media ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP, dengan penekanan pada aspek Bahasa Indonesia secara menyeluruh. Sebaliknya, penelitian kedua berfokus pada pengembangan multimedia interaktif untuk membantu siswa kelas II SD dalam pembelajaran membaca cerita anak.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir