

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan, yang sering dikenal sebagai penelitian pengembangan, adalah suatu proses yang menghubungkan penelitian dengan praktik pendidikan (Cahyadi, 2019). Pengembangan secara luas dalam artian adalah pertumbuhan atau perkembangan, atau perubahan yang dilakukan secara bertahap (Iii, 2019). Pengembangan mengacu pada proses penataan kembali materi pembelajaran dan pengembangan proses pembelajaran. Rencana pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi yang diharapkan, seperti data, fakta, teori, konsep, dan keterampilan.

Di sisi lain, metode menguraikan bagaimana siswa harus terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, teks tersebut menyoroti aspek tertentu yang meliputi hal – hal semestinya dilakukan oleh peserta didik dan juga Guru berupaya untuk memperoleh kompetensi. Dalam contoh ini, pengembangan mengacu pada kegiatan-kegiatan berikut: a) menetapkan tujuan, b) meningkatkan materi pembelajaran, c) meningkatkan kinerja siswa, dan d) meningkatkan sumber daya dan media pembelajaran (Ananda,2019).

Maka dari itu, reformasi pendidikan hendaknya lebih realistis dan tidak didasarkan pada cita – cita yang tidak realistis dan jarang ada di kehidupan sehari – hari. Pengembangan pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan standar proses pengajaran secara tepat secara, termasuk metode dan substitusinya. Dari segi isi di dasarkan pada bahan ajar yang disesuaikan dengan kemajuan belajar siswa. Namun dari segi metodologi dan bukti pendukungnya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran (Gürbilek, 2018).

Penelitian pengembangan merupakan proses atau langkah pengembangan produk yang sudah ada yang sedang dipertimbangkan. Pengembangan media juga memungkinkan untuk memberikan penyediaan berbagai jenis materi dan pendekatan pembelajaran, sehingga dapat disesuaikan dengan beragam gaya dan kebutuhan siswa (Laksana, 2024).

Berdasarkan pengertian pengembangan yang dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses mengubah kemungkinan-kemungkinan yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan lebih berguna, sedangkan penelitian dan pengembangan adalah proses pengembangan atau penyempurnaan suatu produk yang sudah ada menjadi produk yang dapat diukur.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin "medium," yang secara harfiah berarti tengah. Media berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Media berfungsi sebagai sumber pesan dengan penerima pesan dalam kegiatan pembelajaran (Magdalena, 2021). Media merupakan sarana untuk mentransfer dan menyampaikan pesan. Pemanfaatan media sangatlah penting, kegiatan pembelajaran tidak dapat terkoordinasi tanpa pemanfaatannya. Karena keserbagunannya, media dapat digunakan dalam semua kegiatan pendidikan dan di semua tingkatan siswa.

Media pembelajaran dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih cermat dan mandiri, serta memperluas sudut pandang mereka terhadap pembelajaran mereka sendiri (Hasan, dkk., 2021). Guru melaporkan bahwa tanpa media, materi pembelajaran, terutama yang rumit dan panjang, sulit diserap siswa. Ada jenis pembelajaran yang tidak memerlukan materi pembelajaran, demikian pula yang memerlukannya. Materi dengan tingkat kesulitan yang tinggi terkadang sulit dipahami siswa, terutama ketika beberapa siswa tidak menyukai pembelajaran yang disajikan (Yuanta, 2020).

Media adalah alat yang dapat dikontrol, didengar, dilihat, dan dibaca. Instrumennya dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga meningkatkan efektivitas program pengajaran. Menurut Diana (2022) Media merupakan instrumen pendidikan yang penting, dengan fungsi yang strategis dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

Dengan beragamnya media pembelajaran yang dihasilkan oleh instruktur, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar untuk membantu guru dalam membantu siswa memahami tugasnya. Materi pembelajaran yang menarik dapat menjadi alat yang berharga bagi siswa dalam perjalanan belajarnya. Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Menurut para ahli yang disebutkan di atas, media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran dan memberikan inspirasi kepada siswa. Media pembelajaran sering digunakan sebagai alat bantu untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pendidikan akan sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Salah satu komponen terpenting dalam proses belajar mengajar adalah media (Nurrita, 2018). Wahid (2019) dalam media pembelajaran terdapat dua fungsi,

yaitu: Pertama, fungsi *audio visual aids* (AVA), sering juga bertujuan untuk memberikan penjelasan yang spesifik kepada peserta didik. Bila terdapat bahasa yang abstrak guru harus menggunakan alat bantu untuk menjelaskan materi yang disampaikan.

Kedua, perhatikan fungsi komunikasi. Fungsi ini terbagi menjadi dua bagian: menulis dan membuat media, dan penerima. Audiens sering diartikan sebagai mereka yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi. Dalam hal pengembangan, media pembelajaran ini memiliki dua fungsi: komunikasi dan interaksi antara siswa dan media. Penggunaan media dalam setiap proses pembelajaran memberikan suasana yang menarik dan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran juga bisa berfungsi sebagai sumber belajar. Maksud dari media sebagai sumber belajar yaitu bermakna sebagai penyalur, penghubung dan sebagainya. Keaktifan penerjemah pada dunia pendidikan memiliki peran dan fungsi yang signifikan untuk keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Berdasarkan pada uraian di atas dapat disimpulkan bahwa di antara fungsi dari media pembelajaran yakni memberikan kemudahan kepada guru dalam melakukan upaya kegiatan pembelajaran. Dengan media pembelajaran memberikan

suasanya yang lebih menarik saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Kemampuan guru dalam menyediakan materi pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan, dan komunikasi. Guru harus mampu menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswanya. Sehingga peserta didik memahami materi yang disampaikan guru (Nurrita, 2018). Penggunaan media oleh instruktur dalam kegiatan pembelajaran tidak diwajibkan. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran lebih dianjurkan karena tidak diragukan lagi memberikan manfaat yang dapat digunakan untuk membantu keberhasilan pembelajaran (Asyhari & Silvia, 2016).

Manfaat dari media pembelajaran sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. (Luh & Ekayani, 2021) Manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Menjelaskan teks sedemikian rupa sehingga tidak bersifat verbalitas
2. Mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan tenaga
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Mendorong aktivitas belajar dan interaksi yang lebih santai antara peserta didik dan guru
5. Membangun pemahaman bersama, berbagi pengalaman

bersama, dan berbagi persepsi bersama.

Menurut pendapat lainnya, mengemukakan bahwas manfaat media secara khusus sebagai berikut.

1. Materi yang disampaikan dapat diseragamkan
2. Kegiatan pembelajaran yang lebih menarik
3. Pembelajaran yang lebih inteaktif
4. Kemampuan belajar peserta didik dapat ditingkatkan secara maksimal
5. Sikap positif siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan (Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi proses pembelajaran, di antaranya mampu memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indera, meningkatkan semangat dalam kegiatan belajar, menyampaikan persepsi siswa, dan mengkonkretkan konsep yang abstrak.

3. *E – Comic*

a. Pengertian *E – Comic*

Komik menggunakan berbagai jenis grafis untuk menyampaikan informasi yang ringan dan menghibur. Komik adalah media visual yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan mudah dipahami (Siregar, dkk., 2019). Komik merupakan suatu gaya karya seni atau kartun yang

menampilkan orang-orang dan menceritakan kisah-kisah dengan menggunakan kumpulan gambar yang disusun secara cermat untuk memberikan pencerahan kepada pembaca tentang subjeknya (Wurwiarwin, dkk., 2018).

Komik awalnya merupakan media cetak, yang terdiri dari kumpulan materi yang mudah dibaca. Seiring dengan kemajuan teknologi, para peneliti mengubah buku komik menjadi komik elektronik, yang terkadang dikenal sebagai *e-comic*. Komik secara tradisional merupakan media cetak dengan kumpulan kertas yang terdiri dari teks dan gambar, namun *e-comic* bersifat digital dan dapat diunduh serta dibaca secara daring kapan saja dan dari lokasi mana pun. *E-comic* merupakan kerja sama teks dan visual yang terstruktur menjadi sebuah cerita. Komik elektronik dapat digunakan untuk menyampaikan konsep dalam berbagai disiplin ilmu. Akibatnya, format komik elektronik dalam kasus ini sering kali didasarkan pada penjelasan singkat tentang kertas berkualitas tinggi, tetapi kata komik elektronik, atau lebih luas lagi komik elektronik, mengacu pada sejenis komik digital (Mata, dkk., 2018).

Menurut Ernawati, dkk. (2020) Pembelajaran tanpa menggunakan komik elektronik menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tetap rendah, dan mereka memiliki masalah dalam berkonsentrasi serta tidak dapat fokus pada pembelajaran. Siswa sering kali lebih menyukai campuran visual dan teks karena

menarik, menyenangkan, mudah dipahami, dan berpotensi memengaruhi kepribadian siswa saat belajar.

Berdasarkan bukti yang disajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa komik adalah media visual yang mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dicerna, yang berisikan gambar yang menarik berbentuk animasi atau kartun, adapun comic digital yang dapat di akses oleh internet dan bisa di akses kapanpun.

b. Manfaat *e-comic*

E-comic memiliki manfaat yang signifikan, terutama sebagai alat pembelajaran. *E-comic* dapat meningkatkan cara guru memberikan materi pembelajaran (Syahmi, dkk., 2022). Lebih jauh lagi, komik elektronik dapat menarik minat anak-anak melalui berbagai komponen grafis. Komik elektronik juga dapat membantu siswa memahami topik dengan menyediakan gambar dan perumpamaan (Damopolii, dkk., 2021). Oleh karena itu, pengembangan *e-comic* ditujukan untuk menghasilkan lingkungan belajar yang lebih beragam, tidak hanya melalui komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Habiddin, dkk., 2022). Dengan demikian *e-comic* dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan baik..

Berdasarkan pengertian di atas disimpulkan bahwa *e-comic* memiliki berbagai manfaat salah satunya adalah kemampuannya menarik perhatian anak-anak dengan gambar-gambarnya yang menarik. Penggunaan komik elektronik diprediksi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Komik elektronik memiliki beberapa fitur yang sama dengan komik, seperti kemampuan menyampaikan makna melalui grafik dan bahasa.

4. Reading Aloud

a. Pengertian *reading aloud*

Reading aloud (membaca nyaring) adalah metode pembelajaran atau strategi pembelajaran aktif (*active learning*) yang dilakukan dengan cara membaca teks secara keras dan jelas. Membaca adalah proses mengucapkan simbol – simbol dan huruf – huruf tertulis yang bermakna. Oleh karena itu, orang yang membaca teks tersebut dapat menggunakan teknik membaca agar teks tersebut dapat didengar (Setiani, 2019).

Reading aloud Membaca nyaring merupakan salah satu dari beberapa strategi pengajaran yang mendorong partisipasi siswa. Membaca nyaring adalah praktik membaca dengan membunyikan atau mengucapkan simbol fonetik dengan keras seperti bunyi. Membaca merupakan kegiatan yang berfungsi sebagai alat bagi guru, siswa dan perasaan penulis bersama dengan orang lain dan pendengar (Setiani, 2019)

Pengetahuan yang disebutkan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa *reading aloud* merupakan strategi pembelajaran yang dirancang khusus untuk membaca nyaring. *Reading aloud* merupakan salah satu taktik pembelajaran di mana siswa diharapkan belajar dari apa yang telah mereka baca.

b. Manfaat *reading aloud*

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terbentuknya masyarakat pembelajar. Membaca merupakan cara belajar yang efisien. Mereka yang gemar membaca akan mempelajari informasi dan wawasan baru, meningkatkan IQ mereka, dan lebih siap menghadapi rintangan hidup di masa depan. Kegiatan membaca cukup penting dalam proses belajar. Siswa yang merasakan manfaat dari kegiatan membaca cenderung lebih giat belajar.

Reading aloud dapat membantu pembaca melatih komunikasi lisan dan dapat meningkatkan keterampilan mendengar bagi pendengar. *Reading aloud* juga melatih siswa mendramatisir cerita sebagai pelaku cerita. Membaca memberikan media bagi guru untuk memberikan pengajaran yang bijaksana. Memberikan informasi baru kepada siswa dan memberi mereka kesempatan untuk mendengarkan dan menggunakan imajinasi mereka (Hasanah, 2019).

c. Prinsip *reading aloud*

Pendidikan harus sangat berhati-hati saat menerapkan teknik pembelajaran dan memperhatikan banyak tanda yang muncul selama proses pembelajaran. Guru, sebagai pendidik, harus mengikuti berbagai konsep saat menerapkannya.

Prinsip – prinsip yang harus diperhatikan dalam menerapkan metode *reading aloud* adalah :

- a. Mengetahui siswa secara individual.
- b. Menggunakan perilaku siswa untuk mengatur pembelajaran.
- c. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta kemampuan memecahkan masalah.
- d. Memberikan umpan balik sebagai percakapan antara instruktur dan siswa. (Hasanah, 2019)

Berdasarkan pada uraian di atas dapat disebutkan kesimpulan bahwa di antara prinsip *reading aloud* yakni memberikan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah, dapat membantu guru dan siswa terlibat lebih efektif.

d. Tahapan *reading aloud*

Tahapan adalah langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran, termasuk dalam penelitian yang menggunakan metode pembelajaran *reading aloud*.

Berikut tahapan yang dilalui oleh guru dalam menerapkan metode tersebut:

- a. Pilih teks yang relevan dan menarik untuk dibacakan secara lantang, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik.
- b. Kenalkan teks yang akan dibaca, sambil menjelaskan poin penting atau masalah utama yang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
- c. Bagi teks ke dalam paragraf atau bagian tertentu, menggunakan metode yang sesuai untuk memudahkan pembacaan dan pemahaman
- d. Berhenti sejenak di beberapa titik selama pembacaan untuk menekankan poin – poin tertentu.
- e. Penyimpulan dan tindak lanjut (Hasanah, 2019).

Berdasarkan tahapan yang sudah dipaparkan di atas tahapan *reading aloud* meliputi pemilihan teks yang menarik, memperkenalkan bacaan teks tersebut kepada peserta didik, membagi bacaan teks tersebut, berhenti sejenak pada beberapa titik bacaan dan menyimpulkan isi bacaan tersebut.

5. Ide pokok

Materi ide pokok merupakan pembelajaran yang mengutamakan literasi menemukan gagasan utama yang mengandung inti permasalahan dari bacaan. Ide pokok merupakan hal utama yang dapat ditemukan dalam paragraf suatu bacaan (Rohma & Arafik, 2024). Salah satu faktor terpenting

yang dapat membantu mengembangkan setiap bacaan adalah gagasan pokok atau gagasan utama. Melalui prinsip sederhana seorang penulis dapat mengembangkan tulisan yang lebih terstruktur dengan penelanan berpegang pada gagasan utama. Oleh karena itu pembaca dapat mengidentifikasi topik bacaan dalam paragraf tersebut artinya mereka telah memahami konteks bacaan (Fauzi, 2020). (Sari & Mardiana, 2023) Gagasan pokok adalah gagasan utama atau inti paragraf dalam teks bacaan. Gagasan pokok dapat ditemukan di awal (paragraf deduktif), di akhir (paragraf induktif), atau di awal dan akhir paragraf (paragraf campuran).

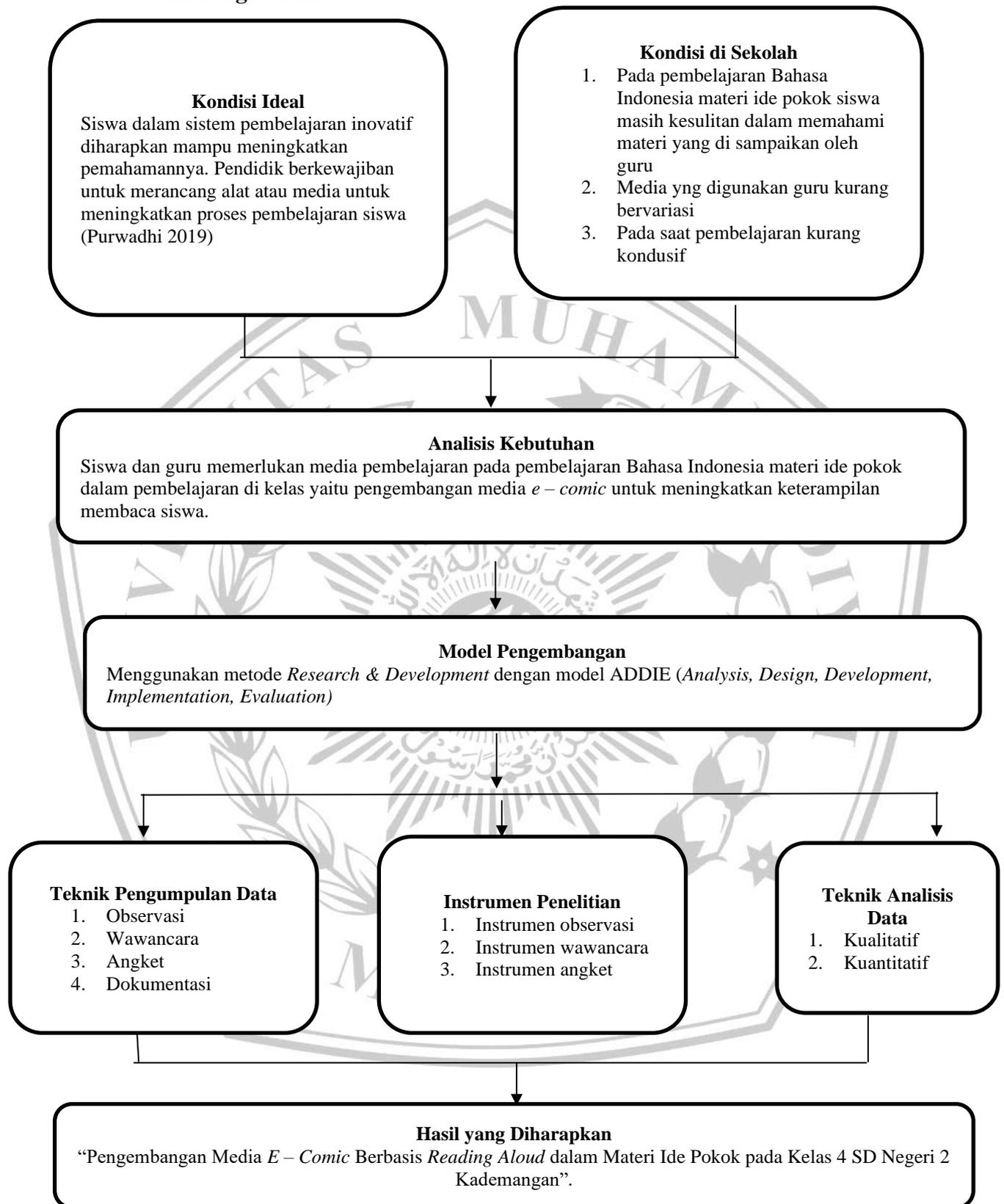
Menurut definisi di atas, gagasan utama adalah pusat paragraf dan dapat muncul di awal, akhir, atau keduanya.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Ni Luh Putu Ari Laksmi dan Ni Wayan Suniasih (2021) Pengembangan Meia Pembelajaran <i>E – Comic</i> Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Mutan IPA.	Mengembangkan media pembelajaran <i>E – Comic</i>	Pengembangan media <i>E – Comic</i> penelitian terdahulu digunakan pada mata pembelajaran IPA. Penelitian terdahulu menggunakan subjek kelas V sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas IV sekolah dasar.
2	Wiranda Bayu Aditama, Noviatul Widiani, Suhirman Zohdi, Aenullael Mukarromah (2022) Implementasi Strategi <i>Active Learning</i> dengan Metode <i>Reading Aloud</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa SD	Menggunakan metode <i>reading aloud</i>	Peneliti terdahulu fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak sedangkan peneliti fokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok. Peneliti terdahulu menggunakan subjek kelas III sedangkan peniliti menggunakan subjek kelas IV

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir