

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Pengembangan

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.²¹ 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. Sehingga, secara garis besar media pembelajaran merupakan suatu alat dan sarana yang dapat digunakan guru untuk menyalurkan informasi atau mempermudah kegiatan pembelajaran yang diberikan ke peserta didik.

Media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mempermudah bantuan bahan pembelajaran dari seorang pendidik menjadi peserta didik sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.²² Suatu media pembelajaran dapat dikatakan baik jika dapat membantu guru dan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemahaman mereka dan kemampuan hasil belajar mereka.

²¹ Talizaro Tafonao, “Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa,” *Jurnal komunikasi pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

²² Doni Tri Putra Yanto, “Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik,” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82.

karena, dengan adanya hal tersebut seorang pendidik dapat melihat apakah media yang digunakan sudah efektif atau belum.

2. Hal yang Perlu Dipertimbangkan dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Adapun hal-hal yang dapat dipertimbangkan seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran apa yang cocok ialah sebagai berikut:²³

a. Tujuan penggunaan

Dalam memilih media pembelajaran, seorang pendidik harus melihat dari segi tujuan digunakan media tersebut. Dalam hal ini harus sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan materi yang diajarkan pada saat itu.

b. Sasaran pengguna media

Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Yang meliputi, untuk siapa media ini dibuat.

c. Karakteristik media

Saat akan menggunakan media yang akan dipakai, seorang pendidik harus bisa mengetahui bagaimana ciri khas atau karakter dari media yang dipilih.

d. Waktu

Ketika memilih media, waktu yang dihabiskan dalam tahap persiapan media, pengadaan media, dan penerapan media juga harus

²³ Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar)," *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99.

diperhatikan. hal ini untuk mengantisipasi jika media yang diterapkan nantinya tidak akan menghabiskan banyak waktu ketika diterapkan.

e. Biaya

Selain waktu, biaya juga perlu diperhatikan. Jangan sampai media yang kita buat akan menghabiskan biaya yang di luar nalar.

f. Ketersediaan

Hal ini juga penting, jika media yang kita terapkan tidak ada di sekitar kita maka kita juga akan kesusahan dalam penerapannya. Maka, dari segi bahan dan alat yang paling dasar dibutuhkan ketika pembuatan media ini harus diperhatiakn dengan betul.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran diantaranya:²⁴

a. Media audio

Media pembelajaran audio ini berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran audio ini berkaitan erat dengan indera pendengaran. Media ini bisa menyampaikan pesan verbal maupun nonverbal dengan alat seperti radio, telepon, laboratorium bahasa, *type recorder*, dan lain sebagainya. Kesimpulannya media audio adalah media yang digunakan untuk menyalurkan audio dari pemberi informasi ke penerima informasi melalui suara di dalam dunia pendidikan.

²⁴ Rahma.

b. Media visual

Media pembelajaran visual ini mengedepankan indera penglihatan. Media visual ini berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dengan mudah dapat dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi 2 yaitu media pembelajaran media visual diam dan bergerak.

1) Media visual diam

Berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain sebagainya.

2) Media visual gerak

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media visual ialah media yang lebih mengedepankan sisi penglihatan. Karena, media ini berfungsi untuk menarik perhatian ketika dilakukannya pembelajaran. Media ini pun ada dua macam yaitu media visual diam dan bergerak. Contoh dari media visual diam itu seperti foto dan poster. Sedangkan, contoh dari media visual gerak itu seperti proyeksi gambar yang bergerak.

c. Media audio visual

Media pembelajaran audio visual ini menampilkan suara dan gambar. Media audio visual dibagi menjadi 2 yaitu media audio visual diam dan bergerak.

1) Media audio visual diam

Berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

2) Media audio visual bergerak

Berupa film, televisi, film bersuara, gambar bersuara, dan lain sebagainya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual adalah media yang menggabungkan suara dan gambar dalam penerapannya. Media ini juga terbagi menjadi dua macam. Yakni media audio visual diam dan bergerak.

d. Media serbaneka

Media pembelajaran serbaneka ini adalah media yang diterapkan dengan potensi yang ada pada suatu daerah, di sekitar sekolah atau dilokasi lain maupun di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media pembelajaran serbaneka yaitu:

1) Papan board yang termasuk dalam media pembelajaran ini adalah papan tulis.

2) Realita adalah benda nyata yang tampak seperti aslinya dan apa adanya.

Dapat diambil kesimpulan bahwa media serbaneka ini media yang dapat diterapkan dimanapun. Dimanapun disini maksudnya dengan menggunakan media seadanya di sekitar lingkungan tersebut.

e. Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari beberapa sumber ini membuat guru menjadi efektif dalam pembelajaran. Namun ada lima syarat gambar tersebut bisa di pergunakan yaitu:

- 1) Gambar cukup memadai
- 2) Gambar harus memenuhi persyaratan artistik bermutu
- 3) Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas
- 4) Validitas gambar harus pasti
- 5) Memikat perhatian siswa

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar fotografi ini media yang diperoleh dari beberapa sumber. Dan memiliki syarat tertentu dalam penggunaan gambar ini jika diterapkan sebagai media pembelajaran.

B. Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah cerita berbentuk buku, terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan dan juga terdapat tulisan

yang dapat mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambarnya. Buku cerita bergambar merupakan pilihan yang tepat bagi anak karena buku tersebut menyenangkan bagi anak, buku cerita bergambar didalamnya terdapat beragam desain gambar berwarna yang menarik dan membuat anak menikmati bacaan, pengolahan bahasa dan tema yang bermaknapun menjadi salah satu kemenarikan yang terdapat dalam buku cerita bergambar. Mantei & Kervin mengemukakan bahwa buku bergambar adalah salah satu bentuk seni visual yang penting dan dapat diakses oleh anak karena memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam keluarga maupun sosial.²⁵

Buku cerita bergambar sebagai media grafis yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Yang dapat mengkomunikasikan fakta atau gagasan secara jelas melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Buku cerita bergambar adalah buku yang didalamnya terdapat gambar dan kata-kata. Dimana kata dan gambar tersebut saling bergantung agar menjadi kesatuan cerita. Buku cerita bergambar memiliki alur yang benar-benar bercerita, ilustrasi yang terdapat didalam buku cerita bergambar memiliki peran yang sama pentingnya.

Dari beberapa definisi tersebut dapat dipahami bahwa buku cerita bergambar terdapat suatu cerita yang tertulis dengangaya bahasa yang ringan dan banyak disukai oleh anak-anak. Dilengkapi dengan gambar yang

²⁵ Eka Mei Ratnasari dan Enny Zubaidah, "Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 3 (2019): 267–75.

merupakan suatu kesatuan cerita untuk membangun kemampuan pemahaman anak dalam sebuah kalimat. Dengan adanya buku cerita tersebut dapat membantu perkembangan emosi anak, memperoleh kesenangan, menarik perhatian siswa untuk membaca, dan dapat memotivasi anak untuk lebih memahami pelajaran di kelas.²⁶

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak pada pengembangan dan perkembangan anak. Anak akan merasa terfasilitasi dan terbantu untuk merima dirinya sendiri, penerimaan dan pemahaman terhadap diri sendiri dan orang lain perlu perludikembangkan melalui pembelajaran, dan salah satunya melalui buku cerita bergambar.
- b. Buku cerita bergambar mampu membantu anak dalam belajar tentang bagaimana dunia, menyadarkan tentang keberadaan di dunia ditengah masyarakat dan alam. Melalui buku cerita bergambar anak dapat belajar tentang kehidupan masyarakat, baik dalam sudut pandang sejarahmasa lalu maupun masa kini, begitu juga dengan tentang geografi dan kehidupan alam, flora dan fauna.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak tentang orang lain,menceritakan kehidupan orang lain atau antar manusia. Untuk membangun perasaan anak antar sesama, dengan demikian dengan buku cerita bergambar seorang anak belajar tentang kehidupan yang

²⁶ Elisabeth Tantiana Ngura, Blandina Go, dan Josep Marsianus Rewo, "Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap perkembangan emosional anak usia dini," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 7, no. 2 (2020): 118–24.

disajikan dengan secara konkret lewat bahasa atau kata-kata yang ringan dengan terdapat gambar ilustrasi.

- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan. Hal itu dapat diperoleh dengan melalui cerita dan gambar-gambar menarik, bagus, dan hal-hal lucu yang dapat merangsang anak untuk tertawa senang.
- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak dalam mengapresiasi keindahan. Diperoleh melalui kemenarikan plot dan tokoh karakter, objek komposisi warna, dan berbagai aksi yang menarik. Buku cerita dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi. Pada buku cerita bergambar terdapat gambar-gambar yang memiliki makna dan fungsi, dan ilustrasi cerita, mendorong perkembangan imajinasi anak.²⁷
- f. Buku cerita bergambar memiliki fungsi sederhana yang dibagi menjadi 2 yaitu:
 - 1) Memberi pemahaman menyeluruh (comprehension)
 - 2) Memberikan rangsangan imajinasi.²⁸

3. Ciri-Ciri Buku Cerita Bergambar

- a. Tema yang dianggap untuk anak pada umumnya
- b. Tema masa kini
- c. Non-fiksi yang sangat canggih sehingga dapat menjadi pengetahuan awal untuk orang dewasa.

²⁷ Leni Ofiana, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri Sumberagung" (PhD Thesis, IAIN Kediri, 2022), <http://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/5743>.

²⁸ Ni Luh Ekayani, Kadek Aria Prima Dewi PF, dan I. Gede Tilem Pastika, "PEMANFAATAN CERITA BERGAMBAR DALAM MENUMBUHKAN MINAT BACA SISWA DI SD NEGERI 4 KUBU BANGLI," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2021): 198–208.

- d. Cerita rakyat atau sastra tradisional.
- e. Cerita fiksi sejarah.
- f. Puisi.
- g. Biografi.
- h. Fantasi modern termasuk fiksi ilmiah.²⁹
- i. Tokoh, plot, dan alur.³⁰

4. Kelebihan Buku Cerita Bergambar

- a. Pembelajaran akan lebih menarik sehingga akan berpengaruh terhadap minat membaca siswa.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan pemahaman mengenai isi buku karena siswa disajikan gambar-gambar yang konkret.
- c. Buku cerita bergambar mudah didapat.³¹
- d. Buku cerita bergambar mampu memotivasi peserta didik
- e. Menambah gairah peserta didik untuk membaca.
- f. Menambah minat peserta didik.
- g. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.³²

²⁹ Alfi Yalda Ayumi, Haryadi Haryadi, dan Rahayu Pristiwati, "Kajian Dan Rekonstruksi Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Menulis Teks Narasi," *Asas: Jurnal Sastra* 10, no. 2 (2021): 161–70.

³⁰ Widya Anggraini Selian, Nurhayati Nurhayati, dan Sariah Sariah, "Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Perkembangan Bahasa Anak," *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2019): 149–58.

³¹ Fita Apriatin, Ida Ermiana, dan Heri Setiawan, "Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sdn Gugus 04 Kecamatan Pujut," *Renjana Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2021): 77–84.

³² Estheria Finaningtyas Siwi dan Yohana Setiawan, "Pengembangan buku cegahan IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2220–30.

5. Manfaat Buku Cerita Bergambar

Menurut Stewing bahwa, manfaat buku cerita bergambar adalah untuk membantu memberi masukan kepada siswa, memberikan masukan visual bagi siswa, dan juga dapat menstimulasi kemampuan visual siswa. Selain itu Mitchell mengemukakan manfaat dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak sebagai berikut:

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak dalam pengembangan dan perkembangan emosi.
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan dunia dan masyarakat lain.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan.
- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak memperoleh kesenangan.
- e. Buku cerita bergambar dapat menjadi stimulus imajinasi dan dapat mengekspresikan keindahan.³³

C. Hakikat Legenda

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh mempunyai cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Masyarakat yakin bahwa legenda-legenda pernah terjadi pada masa-masa yang lama. Legenda

³³ Angger Dwi Sandang Pekerti, "Implementasi Media Buku Cerita Bergambar Untuk Kreativitas Anak Kelompok B di TK ABA 07 Desa Ampel Kec. Wuluhan Tahun Pelajaran 2017/2018," 2018.

memiliki kandungan nilai-nilai luhur yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Mengingat begitu besar makna legenda bagi masyarakat pendukungnya, maka perlu diadakan suatu kajian mengenai legenda-legenda yang masih dikenal dan hidup pada masyarakat tertentu. Secara umum legenda dapat diartikan sebagai cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi yang ceritanya dihubungkan dengan tokoh sejarah serta telah dibumbui dengan keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan tokohnya.

Menurut Hasanuddin WS (2009:555), legenda diambil dari istilah Inggris, legend yaitu cerita rakyat yang berisikan tentang tokoh, peristiwa, atau tempat tertentu yang mencampurkan fakta historis dengan mitos.

Tabel 2. 1 Sebaran KI&KD Materi Cerita Legenda

Kompetensi Isi		Kompetensi Dasar	
3	Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.2	Mengidentifikasi unsur-unsur cerita

Sumber: <https://guruberbagi-demo.simpkb.id/rpp/>

1. Ciri-ciri Legenda

Legenda memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut:

- a. Tokoh dalam cerita memiliki kesaktian tertentu
- b. Terdapat unsur keajaiban dalam cerita
- c. Dihubungkan dengan hal-hal gaib
- d. Terdapat unsur sejarah dan ceritanya dianggap nyata atau benar-benar terjadi
- e. Memiliki pesan moral yang dapat dipelajari.

2. Struktur Legenda

Berikut ini terdapat empat struktur dalam legenda, yakni sebagai berikut:

- a. Orientasi, adalah bagian awal dari sebuah cerita fabel. Orientasi berisi pengenalan dari cerita fabel, seperti pengenalan background, pengenalan tokoh, maupun latar tempat dan waktu.
- b. Komplikasi, adalah klimaks dari cerita, berisi puncak permasalahan yang dialami tokoh.
- c. Resolusi, adalah berisi pemecahan masalah yang dialami tokoh.
- d. Koda, adalah bagian akhir dari cerita. Biasanya berisi pesan moral yang ada pada cerita fabel tersebut.

3. Jenis-jenis Legenda

Legenda terbagi ke dalam empat jenis yakni:

- a. Legenda Keagamaan

Dalam legenda keagamaan tentu menceritakan tentang suatu kisah tentang agama tertentu. Contoh: Kisah Wali Sunan Kalijaga.

- b. Legenda Kegaiban

Legenda kegaiban menceritakan tentang sebuah kepercayaan pada alam gaib. Contoh: Kisah Nyi Roro Kidul, Sang Penguasa Pantai Selatan.

- c. Legenda Perseorangan

Legenda perseorangan menceritakan sebuah kisah tentang tokoh tertentu. Contoh: Legenda Si Pitung.

d. Legenda Lokal

Legenda ini menceritakan tentang sebuah kisah tentang terjadinya suatu tempat misalnya gunung, bukit, danau dan lain-lain. Contoh: Legenda Gunung Tangkuban Perahu.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional dan bahasa Negara. Sebagai bahasa Nasional, berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta alat perhubungan dalam kepentingan pemerintahan dan kenegaraan. Dalam hal ini, bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah, tertib, cermat, dan masuk akal. Kita menggunakan bahasa tujuannya untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi.³⁴

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.

³⁴ Nurul Hidayah, "Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 2 (2017): 190–204.

- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan social.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Mendengarkan

Seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng,

cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

b. Berbicara

Seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri, sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari.

c. Membaca

Seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat.

d. Menulis

Seperti menulis karangan naratif dan non naratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

e. Mempresentasikan

Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan sebuah gagasan atau tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, mengajukan dan atau menanggapi pertanyaan atau pernyataan, dan atau

menyampaikan perasaan secara lisan sesuai dengan konteks dan dengan cara yang komunikatif dan santun melalui beragam media, yaitu visual, digital, audio, dan audiovisual.

f. Memirsa

Memirsa merupakan keterampilan peserta didik untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi sajian cetak, visual dan atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensinya

E. Literasi Membaca

Pemerintah Republik Indonesia pada tahun 2016 melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menegaskan Gerakan Literasi Nasional (GLN), sebagai implementasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Menurut UNESCO dalam Kemendikbud (2017), maksud literasi merupakan rangkaian kesatuan dari kemampuan menggunakan kecakapan membaca, menulis, dan berhitung sesuai dengan konteks yang diperoleh dan dikembangkan melalui proses pembelajaran dan penerapan di sekolah, keluarga, masyarakat dan situasi lainnya yang relevan. Sedangkan menurut Education Development Center, literasi merupakan suatu kemampuan individu untuk menggunakan potensi dan kecakapan yang dimiliki dalam hidupnya.³⁵

Sejalan dengan pemaparan di atas literasi merupakan suatu kemampuan yang tentunya berkaitan dengan beberapa kegiatan seperti kegiatan membaca,

³⁵ Irna Irna, "Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Implementasi Literasi Keluarga," *Jurnal Fascho: Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* 9, no. 1 (2019): 15–34.

berfikir, dan menulis yang bertujuan meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis kreatif, serta reflektif (Suyono, Titik Harsianti, 2014). Literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya Usaid Prioritas (2014, hlm. 12).³⁶

Pada Abad ke-21 ini siswa dihadapkan dalam berbagai macam teks baik teks dalam bentuk tradisional maupun teks elektronik. Peserta didik berhadapan langsung baik dalam kegiatan di dalam maupun di luar sekolah. Baik membaca teks tradisional maupun teks elektronik dipahami untuk mencapai pengetahuan dan keterampilan akademik. Pemahaman adalah pusat membaca.

Pemahaman membutuhkan makna dari kata-kata saat mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pembaca yang baik memiliki tujuan untuk membaca dan menggunakan pengalaman serta latar belakang pengetahuan mereka untuk memahami teks. Pemahaman dicapai dengan membuat koneksi dan mampu memproses kata-kata yang kami baca di tingkat pemikiran. Lebih lanjut peserta didik diberikan strategi untuk membantunya mengatur dan membuat makna saat dia membaca.

F. Taksonomi Bloom

Konsep Taksonomi Bloom Taksonomi merupakan sistem klasifikasi (Yaumi, Muhammad: 2013) yang berasal dari bahasa Yunani dan

³⁶ M. Anne Britt, Jean-François Rouet, dan Amanda Durik, *Literacy beyond text comprehension: A theory of purposeful reading* (Routledge, 2017), <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315682860/literacy-beyond-text-comprehension-anne-britt-jean-fran%C3%A7ois-rouet-amanda-durik>.

mengandung dua arti yaitu “Taxis/ pengaturan” dan “Nomos/ ilmu pengetahuan” (Wibowo, Tri: 2007). Taksonomi Bloom berangkat dari pemikiran seorang psikolog pendidikan yaitu Dr. Benjamin Bloom (1956) yang membentuk pemikiran pendidikan pada level yang lebih tinggi, yaitu menganalisis dan mengevaluasi konsep, proses, prosedur, dan prinsip, bukan hanya mengingat fakta/hafalan (Zhou & Brown, 2017).³⁷

	PENGETAHUAN (C1)	PEMAHAMAN (C2)	PENERAPAN (C3)	ANALISIS (C4)	PENILAIAN (C5)	KREASI (C6)
KATA KERJA OPERASIONAL KOGNITIF	Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Membandingkan	Mengabstraksi
	Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Menyimpulkan	Mengatur
	Menjelaskan	Mengategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menilai	Menganalisis
	Menggambarkan	Mencirikan	Menetapkan	Mengatakan	Mengarahkan	Mengumpulkan
	Membilang	Merinci	Menyebabkan	Mendeteksi	Mengkritik	Mengategorikan
	Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalulasi	Mendiagnosis	Menimbang	Mengkode
	Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Memutuskan	Mengombinasikan
	Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Memisahkan	Menyusun
	Memberi label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasikan	Memprediksi	Mengarang
	Memberiindeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Memperjelas	Membangun
	Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Mengatakan	Mengganggu
	Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menafsirkan	Menghubungkan
	Menandai	Menentukan	Menentukan	Menguji	Mempertahankan	Menciptakan
	Membaca	Membedakan	Menggambarakan	Mencerahkan	Memerinci	Mengkreasikan
	Menyadari	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengukur	Mengoreksi
	Menghafal	Menggali	Menilai	Membagikan	Merangkul	Merancang
	Meniru	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Membuktikan	Merencanakan
	Mencatat	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Memvalidasi	Mendikte
	Mengulang	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Mengetes	Meningkatkan
	Mereproduksi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Mempertias	Menyetujui	Memerintahkan	Memilih	Membuat	
Memilih	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Memproyeksikan	Memfasilitasi	
Menyatakan	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengalihkan		Membentuk	
Mempelajari	Melaksanakan	Mengkonsepkan	Memilih		Merumuskan	
Mentabulasi	Meramalkan	Melaksanakan	Mengukur		Menggabungkan	
Memberi kode	Memproduksi	Meramalkan	Melatih		Memadukan	
Meresursi	Memproses	Memproduksi	Mentransfer		Membatas	
Menulis	Mengaitkan	Memproses			Mereparasi	
	Menyusun	Mengaitkan			Menampilkan	
	Mensimulasikan	Menyusun			Menyiapkan	
	Memecahkan	Mensimulasikan			Memproduksi	
	Melakukan	Memecahkan			Merangkul	
	Meramalkan	Melakukan			Merekonstruksi	
		Meramalkan				

Gambar 2. 1 Taksonomi Bloom

C1 (Pengetahuan)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Tingkatan atau jenjang ini merupakan tingkatan terendah namun menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan dengan hapalan saja.

³⁷ Dewi Amaliah Nafiati, “Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik,” *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 2 (2021): 151–72.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah : mengutip, menyebutkan, mendaftar, menunjukkan, memberi label, memberi indeks, memasang, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi. Jadi, membaca masuk ke dalam katogori C1

G. Karakteristik Siswa Usia Kelas Rendah

Siswa kelas rendah merupakan siswa yang berada pada tingkatan satu, dua, dan tiga dengan rentang umur 6-9 tahun. Siswa kelas rendah dapat dikategorikan pada kelompok anak usia dini. Masa anak usia dini merupakan masa yang mengalami fase waktu yang singkat namun pada fase ini memiliki arti yang besar apabila potensi siswa dikembangkan dengan maksimal. Maka pada fase ini perlunya pengembangan potensi siswa secara maksimal. Pada anak usia kelas rendah ini akan terjadi pengembangan keterampilan. Keterampilan yang dikembangkan yaitu keterampilan *social-help skills* dan keterampilan *play skill*. *Social-help skills* berfungsi untuk mengembangkan keterampilan membantu siswa seperti membantu orang lain. *Social-help skills* akan mampu menciptakan suasana perasaan siswa menjadi lebih berharga dan merasa lebih berguna sehingga pada fase ini siswa akan lebih menyukai pembelajaran yang bersifat kooperatif. Pada fase ini siswa kelas rendah juga telah menampilkan keakuanya seperti jenis kelamin, bersahabat, berbagi, mandiri dan mampu berkompetisi dengan kawan sebaya. Untuk *play skill* berkaitan dengan kemampuan motorik siswa seperti berlari, menangkap,

melempar dan bermain keseimbangan. Siswa yang memiliki keterampilan ini dapat melakukan penyesuaian terhadap lingkungannya.

Pada fase ini siswa mampu untuk melompat, bermain sepatu roda, menangkap bola dan mengkoordinasikan antara gerakan tangan dengan mata seperti kegiatan menggunting. Pada fase ini pertumbuhan fisik siswa kelas rendah telah mencapai tingkat kematangan. Siswa mampu mengkoordinasikan keseimbangan tubuh. Pada perkembangan emosional, siswa kelas rendah mampu untuk dapat mengontrol emosi, berekspresi, mampu menentukan hal yang benar dan yang salah serta mampu untuk dapat berpisah dengan orang tua. Untuk perkembangan kognitif siswa kelas rendah dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk mengelompokkan obyek, melakukan seriasi, banyaknya kosa kata, sudah mulai berminat terhadap tulisan angka, aktif berbicara dan telah mengetahui makna sebab dan akibat. Perkembangan berpikir siswa kelas rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Pembelajaran kongkrit, pembelajaran kongkrit memiliki makna bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan disesuaikan dengan hal-hal yang bersifat kongkrit. Artinya bahwa pembelajaran yang dilaksanakan harus dapat diraba, dilihat, didengar dan diotak atik. Bahwa benda kongkrit yang dimanfaatkan ditekankan kepada lingkungan sebagai sumber belajar. Menjadi lingkungan sebagai sumber belajar akan menjadi pembelajaran lebih bernilai dan bermakna. Hal ini dikarenakan siswa kelas rendah akan dihadapkan dengan situasi yang nyata, alami dan lebih faktual sehingga siswa lebih dapat menemukan kebenaran yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Pembelajaran bersifat integratif, siswa usia kelas rendah sekolah dasar memandang bahwa suatu pembelajaran sebagai suatu yang utuh. Siswa belum mampu untuk membedakan konsep pelajaran seperti kajian IPA, IPS maupun bahasa. Siswa pada tahapan ini memandang pembelajaran sebagai satu kesatuan. Proses inilah yang disebut dengan berpikir deduktif.
3. Hierarkis, pada tahapan ini, siswa kelas rendah sekolah dasar belajar dari hal-hal yang sederhana menuju hal-hal yang lebih kompleks. Sehingga pada masa ini anak kelas rendah harus dibelajarkan.³⁸

Pada masa usia sekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah di didik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini dapat diperinci menjadi masa kelas rendah sekolah dasar. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain:

1. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
2. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
3. Ada kecenderungan memuji diri sendiri.
4. Suka membanding-bandingkan dirinya sebagai anak lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
5. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.

³⁸ Ofiana, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas 1 SD Negeri Sumberagung."

6. Pada masa ini (terutama pada umur 6-8) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.³⁹

H. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Buku bergambar merupakan salah satu bentuk seni visual yang penting dapat diakses oleh anak karena memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi pengalaman. Cerita bergambar merupakan salah satu media visual yang digunakan dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahan ajar buku cerita bergambar adalah bahan ajar yang mengintegrasikan antara pengetahuan akademik, keterampilan dan kompetensi yang harus dimiliki oleh anak. Di dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ada tujuan yang harus dicapai peserta didik yaitu mampu memahami konsep dan mengembangkan keterampilan. Literasi membaca yang harus ditempuh Kelas I adalah literasi membaca meskipun masih harus didampingi guru ataupun orang tua. Pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas I masih menggunakan buku yang terdiri dari buku siswa dan guru. Buku siswa untuk pegangan siswa. Untuk melatih literasi membaca di MI ini hanya menggunakan buku siswa saja. Sehingga minat siswa kurang karena di dalam buku bahasa Indonesia tersebut bersamaan dengan soal-soal dan belum tersedianya atau belum ada

³⁹ Ni Wayan Astini dan Ni Kadek Rini Purwati, "Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar," *Emasains* 9, no. 1 (2020): 1–8.

pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru. Untuk penyajian buku tersebut peneliti rasa masih belum maksimal.

Buku cerita bergambar menjadi pilihan untuk dijadikan bahan ajar Kelas I . Buku cerita bergambar dikembangkan untuk menjadi alternatif penyajian pembelajaran bahasa Indonesia. Dimana buku tersebut mampu menarik minat serta semangat siswa untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca. Karena terdapat teks cerita yang diambil dari buku bahasa Indonesia yang disusun dengan kreatif serta terdapat gambar-gambar yang dapat menambah semangat siswa dan menggunakan bahasa sesuai dengan usia Kelas I yang dapat dengan mudah dipahami.

Pengembangan media pembelajaran buku cerita menjadi pilihan. Karena bisa menjadi fasilitas dalam pembelajaran. Media pembelajaran tersebut memiliki kelebihan yakni: isi media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, materi disusun secara sistematis yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah (1, 2, 3). Di dalam media pembelajaran dilengkapi dengan bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan gambar-gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa saat membaca. Dengan adanya kelebihan yang terdapat pada buku cerita bergambar tersebut peneliti meyakini bahwa media pembelajaran tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam meningkatkan literasi membaca. Maka kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir dalam Penelitian Pengembangan

