

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sebuah inovasi yang pengembangannya dapat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi saat ini, membuat guru harus banyak belajar lagi dalam mengembangkan media belajar digital. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung efektif serta kondusif. Berbagai upaya pendidik lakukan agar terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif. Karena jika pembelajaran berlangsung kondusif dan efektif, maka peserta didik akan dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi belajar di dalam kelas menjadi alat kontrol bagi guru sebagai celah tersampainya materi pembelajaran dengan baik oleh Peserta didik.

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran umumnya digunakan guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan maksud yang lebih jelas. Media pembelajaran tidak hanya sesuatu yang dibuat dengan direncanakan oleh guru, terkadang saat menjelaskan materi tertentu yang memerlukan media pembelajaran yang spontan atau secara langsung guru juga dapat menggunakan benda-benda disekitarnya sebagai media pembelajaran. Semisal saat guru menjelaskan mengenai materi perbedaan benda lunak dan benda keras. Jika guru tidak menyiapkan media dari rumah maka guru biasanya secara spontan akan mengambil benda-benda disekitarnya sebagai contoh ataupun penjelas dari apa yang sudah disampaikan oleh guru tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu atau dapat berupa alat sebagai wadah untuk menyalurkan informasi ataupun sesuatu yang dapat memperjelas materi oleh sumber pesan kepada penerima pesan

demikian tercapainya tujuan pembelajaran (Suryadi, 2020 : 73). Schramm mengemukakan definisi mengenai media pembelajaran yaitu sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Audie, 2019 :589). Sejalan dengan pendapat tersebut, Adam menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Tafonao, 2018 : 105). Disisi lain dalam Azhar menyebutkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar baik itu didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumberbelajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Audie, 2019 :589).

Berdasarkan ketiga teori ahli di atas, didapatkan kesimpulan mengenai media pembelajaran yaitu media pembelajaran adalah alat bantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa baik itu didalam maupun diluar kelas, yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam dunia pendidikan memiliki banyak fungsi, terutama untuk meringankan atau mempermudah seseorang mulai dari kepala sekolah, tata usaha, guru maupun siswanya dalam mencapai suatu tujuan. Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah tentu harus berjalan seimbang dengan keterampilan seseorang dalam menyampaikan sesuatu yang terdapat dalam media tersebut. Karena jika hanya berpatokan pada media saja maka itu tidak akan cukup. Seperti halnya seorang guru di kelas yang sedang mengajar dengan alat bantu media pembelajaran akan kurang efektif jika guru tersebut

tidak mengulas kembali isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut. Terkadang saat seorang guru memulai pembelajaran, Ia berusaha terlebih dahulu untuk mengontrol kondisi belajar siswa di ruang kelas agar pembelajaran berlangsung kondusif. Saat itu juga guru berupaya meningkatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mulai dari melakukan ice breaking, penggunaan metode pembelajaran yang menarik, hingga menyediakan media pembelajaran. Hal tersebut guna menciptakan suasana saat proses pembelajaran lebih interaktif.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Media pembelajaran untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar (Syaifullah, 2020 : 43). Disisi lain Arif Sadiman menguraikan beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya : 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis ataupun lisan belaka); 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti : Obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film atau model, Obyek yang terlalu kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar, Gerak yang terlalu lamban atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *hagh speed photography*, Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan diagram, tabel dan lain-lain, Peristiwa yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan kembali melalui rekaman film ataupun video, Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, film bingkai dan lain-lain; 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik; 4) Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam pendidikan (Tafonao, 2018 : 107-108).

Selain itu, media pembelajaran menurut teori Kemp & Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu: Memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk drama atau hiburan; Menyajikan informasi. Dalam hal tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa; dan memberikan intruksi (Kusnandi, 2020 : 17).

Dari ketiga teori ahli di atas dapat disimpulkan mengenai fungsi dari media pembelajaran yakni : Membawa atau menyajikan informasi dari sumber kepada penerima; memperjelas penyampaian pesan; mengatasi sikap pasif peserta didik; memotivasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran; menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran; serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Dari beberapa fungsi yang sudah disimpulkan, media pembelajaran dapat membantu memenuhi kebutuhan guru dan siswanya dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

c) Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, apabila kondisi saat belajar siswa bersikap pasif serta guru mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran bagi siswanya. Media pembelajaran tidak dapat dikatakan sebagai penentu utama tercapainya tujuan pembelajaran. Dikarenakan berdasarkan definisi serta fungsinya media hanya sebagai alat bantu untuk mempermudah mausia dalam melakukan aktivitas tertentu. Dalam hal ini tetap pendidiklah yang menjadi faktor utama penentu tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sumber materi utama tetaplah seorang guru pembimbing yang membawa atau menyampaikan isi materi dari media pembelajarannya. Sebagus apapun media pembelajaran yang dibuat, jika penyampai materi tidak menguasai ilmu pengetahuannya maka akan berpotensi sama saja.

Terdapat beberapa peranan media dalam proses pembelajaran

diantaranya : Pertama, siswa memiliki kemampuan menangkap pembelajaran dengan baik; Kedua, media membangkitkan keinginan serta minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga membawa pengaruh positif bagi psikologis siswa; Ketiga, media pembelajaran berperan untuk menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai macam cara yang disesuaikan dengan kebutuhan dan penuh makna (Tafonao, 2018 : 108-109). Disamping itu, kedudukan media dalam sistem pembelajaran yakni sebagai : Alat bantu; Alat penyalur pesan; Alat penguatan (*reinforcement*); dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik (Kusnandi, 2020 : 16).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nana Sudjana (Tafonao, 2018 : 110) juga menyebutkan peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain: Penggunaan media dalam proses mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif; Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, dalam hal ini guru perlu keterampilan dalam mengembangkan media; Penggunaan media pembelajaran bukan semata-mata sebagai hiburan yang hanya sekedar digunakan untuk melengkapi proses belajar agar lebih menarik perhatian siswa; Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempercepat proses belajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru; Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi mutu belajar mengajar.

Dari ketiga pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan mengenai peran atau kedudukan media pembelajaran yakni sebagai alat bantu untuk menyalurkan informasi atau pesan sekaligus sebagai alat penguat (*reinforcement*) bagi guru kepada siswanya dalam proses pembelajaran agar lebih teliti, jelas dan menarik sehingga tercipta situasi belajar yang efektif serta dapat mempertinggi mutu pendidikan. Dilihat dari pernyataan tersebut, media pembelajaran dapat

menjembatani tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena jika dengan media pembelajaran siswa lebih mudah paham mengenai materi yang disampaikan, maka guru dapat lebih mudah untuk mempersiapkan materi selanjutnya.

d) Manfaat Media Pembelajaran

Seorang guru tentunya selalu memperhatikan tercapainya tujuan pembelajaran pada peserta didiknya, maka tak jarang berbagai macam upaya dilakukan dalam mewujudkan hal tersebut. Jika dilihat berdasarkan fungsi dan kedudukannya dari pernyataan sebelumnya, media pembelajaran sangat berpengaruh dalam kesuksesan belajar peserta didik, terutama bagi guru yang memiliki keterbatasan kemampuan dalam menyampaikan materi secara sempurna. Perlu diketahui, saat ini hampir seluruh peserta didik terbiasa menerima informasi dari media audio visual di kehidupan sehari-hari mereka yang membuat mereka terbiasa juga memahami sesuatu dari apa yang dilihat dan didengarnya. Jika dalam melaksanakan pembelajaran guru hanya menjelaskan secara audio saja maka akan timbul kejenuhan pada siswa, terlebih lagi pada siswa di jenjang kanak-kanak. Untuk itu, guru harus mencoba melengkapi proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa (Kusnandi, 2020 : 15). *Encyclopedia of Educational Research* (Suryani,*dkk*, 2018:14) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut: untuk Meletakkan dasar-dasar yang konkret dalam berpikir serta mengurangi verbalisme; Menarik perhatian siswa; Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar; Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa; Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan

sehari-hari; Membantu perkembangan kemampuan berbahasa; dan Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sepemikiran dengan teori tersebut, Sudjana dan Riva'i (Kusnandi, 2020 : 19) menjabarkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu : Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai bahan tersebut hingga mencapai tujuan pembelajaran; Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal yang dituturkan oleh guru, sehingga guru meminimalisir tenaga yang dikeluarkan oleh guru dan mengatasi kejenuhan pada siswa; Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab kegiatan yang didapatkan tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga terdapat aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan. Dari ketiga teori ahli mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian serta motivasi belajar siswa sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan mudah dicapai; memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kemandirian pada siswa; bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya; kegiatan pembelajaran lebih variatif; dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa pada siswa. Jika dilihat dari berbagai macam manfaat media pembelajaran yang dapat membawa pengaruh yang baik dalam kegiatan pembelajaran, pada zaman sekarang ini guru harus lebih banyak belajar dalam memanfaatkan media untuk pembelajaran.

e) Jenis - jenis Media Pembelajaran

Pada dasarnya setiap manusia dapat menerima informasi dengan cara yang berbeda-beda. Ada yang secara audio atau visual saja sudah dapat menyerap informasi dengan baik. Adapula yang harus secara audio serta visual agar lebih puas dalam menerima informasinya. Begitu pula dengan

peserta didik disekolah, setiap siswa memiliki cara belajar atau karakter yang berbeda-beda dari siswa lain. Sehingga hal ini menuntut guru untuk dapat secara adil menyampaikan materi dengan metode yang menaungi seluruh cara belajar siswa. Hal ini guna mencegah terjadinya kesulitan bagi siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran juga dapat dibuat dengan berbagai macam model atau bentuk yang dapat menarik perhatian siswa untuk fokus dengan media yang ditampilkan oleh guru dikelas. Sehingga saat materi belum dijelaskan saja siswa sudah lebih dahulu memperhatikan media pembelajaran.

Seels & Richey mengemukakan berdasarkan perkembangan teknologi yang muncul terakhir kali yaitu teknologi mikro prosesor yang melahirkan penggunaan komputer dan kegiatan interaktif (Kusnandi, 2020 : 72). Media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yakni : (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil teknologi audio-visual; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sedangkan menurut Rudi Bretz sebagaimana dikutip oleh (Tafanao, 2018:106) mengklasifikasikan media pembelajaran kedalam 8 kelompok yakni : (1) Media audio visual gerak; (2) Media Audio Visual diam; (3) Media audio semi gerak; (4) Media visual gerak; (5) Media visual diam; (6) Media visual semi gerak; (7) Media audio; dan (8) Media cetak. Disisi lain Nana Sudjana (Audie, 2019 : 590) membagi media pembelajaran ke dalam 4 jenis yakni : (1) Media grafis atau media dua dimensi, misalnya foto, bagan, kartun, komik dan lainnya; (2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model, model penampang, mock up, solid model, diorama dan lainnya; (3) Media proyeksi seperti film, slide, OHP; dan (4) Penggunaan atau pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dari beberapa jenis atau media pembelajaran yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan macam-macam media pembelajaran yaitu terdiri dari : Media Audio, Media visual, Media audio visual, serta Lingkungan yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dari kesimpulan macam-macam media tersebut sudah mencakup secara umum pengelompokkan media pembelajaran.

f) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Idealnya seorang pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran harus memahami dengan cermat apa saja kebutuhan dalam proses pembelajaran, baik itu dari materi, peserta didik, maupun guru. Hal ini perlu dilakukan guna memaksimalkan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak selalu harus yang dibuat, tetapi juga dapat dijumpai oleh guru secara spontan, seperti halnya guru sedang menjelaskan materi mengenai bangun datar dan kemudian Ia memberikan contoh bangun datar dengan menunjuk benda-benda tertentu yang sesuai. Dalam hal ini media pembelajaran dapat dijumpai di lingkungan sekitar. Namun, seorang guru juga tidak boleh asal menentukan media dalam proses pembelajaran. Karena jika mediana kurang memenuhi komponen yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, maka akan berpengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa dikelas, sehingga kegiatan belajar kurang efektif.

Pada tingkat yang umum dan menyeluruh, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut diantaranya (Kusnandi, 2020 : 27) : Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, dana, sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material) dan waktu yang tersedia.; Persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang akan dikerjakan siswa. Setiap kategori pembelajaran menuntut perilaku yang berbeda-beda. Dengan demikian, akan memerlukan media penyajian dan teknik yang berbeda pula; Hambatan dari segi siswa yang mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal. Seperti

membaca, menulis, mengetik dan menggunakan komputer serta karakteristik lainnya; Pertimbangan lainnya yaitu tingkat keefektifan dan kesenangan; Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan juga: Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio); Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (audio, tertulis dan/atau kegiatan fisik); Kemampuan mengakomodasikan umpan balik; Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan serta tes; Media sekunder harus mendapatkan perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan itu, siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan individu.

Disamping itu, Dick dan Carey mengatakan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih terdapat empat faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni : (1) Ketersediaan sumber setempat. Apabila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri; (2) Mempertimbangkan dana, tenaga serta fasilitas; (3) Faktor yang menyangkut keluasan, ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama serta kepraktisan; serta (4) Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang (Haq, 2018 : 110). Hakikat pada pemilihan media pada akhirnya keputusan untuk memakai, mengadaptasi media yang bersangkutan ataupun tidak menggunakannya.

Berbeda sedikit pandangan yang dikemukakan oleh Arsyad (2013 : 59-60) yang menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan menurut pandangan Arsyad tersebut diantaranya : (1) Sesuai dengan tujuan. Media pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

yang hendak dicapai setidaknya mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini diperlukan agar pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan; (2) Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Materi yang disajikan terkadang berupa konsep, simbol atau sesuatu yang lebih umum baru kemudian disertakan penjelasan. Dalam hal ini media pembelajaran yang dipilih harus diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi; (3) Praktis, Luwes dan bertahan. Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal serta berbasis teknologi. Yang menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah mudah dalam penggunaannya, hargaterjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan berulang; (4) Guru mampu terampil dalam menggunakan media. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru dalam menggunakan serta menyampaikan media tersebut; (5) Pengelompokkan sasaran. Siswa disuatu sekolah biasanya terdiri dari kelompok belajar yang heterogen. Terdapat perbedaan kemampuan menangkap pesan pembelajaran pada setiap siswa. Untuk itu, media pembelajaran harus menyesuaikan dengan karakteristik siswa; dan (6) Mutu Teknis. Setiap produk yang akan dijadikan media pembelajaran memiliki standar khusus agar layak digunakan.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik di atas maka dapat disimpulkan dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal diantaranya : Hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran seperti dana, tenaga, serta fasilitas; Sesuai dengan tujuan pembelajaran; menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik mengenai daya tangkap dalam memahami materi; Media pembelajaran praktis, Luwes dan dapat bertahan lama; Tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi; Guru mampu terampil dalam menggunakan media; serta Memperhatikan mutu teknis pembuatan media. Dengan mempertimbangkan beberapa kriteria dalam

pembuatan media maka akan meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan baik bagi guru maupun peserta didiknya.

2. Gaya Belajar

a) Pengertian Gaya Belajar

Salah satu faktor penentu keberhasilan pencapaian tujuan belajar ialah dengan bagaimana peserta didik dapat memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran. Sebagian besar siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik apabila siswa tersebut memperoleh informasi melalui cara yang dibutuhkannya, hal ini disebut gaya belajar pada siswa. Untuk itu, setiap guru memiliki beberapa cara dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan cara yang dapat diterima oleh berbagai macam gaya belajar peserta didik di kelas.

Nasution berpendapat bahwa Gaya belajar adalah cara konstan yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal (Juliani, dkk, 2016 : 3). Bire juga berpendapat bahwa Gaya belajar merupakan cara termudah yang dimiliki individu dalam menyerap, mengatur dan mengolah informasi yang diterima (Rahmat, dkk 2020 : 27). Sejalan dengan pendapat di atas Juliani, dkk (2016 : 3) mendefinisikan Gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana individu menyerap, mengatur, dan mengelola informasi.

Dari ketiga definisi gaya belajar yang sejalan di atas, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara yang dimiliki peserta didik dalam menyerap, mengatur, menangkap stimulus, berpikir, memecahkan soal dan mengelola informasi dalam proses pembelajaran.

b) Jenis-Jenis Gaya belajar

Pada umumnya, setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam belajar. Baik itu dalam menerima informasi, menyampaikan informasi, bersikap dalam belajar dan lainnya. Berhubungan dengan hal itu, menjadi catatan bagi guru dalam

mengetahui berbagai macam gaya belajar setiap peserta didiknya. Agar dalam menentukan metode, model ataupun media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan siswanya.

Marno dan M. Indri membagi gaya belajar utama yakni visual, auditorial, dan kinestetik. Pebelajar dengan tipe visual akan mudah mengolah informasi jika terdapat visual gambar (Rahmat, dkk, 2020 : 27). Pebelajar auditorial akan mudah mengolah informasi yang diperolehnya melalui sistem pendengaran. Sedangkan pebelajar tipe kinestetik akan mudah belajar dengan pendekatan aktif dalam gerakannya. Pebelajar ini akan sangat baik dalam berinteraksi dengan dunia fisik. Sepemikiran dengan teori di atas Uno (Kusumawati dkk, 2018 : 3) mengemukakan terdapat tiga macam gaya belajar yaitu audio, auditorial dan kinestetik. Dalam Wahyudin (2016 : 109) dipaparkan terdapat 3 (tiga) jenis gaya belajar pada pelajar yaitu : visual (*Visual Learners*); Auditori (*Auditory Learners*) dan Kinestetik (*Khinesthetic Learners*).

Dapat disimpulkan mengenai jenis-jenis gaya belajar pada peserta didik ada 3 (tiga) diantaranya : (1) Visual (*Visual Learners*), di mana siswa mengolah informasi melalui visual gambar; (2) Auditori (*Auditory Learners*), yaitu siswa mudah menerima informasi melalui pendengaran; dan (3) Kinestetik (*Khinestheic Learners*), yaitu belajar dengan pendekatan aktif dalam gerakannya.

3) Media Audio Visual

a) Hakikat Media Audio Visual

Pada umumnya, proses pembelajaran yang berlangsung dikelas diharapkan dapat mencapai keefektifan semaksimal mungkin. Upaya guru tentu sudah sangat beragam dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran. Dalam memanfaatkan media pembelajaran guru juga perlu memperhatikan karakteristik peserta didiknya dalam menerima pembelajaran sehingga kebutuhan belajar mereka dapat terpenuhi. Dengan ini gaya belajar siswa seperti audio,

visual dan audio visual perlu diketahui oleh guru agar dapat mentransfer ilmu dengan cara belajar yang dapat diterima oleh peserta didiknya. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni media pembelajaran audio visual dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dikelas.

Wina Sanjaya berpendapat bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya slide, suara, rekaman video dan lainnya (Purwono *dkk*, 2014 : 130). Melawati (2019 : 155) juga menyebutkan bahwa media sosial adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Sepemikiran dengan teori tersebut Purwono (2014 : 130) juga mengatakan bahwa media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio.

Dari ketiga teori yang sejalan di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki dua unsur yaitu unsur visual yang dapat dilihat dan unsur audio yang dapat didengar. Sehingga media audio visual ini dapat mencakup kebutuhan siswa dengan dua gaya belajar peserta didik sekaligus.

b) Jenis Media Audio Visual

Pengembangan dan pemanfaatan media audio visual, perlu disesuaikan dengan tingkatan pendidikan yang akan di implementasikan. Dalam hal ini, guru perlu mengetahui jenis media seperti apa yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dikelas. Hal-hal menarik apa yang cocok dengan karakter peserta didik di usia tertentu, guna peserta didik mendapatkan pengetahuan dengan gaya belajar mereka masing-masing.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengatakan bahwa media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu : 1) Audio-visual diam yaitu media dengan tampilan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*); dan 2) Audio-visual gerak yaitu media yang dapat

menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video (Purwono, 2014:131).

Media audio-visual memiliki dua karakter yaitu : (1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti cetak suara dan film bingkai suara; (2) Audio visual bergerak, yaitu media yang dapat menimbulkan suara dan bergerak seperti film suara serta video kaset (Melawati, 2019 : 155).

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual terbagi menjadi dua, yakni media audio visual diam (menghasilkan suara dan gambar tidak bergerak) dan bergerak (menghasilkan suara dan gambar bergerak seperti film).

c) **Manfaat Media Audio Visual**

Pemanfaatan media pembelajaran audio visual atau yang biasa disebut dengan media pandang-dengar dalam pembelajaran akan menjadi penyajian bahan ajar yang lengkap dan optimal untuk peserta didik. Peran media pembelajaran audio visual dapat mempengaruhi peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik yang termasuk gaya belajar multi-sensori dengan melibatkan tiga unsur belajar sekaligus yakni penglihatan, pendengaran serta gerakan. Sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan lebih jelas dan peserta didik lebih mudah memahaminya karena peserta didik memiliki gambaran tentang isi materi.

Nana Sudjana (Dian, 2021 : 105-106) menjelaskan bahwa manfaat media audio visual dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik antara lain: Proses pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi; materi pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik; Tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan guru tidak kehabisan tenaga; Metode pengajaran akan lebih bervariasi; Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar,

sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan aktivitas lainnya mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Atoel (Purwono, 2014 :131) juga menyatakan bahwa media Audio Visual memiliki beberapa kegunaan atau kelebihan meliputi : Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan); Mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indra seperti : Objek yang terlalu besar digantikan dengan gambar, realistik, film bingkai dan film atau model;serta Media audio visual berperan dalam pembelajaran.

Juliantara (Purwono, 2014 : 131) mengemukakan pendapatnya bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut: Kemampuan untuk meningkatkan persepsi seseorang dalam menanggapi sesuatu; Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.; Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar; Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai; Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan); Dengan menggunakan audio visual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

Dari ketiga pendapat tersebut mengenai manfaat media audio visual, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki beberapa kegunaan yakni : Menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung; Peserta didik tidak mudah merasa jenuh; Meningkatkan persepsi, pengertian; retensi (ingatan) serta pengalihan belajar; Memperjelas penyajian pesan; Mengatasi keterbatasanruang, waktu dan daya indra; Memberi penguatan dan pengetahuan hasil yang dicapai; serta memberikan pengalaman langsung sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

4) Interaktif

a) Hakikat Media Interaktif

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, membutuhkan suasana yang kondusif agar tercipta pembelajaran yang efektif. Setiap guru berupaya memaksimalkan kemampuannya dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Pada dasarnya dalam mengontrol siswa guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu kondisi belajar harus interaktif antara guru dengan siswa agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini guru berupaya memperhatikan faktor-faktor yang menciptakan pembelajaran interaktif, agar yang diharapkan tercapai. Bukan hanya dari metode serta model yang digunakan, namun juga media pembelajarannya.

Multimedia Interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Nopriyanti, 2015 : 224). Sedangkan Manurung (2020 : 3) mendefinisikan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya aplikasi game dan lainnya. Selain itu, Warsita (Tarigan dan Sahat, 2015 : 190) mengatakan media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa dan proses pembelajaran. Program multimedia interaksi adalah salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, narasi dan musik.

Dari ketiga pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan mengenai hakikat media Interaktif adalah media yang mensinergikan semua media mulai dari teks, foto, grafik, video, animasi dan lainnya yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang

dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna bisa memilih apa yang diinginkan.

b) Ciri-ciri Media Interaktif

Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing berdasarkan fungsi dan keunikannya. Idealnya media pembelajaran mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keunikan serta keberhasilan fungsi media pembelajaran bergantung pada bagaimana guru mengemas materi serta berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran tersebut. Untuk itu, dalam menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran guru perlu mempertimbangkan terlebih dahulu kondisi belajar seperti apa yang diharapkan saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Karakteristik yang terpenting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Miarso ada 3 (tiga) macam interaksi yang dapat diidentifikasi: (1) Tingkat pertama, siswa dengan sebuah program, misalnya mengisi blanko pada teks yang terprogram; (2) Tingkat berikutnya, siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya simulator, mesin pembelajaran, laboratorium bahasa atau terminal komputer; (3) Tingkat ketiga yaitu yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tapi tidak terprogram (Tarigan, 2015 : 190). Kosasih (2015 : 50) menjelaskan mengenai karakteristik media pembelajaran yakni salah satunya bersifat interaktif, dalam arti memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna.

Selain itu Zaman, dkk (2015 : 191) mengemukakan bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah : (1) kurikulum, desain pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan; (2) kelengkapan unsur pembelajaran; (3) kejelasan tujuan; (4) konsistensi tujuan, materi, evaluasi; (5) pemberian contoh; dan (6) Aspek-aspek pedagogik.

Dari penjabaran beberapa pendapat ahli di atas mengenai

karakteristik Media interaktif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki sifat memiliki beberapa pusat perhatian agar siswa berinteraksi selama proses pembelajaran; sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan; melengkapi unsur pembelajaran; memiliki tujuan yang jelas; memberikan contoh serta memenuhi aspek-aspek pedagogik.

5) **Comic Page Creator**

a) **Pengertian *Comic Page Creator***

Media pembelajaran berbasis komik umumnya digunakan dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar visual yakni dengan pemanfaatan panca indra penglihatan. Dalam penelitian ini, media komik akan dikombinasikan dengan unsur audio sebagai penambah cara penyampaian materi bagi siswa dengan gaya belajar auditory. Bila ditelusuri, dari sekian banyak aplikasi untuk membuat komik digital, penulis memilih aplikasi *comic page creator*.

Comic Page Creator adalah suatu aplikasi berupa komik digital yang dapat didesain dan dikembangkan oleh pengguna. Rangkaian cerita serta perpaduan gambarnya dapat diatur dan dikreasikan sesuai keinginan sendiri. Aplikasi ini memiliki daya tarik, karena dilengkapi dengan fitur properti dan latar, sehingga komik yang dibuat terlihat lebih menarik (Fikriyyah, 2017 : 283).

Comic page creator menyediakan alat bagi penggunanya untuk menyusun strip mereka untuk berbagai konteks (prapenulisan, pra dan pasca membaca, respon terhadap karya sastra dan sebagainya) sehingga pengguna dapat memilih latar belakang, karakter dan prop serta menulis dialog.

b) **Manfaat *Comic Page Creator***

Aplikasi *comic page creator* sangat membantu penggunanya dalam meningkatkan kreativitasnya. Aplikasi ini menyediakan banyak fitur yang menarik untuk kebutuhan penggunanya seperti latar, tokoh, serta properti gambar yang tersedia. Selain itu, didalam aplikasi ini juga terdapat tutorial berupa video yang dapat dengan

mudah dicermati serta diuji coba langsung. Tidak seperti aplikasi komik yang lainnya, pada aplikasi ini tidak didukung dengan balon yang didalamnya sudah terdapat percakapan, namun pengguna dapat memberikan kererangan secara manual pada aplikasi ini (Fikriyyah, 2017 : 284).

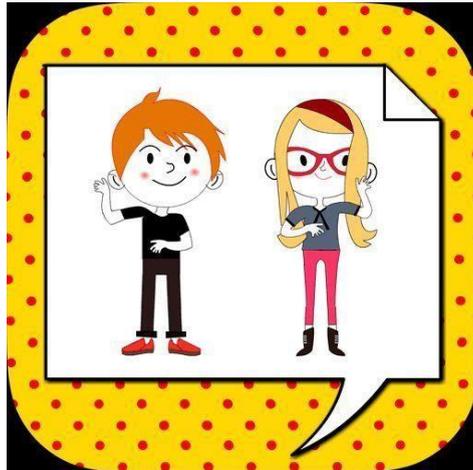
Penggunaan aplikasi ini sangat memudahkan penggunanya dalam menciptakan produk berupa komik digital, baik itu untuk kebutuhan pendidikan maupun di luar pendidikan. Pengguna juga dapat mengisi teks sesuai dengan kebutuhan produk. Setelah produk dibuat dari aplikasi ini, produk akan terlihat menarik karena tekstur warna yang disajikan terang dan jelas.

c) Langkah Pembuatan Produk

Produk penelitian yang akan dibuat yaitu media pembelajaran audio-visual interaktif berbasis comic page creator pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV SD. Produk ini dibuat dan dikemas sekreatif mungkin oleh peneliti tanpa adanya campur tangan pihak lain serta tidak mengikuti hasil karya orang lain atau dibuat berdasarkan hasil pemikiran pribadi. Langkah dalam membuat produk penelitian ini, diantaranya :

- 1) Menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran audio-visual interaktif berbasis *comic page creator* yang mana media ini sama dengan komik digital, yang membedakan hanya ada penambahan audio dalam media yang akan dikembangkan.



Gambar 2.1

Tampilan aplikasi *comic page creator*

- 2) Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan

Materi pembelajaran yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran ini yaitu menyesuaikan pada buku pedoman siswa Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 dengan muatan materi Bahasa Indonesia tentang Teks Fiksi dan Ilmu Pengetahuan Alam(IPA) tentang Hubungan antara Gaya dengan Gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.

- 3) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dari materi yang akan diambil yang dikemas dalam bentuk RPP. (Terlampir)

Tabel 2.1
Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Sub Tema 2
Pembelajaran 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. 3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antar gaya dan gerak

- 4) Mengembangkan bahan ajar, menggunakan bahan ajar yang sudah ada atau dimodifikasi untuk peneliti maupun peserta.
(Terlampir)
- 5) Membuat produk sesuai dengan KI, KD dan bahan ajar yang sudah ditentukan.

Langkah pembuatan pengembangan produk ini, diantaranya :

- a. Menyusun konsep alur cerita komik yang akan dikembangkan, sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah ditentukan.
- b. Menentukan tokoh utama dan tokoh pelengkap dengan karakter atau ciri khas yang sama di setiap sesinya.



Gambar 2.2

Tokoh dalam media pembelajaran

- c. Mengumpulkan dan memilih *background* media yang akan digunakan yang harus disesuaikan dengan kondisi pada cerita.
- d. Menyusun alur cerita komik dengan jelas.



Gambar 2.3

Penyusunan Alur Cerita

- e. Menambahkan unsur-unsur yang menarik.
 - f. Memberi teks percakapan pada setiap tokoh dalam media dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
 - g. Menambahkan audio yang menjelaskan teks percakapan ataupun narasinya.
 - h. Mengecek kembali media pembelajaran secara keseluruhan
 - i. Media pembelajaran siap digunakan.
- d) Cara Penggunaan Produk**

Langkah-langkah dalam menggunakan desain produk yang dikembangkan “Media Pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi” yaitu sebagai berikut :

- 1) Unduh dokumen atau file media pembelajaran yang telah diberikan guru.
- 2) Buka file media pembelajaran yang telah diunduh.
- 3) Setelah tampil gambar serta isi desain produk, media pembelajaransiap digunakan.
- 4) Bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran secara visual cukup membaca isi dari media pembelajaran yang disajikan.

- 5) Bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran secara audio serta visual dapat menekan simbol *sound* () pada setiapbalon percakapan yang telah tersedia.
- 6) Selain itu bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran dengan diiringi musik pengiring bacaan dapat menekan simbol *sound* () yang tersedia di bagian sisi pojok kanan atas pada setiap slide yang disajikan.
- 7) Jika ingin melanjutkan menyimak media pembelajaran ke slide selanjutnya cukup menggeser layar, maka slide akan terganti.

6) Pembelajaran Multiliterasi

Dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, setiap pendidik tentunya memiliki target yang harus dicapai oleh siswanya. Dalam hal ini, guru berupaya semaksimal mungkin dalam menyampaikan muatan pelajaran, baik itu mempersiapkan bahan ajar, media belajar serta cara-cara yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kaitannya dengan penelitian ini, ketika peserta didik membaca atau memahami sesuatu ia tidak hanya melibatkan membaca atau menulis saja, tetapi juga melibatkan aspek lainnya dalam menafsirkan sebuah makna tertentu.

a) Hakikat Literasi dan Pembelajaran Multiliterasi

Kegiatan belajar mengajar biasanya sudah terencana secara sistematis dalam pelaksanaannya. Setiap guru sudah merancang prosedur pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan komponen yang dibutuhkan. Hal ini bertujuan agar terlaksananya pembelajaran yang efektif dan bermakna. Tak jarang, sebagian besar guru menyisipkan beberapa keterampilan dalam proses pembelajarannya agar perkembangan belajar siswa terwujud lebih baik lagi, misalkan keterampilan membaca. Saat ini, banyak sekolah yang menerapkan literasi wajib sebelum berjalannya proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan umumnya untuk menciptakan kebiasaan gemar membaca pada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Heru Susanto menyebutkan bahwa literasi adalah sebuah

kemampuan membaca serta menulis yang biasa disebut dengan melek aksara (Sumarti *dkk*, 2020 : 58). Sejalan dengan hal itu, Kuder & Hasit (Oktariani,*dkk*, 2020 : 26) berpendapat bahwa literasi adalah segala proses pembelajaran dengan komponen baca tulis yang dipelajari oleh seseorang dengan membawa empat keterampilan berbahasa, yakni membaca, berbicara, mendengar, serta menulis. Disisi lain, Wardana dan Zam-zam mengartikan makna literasi sebagai kemampuan memahami, membaca serta mengapresiasi segala bentuk komunikasi dengan kritis yang meliputi komunikasi tulis, bahasa lisan, serta komunikasi yang tersaji dalam media cetak maupun elektronik (Oktariani,*dkk*, 2020 : 26).

Dari ketiga teori ahli tersebut, dapat disimpulkan makna dari literasi merupakan suatu kegiatan yang meliputi membaca, menulis, berbicara dan mendengar segala bentuk informasi dari berbagai sumber serta memahami dengan kritis dan mengapresiasinya.

Dari kegiatan literasi tersebut yang memiliki banyak kemungkinan kelebihan untuk mencapai tujuan, maka tak jarang sebagian guru ingin melibatkan kegiatan literasi saat proses pembelajaran berlangsung, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran multiliterasi ke dalam proses pembelajaran yang telah terencana. Pembelajaran multiliterasi memiliki peran besar dalam berjalannya proses pembelajaran di era digital ini.

Mc Chonachi (Dafit, 2017 : 53-54) berpendapat bahwa model multiliterasi adalah pembelajaran yang senantiasa menggunakan keterampilan berbahasa untuk mempelajari dan membentuk pemahaman yang kompleks atas pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu lainnya dalam proses kegiatan inkuiri serta sarana membangun pengetahuan. Sejalan dengan teori tersebut itu Abidin (Dafit, 2017 : 54) mengemukakan model multiliterasi sebagai pembelajaran yang menempatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara seefisien mungkin untuk meningkatkan kemampuan berpikir meliputi kemampuan menganalisis,

mengkritisi dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber dalam ragam disiplin ilmu dan kemampuan mengkomunikasikan informasi tersebut. Berbeda dengan Baguley, Pullen dan Short (Untari, 2017 : 19) berpandangan bahwa multiliterasi sebagai cara untuk memahami secara lebih luas kurikulum literasi yang dipelajari di sekolah formal yang mendorong siswa agar mampu berpartisipasi secara produktif di dalam komunitas masyarakat.

Dari definisi mengenai pembelajaran multiliterasi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multiliterasi merupakan model dalam pembelajaran dengan menggunakan beberapa keterampilan berbahasa (membaca, menulis, menyimak, berbicara) untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

b) Manfaat Pembelajaran Multiliterasi

Model yang digunakan dalam sebuah pembelajaran memiliki prosedur yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa di kelas. Sehingga guru tidak asal memilih model tertentu. Tuntutan zaman juga mempengaruhi apakah suatu model tertentu cocok diterapkandalam proses pembelajaran. Pembelajaran multiliterasi sangat tepat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada penelitian ini. Terlebih lagi melihat dari kepunahan minat membaca pada siswa di zaman sekarang ini.

Dafit (2017 : 54) menjelaskan dengan model multiliterasi, siswa dapat mengoptimalkan keterampilan berbahasa sehingga muncul kompetensi pemahaman konseptual,berpikir kritis, kolaboratif dan komunikatif serta menghasilkan produk dalam mewujudkan situasi pembelajaran sehingga bermanfaat dalam menciptakan kondisi pembelajaran berbasis inkuiri dan pembelajaran tematik integratif pada siswa sekolah dasar. Marocco (Untari, 2017 : 19) juga berpendapat keterampilan-keterampilan multiliterasi yang harus dikuasai agar mampu mendukung dan mengembangkan kompetensi membaca

pemahaman yang tinggi, keterampilan menulis yang baik untuk membangun serta mengekspresikan makna, keterampilan menguasai berbagai media digital, dan keterampilan berbicara secara akuntabel. Dari sisi Mc Chonachi (Dafit, 2017 : 54) model multiliterasi memberikan tantangan kepada siswa untuk mengkaji dan menerapkan literasi praktis yang berfungsi sebagai alat mediasi untuk mempelajari berbagai konsep lintas kurikulum.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran multiliterasi yaitu dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pada siswa serta mengembangkan kemampuan mengekspresikan makna, keterampilan menulis dan menguasai media digital serta membaca pemahaman yang tinggi pada siswa.

c) Karakteristik Pembelajaran Multiliterasi

Dalam implementasi pembelajaran multiliterasi, model ini memiliki ciri khas atau karakteristik tersendiri yang membedakan dengan model pembelajaran lain. Pembelajaran multiliterasi ini melibatkan keterampilan berbahasa, sehingga pelaksanaannya dinilai dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Olge (Ginjar & Widayanti, 2018 : 120) mengemukakan pembelajaran multiliterasi memiliki karakteristik yaitu : Pembelajaran multiliterasi menghubungkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan pengetahuan yang siswa miliki; Pembelajaran multiliterasi menghubungkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) serta berbagai isu kontemporer; Pembelajaran multiliterasi melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam bertanya dan membuat simpulan sendiri; Memberi banyak kesempatan untuk memperdalam pemahaman isi materi serta mengingat materi dalam jangka waktu panjang; Menggunakan kolaboratif untuk mengonstruksi makna serta sudut pandang terhadap materi yang

dipelajari; Melibatkan banyak ragam belajar untuk mengonstruksi pemahaman yang baru; dan Melibatkan banyak strategi pembelajaran.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan secara keseluruhan karakteristik dari model pembelajaran multiliterasi yaitu banyak melibatkan keterampilan belajar pada peserta didik seperti berbahasa, kolaboratif, berpikir kritis, komunikasi. Selain itu, pembelajaran multiliterasi sudah mencakup berbagai strategi pembelajaran dalam implementasinya.

d) Sintak Model Pembelajaran Multiliterasi

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran multiliterasi, kita harus memperhatikan tahapan langkah penerapannya. Selain itu perlu ada catatan penting ciri khas atau karakteristik dari model pembelajaran multiliterasi yang akan dimasukkan ke dalam langkah pelaksanaan. Hal ini bertujuan agar pembelajaran multiliterasi benar-benar tersampaikan dalam pelaksanaannya. Berikut sintak dari pembelajaran multiliterasi yang dikemukakan oleh Yunus (Ginjar & Widayanti, 2018 : 120), sebagai berikut :

- a) Memahami permasalahan. Pada tahap ini, guru menyajikan permasalahan kepada peserta didik, lalu peserta didik diminta untuk memahami permasalahan tersebut;
- b) Mencatat informasi yang diperoleh. Pada tahap ini, peserta didik mencatat informasi penting yang ia peroleh dari masalah yang diberikan guru;
- c) Menentukan cara penyelesaian masalah. Pada tahap ini, peserta didik berdiskusi secara kooperatif untuk mengeluarkan ide-ide atau gagasan dalam menentukan solusi penyelesaian masalah ;
- d) Menetapkan solusi pemecahan masalah yang tepat. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menetapkan solusi yang paling tepat dalam menyelesaikan permasalahan;

- e) Menyelesaikan masalah. Pada tahap ini, peserta didik berupaya menyelesaikan masalah dengan berbagai metode yang telah didiskusikan sebelumnya;
- f) Menguji hasil penyelesaian masalah. Pada tahap ini, peserta didikmenguji kembali hasil penyelesaian masalah yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya;
- g) Memproduksi Karya. Pada tahap ini, peserta didik mencatat seluruh rangkaian aktivitas pada lembar kerja peserta didik (LKPD).

Dari pemaparan sintak di atas, dapat disimpulkan bahwa sintak pembelajaran multiliterasi diawali dengan pemberian masalah pada peserta didik yang kemudian akan diselesaikan oleh peserta didik secara berkelompok. Setelah itu, hasilnya akan dicatat ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

7. Materi Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1

a) Muatan IPA

1. Pengertian Gaya

Pada dasarnya, setiap manusia melakukan gaya dalam hidupnya. Gaya berhubungan dengan aktivitas manusia sehari-hari. Gaya merupakan sebuah kekuatan yang ada dalam diri individu yang dapat mengakibatkan benda yang dikenainya bergerak, mengalami perpindahan kedudukan ataupun perubahan bentuk. Gaya dapat diartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang berpengaruh terhadap keadaan suatu benda. Contohnya, pada saat bermain ayunan, ayunan ditarik atau didorong agar dapat bergerak.

2. Pengertian Gerak

Gerak dapat diartikan sebagai perpindahan kedudukan sebuah benda terhadap benda lain, baik itu perpindahan kedudukan yang menjauhi ataupun mendekati suatu benda akibat diberikan gaya.

3. Perbedaan Gaya dengan Gerak Benda

Berikut merupakan perbedaan antara gaya dengan gerak :

Tabel 2.2
Perbedaan Gaya dengan Gerak

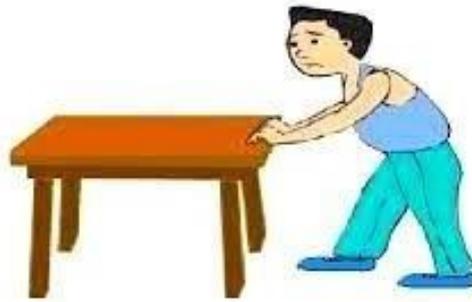
Gaya	Gerak
1. Gaya merupakan kekuatan yang dapat menyebabkan benda bergerak, berubah posisi serta bentuk.	1. Gerak merupakan perpindahan posisi suatu benda akibat dikenai gaya.
2. Gaya merupakan suatu yang bersifat abstrak karena dapat dirasakan oleh indra.	2. Gerak merupakan realisasi dari gaya.
3. Dapat membuat benda bergerak.	3. Benda bergerak belum tentu memiliki gaya.
4. Gaya tidak dipengaruhi oleh gerak.	4. Gerak dipengaruhi oleh gaya.

4. Pengaruh Gaya terhadap Gerak Benda

Sebuah gaya dapat memengaruhi gerak suatu benda diantaranya meliputi :

1. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam atau sebaliknya. Contohnya : Menangkap bola, kendaraan yang direm dan mendorong benda hingga berpindah tempat.

Gaya Dorongan



Gambar 2.4
Contoh pengaruh gaya terhadap benda
 (Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

2. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak.
 Contoh : menendang bola, mendorong ayunan dll.



Gambar 2.5
Contoh pengaruh gaya terhadap benda

3. Gaya dapat memengaruhi suatu benda bergerak lebih cepat maupun lambat. Contoh : Kendaraan motor yang bergerak lambat akan bergerak lebih cepat setelah digas lebih kuat oleh pengemudinya dan sepeda yang melaju lebih cepat apabila dikayuh lebih kuat.



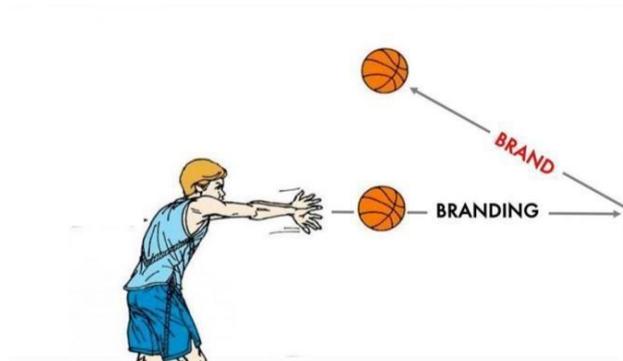
Dayu mengayuh sepeda
 dengan lambat



Dayu mengayuh sepeda
 dengan cepat

Gambar 2.6
Contoh pengaruh gaya terhadap benda
 (Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

4. Gaya dapat memengaruhi arah gerak sebuah benda. Contoh : bola basket yang dilempar ke arah tembok akan terpantul kembali dengan arah yang berbeda.



Gambar 2.7
Contoh pengaruh gaya terhadap benda
 (Sumber : *Subakto.com* (<https://subiakto.com>))

b) Muatan Bahasa Indonesia

Cerita fiksi adalah cerita yang bersifat tidak nyata atau hanya hayalan saja yang dibuat berdasarkan imajinasi serta kreativitas dari penulis cerita. Jenis cerita fiksi diantaranya cerpen, dongeng dan novel. Cerita fiksi memiliki ciri-ciri yaitu : Bersifat imajinatif; Kebenaran yang terdapat dalam cerita bersifat tidak mutlak; Menggunakan bahasa yang konotatif; Tidak menggunakan bahasa baku; Terdapat amanat atau pesan moral.

8. Hubungan Pengembangan Media Brilian, Pembelajaran Multiliterasi dengan Muatan Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi. Pengembangan media ini didasarkan pada permasalahan yang terdapat di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09. Media pembelajaran yang cenderung monoton membuat peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, media pembelajaran yang sering digunakan hanya berkesempatan bagi peserta didik dengan gaya belajar audio-visual. Bagi peserta didik dengan gaya belajar visual saja

mungkin merasa jenuh dengan media pembelajaran yang disajikan. Untuk itu, peneliti memilih mengembangkan media audio-visual berbasis *comic page creator* dengan harapan peserta didik dengan gaya belajar visual dapat menikmati media ini dengan nyaman. Untuk peserta didik dengan gaya belajar audio ataupun audio visual juga dapat menikmati media pembelajaran ini dengan mendengarkan audio yang tersedia pada balon percakapan serta music pengiring bacaan pada ujung sisi slide.

Pengembangan media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini akan diimplementasikan di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 dengan peneliti langsung sebagai guru pendamping belajar di kelas. Peneliti menentukan pembelajaran multiliterasi sebagai model yang tepat untuk mengcover media pembelajaran berbasis *comic page creator* ini agar tersampaikan kepada peserta didik dengan maksimal. Pembelajaran multiliterasi dapat memberikan beberapa kompetensi untuk peserta didik seperti pemahaman yang tinggi, berkolaborasi, berkomunikasi, berpikir kreatif dan kritis. Pembelajaran multiliterasi mampu mengoptimalkan keterampilan berbahasa pada peserta didik yang mana proses pelaksanaannya menempatkan beberapa kemampuan yakni membaca, menyimak, menulis serta berbicara dengan efisien. Dikarenakan media yang dikembangkan berbasis komik dan ditambahkan audio, maka unsur visualnya lebih banyak dan kemampuan membacasiswa dalam media pembelajaran ini lebih dilibatkan. Untuk itu, peneliti memilih pembelajaran multiliterasi sebagai pembelajaran yang tepat untuk mendampingi proses belajar siswa.

Media pembelajaran komik brilian yang diimplementasikan dengan model pembelajaran multiliterasi memuat materi hubungan antara gaya dengan gerak pada tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 kelas IV yang mana konsep tersebut merupakan bagian dari kebutuhan peserta didik kelas IV D yang akan dijadikan subjek penelitian. Materi hubungan antara gaya dengan gerak ini mudah dikemas serta memiliki unsur kontekstual jika ingin dibuat cerita bergambar atau komik. Terlebih lagi penerapan model

pembelajaran yang digunakan adalah multiliterasi, sehingga siswa akan lebih melibatkan banyak keterampilan dalam menyimak materi serta media pembelajarannya.

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti menemukan beberapa sumber mengenai tipe penelitian yang relevan berdasarkan penelitian ini. Penelitian Pertama yakni, *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA* oleh Sri Ayu Cahya Pinatih, DB. Kt. Ngr. Semara Putra. Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha (2021). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yakni : (1) Tahap Analisis (Analyze), (2) Tahap Perancangan (Design), (3) Tahap pengembangan (Development), (4) Tahap Implementasi (Implementation), (5) Tahap Evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian ini yaitu komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain pembelajaran mencapai skor 88% kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 94% dengan kategori sangat baik, hasil uji perorangan mencapai skor 90,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil mencapai skor 90,8% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA layak digunakan di sekolah dasar.

Sumber penelitian relevan yang kedua, *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar* oleh Tri Handayani, Endang Widi Winarni, dan Irwan Koto (2021 : 22-29) Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) melalui pendekatan deskriptif dengan model 4D (*Define, Design, Development dan Disseminate*). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut didapatkan bahwa : (1) Data hasil validasi ahli materi mencapai skor 3,39 dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media mencapai skor 3 dengan kategori

sangat layak, hasil validasi ahli kegrafisan mencapai skor 3,34 dengan kategori sangat layak sehingga secara keseluruhan dapat diketahui bahwa draft media komik digital berbasis STEM yang telah dibuat telah memenuhi standar sangat layak sesuai yang dikemukakan oleh Mardapi (2008) dengan perolehan nilai rata-rata 3,24 secara kualitatif termasuk dalam kategori sangat layak; (2) respon siswa kelas VI SDN 2 Rejang Lebong dalam penggunaan media komik digital terdiri dari tiga aspek yaitu aspek materi, bahasa dan kemenarikan diperoleh hasil rata-rata respon 97,85% sehingga media komik digital berbasis STEM dikategorikan sangat praktis; serta (3) Data hasil rekap *pretest* dengan skor 47,25 dan *posttest* mencapai skor 76,7 terjadi peningkatan nilai pengetahuan siswa. Dalam hal ini membuktikan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap peningkatan literasi sains siswa.

Penelitian relevan yang ketiga, *Pengembangan Media Komik Berbasis Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi* oleh Feni Andayani, Luthfi Hamdani Maulana dan Astri Sutisnawati (2020 : 308-318). Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Jenis penelitian menggunakan *Research and Development* (RnD). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang menggambarkan alur langkah-langkah. Berdasarkan Sugiono yang telah diadaptasi dari Borg and Gall (Feni Andayani *dkk*, 2020 : 311) terdapat 10 langkah-langkah penelitian yang harus ditempuh untuk menghasilkan suatu produk yaitu : Potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; revisi desain; ujicoba produk; revisi produk; uji coba pemakaian; revisi produk dan produksi masal. Hasil dalam penelitian ini didapatkan bahwa : (1) Data hasil pada komponen media yang divalidasi oleh ahli media mendapatkan skor yang 51 dengan kriteria baik (B), sedangkan komponen bahasa yang divalidasi oleh guru dengan jumlah skor yang perolehan 63,5 dengan kriteria sangat baik (SB); (2) Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data, terdapat peningkatan secara keseluruhan rata rata skor pretes yang diperoleh siswa yaitu dengan skor 66 dan rata rata

skor posttest mencapai 80,2. Peningkatan hasil belajar dari rata-rata skor pretest dan posttest dengan menggunakan rumus gain score yang diperoleh sebesar 0,41 dengan kategori sedang.(3) Hasil respon siswa dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa komponen kelayakan isi memperoleh skor 95,2% dengan kriteria sangat kuat, kemudian komponen bahasa dengan perolehan skor 945 dengan kriteria sangat kuat. Dalam kelayakan media pada respon siswa dengan kriteria interpretasi skor dapat dinyatakan sangat layak.

Penelitian relevan yang keempat, *Implementasi Pembelajaran multiliterasi Berbasis Engaged Learning dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran* oleh Arti Prihatini dan Sugiarti (2021 : 507 -520). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran dilaksanakan sesuai target yang direncanakan, terjadi peningkatan pretest dan posttest peserta pelatihan sebesar 14%. Pada *pretest*, hanya 25% yang skornya minimal 75, tetapi pada posttest meningkat menjadi 100%. Secara bertahap, semakin banyak peserta pelatihan yang melaksanakan kegiatan dengan sangat Baik (SB) mulai dari tahap preparasi, Iluminasi, hingga verifikasi.

Penelitian relevan yang kelima, *Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar* oleh Febrina Dafit (2017 : 87-100) dalam Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. Dari penelitian tersebut hasil model pembelajaran multiliterasi memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa SD, terbukti dengan perolehan rata-rata skor kemampuan membaca siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran multiliterasi adalah 18,76. Sedangkan kemampuan membaca siswa yang belajar tidak menggunakan model pembelajaran multiliterasi perolehan skor rata-rata adalah 16,04. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran multiliterasi siswa dapat memahami bacaan dengan baik dan sesuai dengan tujuan proses pembelajaran membaca yang diharapkan.