BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pengembangan secara etimologi diambil dari kata kembang yang memiliki arti proses, cara, perbuatan mengembangkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2023). Pengemabangan, dalam pengertian terminologi merujuk pada proses yang berupaya menumbuhkan kemampuan serta keterampilan sumber daya manusia untuk menghadapi perubahan baik dari lingkungan internal maupun eksternal melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan adalah proses yang dipakai untuk menumbuhkan serta menguji keabsahan produk (Marlina dkk., 2021). Dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan merupakan proses dinamis dan berkelanjutan yang bertujuan menumbuhkan kualitas sesuatu, baik dalam konteks individu (sumber daya manusia) maupun produk. Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara linguistik, kata “media” berasal dari bahasa Latin “medius” yang berarti perantara. Dalam bahasa inggris, kata “media” adalah bentuk jamak dari “medium” yang memiliki arti pengantar atau perantara (Shoffan Shoffa dkk., 2023). Menurut Winkel dalam buku Hasan dkk, berpendapat bahwa media

pembelajaran adalah segala hal yang bukan manusia, namun bisa digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Dari pengertian yang dikemukakan diatas, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai semua sarana yang difungsikan untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengertian pengembangan media pembelajaran adalah proses perancangan, pengembangan, dan penyusunan berbagai jenis media atau alat bantu yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran agar mampu meningkatkan pemahaman (lmsspada.kemendikbud, 2024).

2. Pengertian Media Pembelajaran

Apabila diartikan kedalam bahasa Latin media diperoleh dari kata medius yang artinya “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Suryana, 2020). Secara definisi, media adalah alat yang digunakan untuk mengantar pesan serta informasi dari berbagai sumber yang didapatkan kepada penerima (Sulaiman, 2019). Santoso berpendapat media merupakan segala hal yang dipergunakan sebagai perantara menyebarkan informasi yang didapatkan kepada penerima yang melihat, mendengar, maupun merasakannya (Afidah, 2020). Sementara itu menurut pakar pendidikan Indonesia Umar Hamalik mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan dalam strategi dan taktik untuk memperkuat minat juga interaksi antara pendidik dan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran di kelas (Magdalena, 2021). Education and Communication

Technology (AECT) media merujuk pada segala hal yang dipakai untuk menyampaikan pesan juga sumber informasi (Hasanah, 2020). The International Society for Technology in Education (ISTE) menjelaskan media pembelajaran sebagai “setiap metode atau alat yang meningkatkan pengajaran dan pembelajaran, termasuk sumber daya tradisional dan digital, lingkungan online dan tatap muka, dan multimedia interaktif. National Education 13 Association (NEA) mendeskripsikan media adalah segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan serta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Marlina dkk., 2021). Sesuai dengan persepsi yang sudah disampaikan menunjukkan media pembelajaran ialah semua hal yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (pendidik) dan penerima informasi (peserta didik) dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi peserta didik serta memungkinkan mereka mengikuti kegiatan belajar mengajar secara utuh dan bermakna.

Secara rinci media pembelajaran terdiri atas lima komponen berikut ini:

1) Sebagai perantara pesan atau informasi.

2) Sebagai sumber belajar.

3) Sebagai alat bantu untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan bermakna.

4) Sebagai alat bantu yang efektif guna memperoleh hasil belajar yang utuh

5) Alat untuk mendapatkan dan meningkatkan kemampuan.

Dengan terintegrasinya kelima komponen tersebut bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Hasan et al., 2021). Sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua perangkat fisik yang bisa menampilkan pesan serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Adanya media pembelajaran diharapkan bisa membantu pendidik dalam menyajikan pelajaran menjadi lebih mudah, jelas, dan menarik. Media pembelajaran sebagai sarana fisik yang dipergunakan sebagai penyampai 14 materi pembelajaran kepada peserta didik (Siburian, Hutagalung, dan Daulay, 2020).

3) Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki andil dalam memperoleh kualitas dan mutu pendidikan, selain itu sebagai alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan materinya, serta media juga berguna sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat (Marlina dkk., 2021). Para ahli menyatakan media pembelajaran memiliki beberapa peranan berikut ini:

1) Menyajikan pesan serta informasi secara jelas, sehingga bisa memudahkan dan meningkatkan proses juga hasil belajar.

2) Mengarahkan dan meningkatkan fokus peserta didik sehingga timbul

motivasi belajar, interaksi secara langsung di antara peserta didik dengan lingkungannya, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan minatnya.

3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu (Marlina dkk., 2021).

Media juga berperan dalam kegiatan belajar mengajar, peran media dalam kegiatan belajar mengajar antara lain berikut ini:

1) Menjadi alat bantu belajar, yang mana media pembelajaran bisa memberikan pengalaman belajar secara nyata dan bermakna untuk peserta didik.

2) Menjadi alat komunikasi, adanya media bagi pendidik dapat memudahkan penyampaian pesan atau informasi terhadap peserta didik.

3) Menjadi alat komunikasi, bisa mendorong peserta didik agar aktif mengikuti proses belajar ,mengajar (Pakpahan dkk., 2020).

Proses pembelajaran pada intinya merupakan bentuk komunikasi antara pendidik dan peserta didik, yang didalamnya terkandung suatu pesan yang ingin disampaikan. Pesan tersebut bisa berupa informasi yang mudah maupun informasi yang sulit dimengerti. Media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan pesan yang dikirim untuk penerima dengan tujuan mempermudah memahami informasi yang diberikan (Meilani dkk., 2023). Ada berbagai pendapat mengenai fungsi media pembelajaran,

menurut McKnow menyatakan terdapat empat fungsi media dalam bukunya “Audio Visual Aids to Instruction” berikut ini:

1) Mengubah titik berat pendidikan formal yaitu pada awalnya abstrak menjadi praktis. menjadi pembelajaran konkrit, pembelajaran yang pada mulanya teoritis .

2) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dengan menggunakan media yang menarik sehingga bisa lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran.

3) Memberikan kejelasan (clarification) melalui penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaaran mampu membantu peserta didik dalam memahami informasi yang kompleks serta memudahkan mereka mencerna materi yang telah disampaikan dengan baik.

4) Memberikan rangsangan belajar (stimulation) dengan hadirnya media pembelajaran dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Fadilah dan Kanya. 2023).

4. Jenis Media Pembelajaran

Media mempunyai ciri khas unik, ciri khas tersebut bisa dilihat dari cara penggunaanya, cara merakitnya, dan cara pengoperasiannya (Alfansyur 2019). Keunikan inilah yang membuat setiap media

mempunyai karakteristik serta fungsi yang berbeda. Rohani menyatakan bahwa pada proses pembelajaran, penggunaan media tidak hanya satu saja (Rohani 2019). Bergantung pada tujuan pembelajaran yang mau dicapai, pendidik bisa menggabungkan dua atau lebih media. Media yang dipergunakan dalam proses belajar tidak melulu harus sama, bisa menggunakan media yang bervariasi dan harus disesuaikan dengan usia serta kesulitan materi (Pakpahan dkk., 2020). Sebagai fasilitator pembelajaran, pendidik diharuskan mampu memilih media yang sesuai dan layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran supaya materi yang akan diajarkan bisa dipahami dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai (Meilani dkk., 2023). Berdasarkan persepsi indera media pembelajaran dikelompokan menjadi 3 bagian, yakni media visual, media audio serta media audio visual (Pakpahan dkk., 2020).

a) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi berfokus pada indera penglihatan. Media visual ini adalah salah satu jenis media yang paling sering digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media visual mencakup garis, bentuk, warna, dan tekstur (Ritonga. 2020). Unsur-unsur ini berperan penting dalam menyampaikan pesan visual yang jelas dan memikat. Unsur tekstur pada 17 media visual dapat menimbulkan pesan yang

kasar atau halus dan memberikan penekanan pada warna (Widyastuti dkk., 2022).

Secara umum media visual mempunyai beberapa karakteristik, yaitu visual dipahami dalam konteks ruang, menyampaikan komunikasi satu arah dan ditampilkan secara statis. Persepsi visual dijadikan acuan dalam prinsip-prinsip tata bahasa pada media berbasis teks. Media visual berpfokus pada peserta didik memungkinkan informasi bisa ditata ulang dan diatur sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Selain itu media visual terbagi menajdi media proyeksi dan non- proyeksi (Pakpahan dkk., 2020). Media visual sebaiknya mempunyai tiga prinsip dasar yakni kesederhanaan, keterpaduan, dan penekanan (Meilani dkk., 2023).

1) Kesederhanaan

Dalam penerapannya media visual tidak menyulitkan pengguna. Dengan menyajikan informasi secara sederhana, peserta didik dapat lebih efektif dalam memproses dan memahami materi. Jika materi yang termuat dalam media terlalu rumit atau panjang maka dapat dilakukan dengan membagi ke beberapa bagian agar mudah dipahami. Menggunakan kata ataupun huruf yang kompleks agar dapat terbaca dan tidak beraneka ragam dalam satu media yang akan disajikan (Pebrianti, 2019).

2) Penekanan

Media visual yang sudah disusun secara sederhana maka konsep yang ditampilkan harus ditekankan agar dapat menarik perhatian peserta didik. Prinsip penekanan media visual ini 18 menggunakan ukuran, hubungan, perspektif, warna serta ruang yang menjadi fokus utama (Silahuddin, 2021).

3) Keterpaduan

Media visual mempunyai keterkaitan pada komponen lainnya. Secara keseluruhan komponen tersebut dapat membantu menyampaikan pesan atau informasi yang tersirat didalamnya. Sebagai contoh ketika pendidik mengajar di ruang kelas maka komponen yang harus ada didalamnya meliputi pendidik, peserta didik, papan tulis, meja, kursi, dan lain sebagainya (Meilani dkk., 2023).

b) Media Audio

Media Audio mengutamakan indera pendengaran. Media audio adalah alat untuk mentransfer informasi yang Media audio mempunyai karakteristik bisa didengar oleh indera pendengaran, dapat direkam, dapat mengeluarkan suara baik berasal dari suara manusia, hewan, dan lainnya, selain itu memiliki bentuk yang beraneka ragam mulai dari radio, pita

kaset, compact disk (CD), serta piringan hitam (Purwanti, 2022). Sudjana dan Rivai berpendapat bahwa media audio memiliki hubungan terhadap perkembangan keterampilan peserta didik. Keterampilan yang dapat dicapai dalam hal ini meliputi, pemusatan dan pertahanan perhatian, mengikuti arahan, melatih daya analitis, menemukan arti dari konteks, memilih dan memilah relevan atau tidak relevannya suatu informasi, serta merangkum, mengingat dan mengemukakan kembali suatu informasi yang didapat (Pakpahan dkk., 2020).

Selain itu media audio memiliki beberapa karakteristik yang umum, seperti dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan memiki jangkauan yang luas), pesan atau informasi bisa direkam dan diputar ulang kapan saja, serta dapat mengembangakan dan mendorong partisipasi aktif audiens. Media ini juga membantu mengatasi kesulitan pendidik, memiliki sifat komunikasi satu arah, serta cocok digunakan untuk mengajarkan musik dan bahasa (Marlina dkk., 2021). Media audio digunakan secara interaktif untuk melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Misalnya, peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab, berpartisipasi dalam pelatihan berbicara, atau melakukan interaksi dengan rekaman audio (Hanif, 2020).

c) Media Audiovisual

Audiovisual secara harfiah memiliki arti “mendengar” dan

“visual” berarti segala sesuatu yang ditemukan dengan melihat. Jadi semua alat bantu yang dapat memperjelas pengetahuan kita melalui indra penglihatan dan pendengaran disebut dengan “Audiovisual”(Harris, 2021). Media audiovisual adalah perangkat yang digunakan dalam kondisi atau situasi belajar mengajar untuk mendukung kata-kata baik yang tertulis maupun lisan untuk mengungkapkan pengetahuan, gagasan, dan sikap. Definisi lain dari audiovisual adalah seperangkat alat yang memproyeksi suara dan gambar bergerak. Kombinasi tersebut mampu menciptakan ciri-ciri yang identik dengan objek aslinya (Shoffan Shoffa dkk., 2023). Salah satu sifat dari media audiovisual adalah memberikan banyak rangsangan kepada peserta didik. media audiovisual juga memperkaya suasana belajar, 20 mendukung eksplorasi, eksperimen dan penemuan, serta memotivasi peserta didik untuk mengembangkan diskusi dan mengungkapkan ide idenya(Pakpahan dkk., 2020).

Media audiovisual terdapat dua unsur, yaitu gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan media audiovisual dapat mengkomunikasikan pesan dan informasi, media audiovisual dibagi menjadi dua. Audiovisual murni, yakni mengandung unsur suara dan gambar yang berasal dari satu sumber seperti kaset video. Audiovisual tidak murni, yakni unsur suara dan gambar berasal dari sumber yang terpisah. ontohnya, film bingkai suara dimana unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari pemutar pita(Marlina

dkk., 2021). Contoh lain dari media audiovisual meliputi program video/televisi pendidikan, video/ televisi instruksional, dan program slide suara (sound slide). Sehingga bisa ditarik kesimpulan sumber daya media audiovisual terbagi menjadi audio, visual, dan kombinasi antara sumber daya audio serta visual lainnya (Rouditchenko dkk., 2019).

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk media atau alat yang dirancang untuk memudahkan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi hal umum yang digunakan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya (Meilani dkk., 2023). Seperti yang kita pahami media merupakan sarana penghubung dengan dunia luar. Tanpa adanya media kita akan mengalami kesusahan untuk mengetahui apa yang sedang terjadi di sekitar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan sumber informasi utama bagi seluruh masyarakat (Marlina dkk., 2021).

a) Visual

Media visual memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti menurut Marlina kelebihan media visual ada dua macam sebagai berikut. Repeatable, dengan menyimpannya dan membuatnya dalam bentuk kliping kita dapat membacanya berkali-kali. Analis yang lebih mendalam dapat membantu orang lebih memahami isi berita dengan

lebih jelas, serta mendorong orang berpikir lebih fokus mengenai konten tulisan cetak (Marlina, abdul wahab, susidamayanti. 2021). Selain itu terdapat beberapa kelebihan lain dari media visual menurut Faujiah yaitu:

1) Mampu mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik.

2) Dengan adanya media visual memungkinkan terjalinnya hubungan antara peserta didik dan lingkungan sekitar.

3) Dapat menanamkan konsep yang benar.

4) Menumbuhkan minat dan meningkatkan ketertarikan peserta didik (Faujiah dkk., 2022).

Sedangkan kekurangan media visual menurut Marlina ada beberapa macam yaitu, lambat dan kurang praktis, media visual hanya berupa tulisan sehingga isi yang disampaikan kurang rinci, bentuknya yang terbatas hanya berupa gambar yang menggambarkan isi berita, serta biaya produksi yang crelatif tinggim untuk media cetak (Marlina, abdul wahab, susidamayanti. 2021). Sedangkan kekurangan lainnya dari media visual lainnya adalah ukuran gambar kerap kali kurang tepat untuk mengajar kelompok besar, lambat dan kurang simple, materi kurang mendetail karena hanya mengandalkan satu indera, serta visual yang terbatas karena hanya memberikan pesan dalam bentuk tulisan

atau gambar (Faujiah dkk., 2022).

b) Audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media sebagai penyalur pesan atau informasi melalui indera pendengaran. Adapun kelebihan media audio secara umum yaitu, dapat mengembangkan daya imajinasi pendengarnya, memusatkan perhatian peserta didik, dapat mengerjakan hal-hal sulit yang dilakukan pendidik, dapat menyajikan materi yang mendalam, serta dapat menangani keterbatasan ruang dan waktu, serta mampu menjangkau sasaran yang lebih luas. sedangkan kekurangan dari media visual yang menonjol adalah memiliki sifat komunikasi hanya satu arah, penyajian hanya bergantung pada salah satu kelima indera, sehingga memiliki kekurangan jika dilihat dari sudut pandang peserta didik (Marlina dkk., 2021). Kelebihan lain dari media audio ini di antaranya adalah murah dalam kegiatan pembelajaran, dapat digunakan untuk pembelajaran individu atau kelompok, dapat digunakan untuk peserta didik tunanetra, mudah dibawa, serta ideal untuk dibawa sendiri. Sedangkan kekurangan dari media audio di antaranya jika diputar secara berulang dapat membuat peserta didik bosan karena pembahasan yang sama, penyajiannya kurang diperhatikan, dan sulit memperoleh feedback langsung karena penyampaianya hanya satu arah (Meilani dkk., 2023).

c) Audiovisual

Media audiovisual memiliki karakteristik baik kelebihan maupun kekurangannya. Menurut Siddiq dalam jurnal Marlina berpendapat bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam media pembelajaran, yaitu media audiovisual ialah media yang menggabungkan antara gambar dan suara, dapat menyajikan objek secara detail, memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perilaku manusia melebihi media cetak, serta dapat diperlambat atau dipercepat, dapat digunakan baik klasikal maupun individual, serta dapat digunakan secara langsung dan berulang. Sedangkan kekurangan media pembelajaran audiovisual yaitu, membutuhkan dana yang relatif banyak, membutuhkan kemampuan khusus, sulit untuk diperbaiki kembali, dan membutuhkan arus listrik (Marlina, abdul wahab, susidamayanti, 2021).

Kelebihan lain dari media audiovisual antara lain, meningkatkan kesemangatan peserta didik, membantu pendidik mengajarkan konsep yang akurat, penggunaan alat bantu audiovisual memberi kesempatan pada peserta didik untuk melihat, menangani, memanipulasi sesuatu, dan pengalaman yang ditawarkan media audiovisual lebih baik dan bervariasi. Sedangkan kekurangan dari media audiovisual ini membutuhkan perancangan materi yang baik untuk presentasi,

seringkali terjadi beberapa gangguan teknis, peserta 24 didik mungkin akan lebih tertarik ke penyajian grafik daripada mendengarkan audio, serta system audiovisual yang mahal (Pakpahan dkk., 2020).

6. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran termasuk faktor utama yang menentukan ketepatan jenis media yang akan dipergunakan serta memberikan pengaruh pada efektivitas serta efisiensi kegiatan pelajaran. Penentuan media yang tepat untuk digunakan memerlukan proses pengambilan keputusan, hal ini berkaitan dengan kelebihan dan karakteristik suatu media pembelajaran disesuaikan dengan berbagai komponen pembelajaran (Marlina dkk., 2021). Berdasarkan tipe pembelajaran terdapat tujuh jenis tipe pembelajaran yaitu penglihatan, pendengaran, pergerakan, sentuhan, pencium, rasa, dan kombinasi (Meilani dkk., 2023). Pada umumnya pemilihan media bisa dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

1) Hambatan dalam pengembangan pembelajaran dapat berupa keterbatasan dana, fasilitas, waktu dan alat yang ada.

2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran, setiap kategori pembelajaran memiliki tuntutan perilaku yang berbeda, sehingga memerlukan teknik serta penyajian media yang berbeda juga.

3) Hambatan dari peserta didik juga harus diperhatikan seperti kemampuan, keterampilan, serta karakteristik peserta didik.

4) Mempertimbangkan kesenangan dan efektivitas penggunaan biaya.

5) Pemilihan media juga harus memperhitungkan berbagai akomodasi seperti akomodasi respon peserta didik, akomodasi penyajian stimulus, serta akomodasi umpan balik peserta didik.

6) Menggunakan media sekunder yang beraneka ragam dengan begitu peserta didik memberikan kesempatan untuk menghubungkan serta berinteraksi dengan kebutuhan belajar secara mandiri (Sudarmanto dkk., 2020 dan Pakpahan dkk., 2020).

Dari berbagai pendapat diatas, dapat ditegaskan bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran umumnya memiliki sembilan prinsip yaitu:

1) Tujuan pembelajaran

   Seharusnya memilih media yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetentukan

2) Keefektifan

.

Di antara alternatif media yang sudah dipilih, mana yang dianggap paling efektif tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

3) Peserta didik

Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan peserta didik baik karakteristiknya maupun jumlah peserta didik.

4) Ketersediaan

Apakah media tersebut sudah ada atau belum dan ataukah media tersebut dibuat sendiri.

5) Kualitas teknik

Berisi seperti daya tahan media serta apakah media tersebut sudah memenuhi syarat.

6) Biaya pengadaan

Berisi pertimbangan biaya mulai ketersediaan biaya hingga biaya pengeluaran untuk media pembelajaran.

7) Fleksibilitas (lentur) dan kenyamanan media

Pemilihan media harus mempertimbangkan kenyamanan dan fleksibilitas artinya bisa digunakan diberbagai situasi.

8) Kemampuan orang yang menggunakannya

Setinggi apapun nilainya jika orang tersebut tidak mampu menggunakan media maka tidak akan bermanfaat.

9) Alokasi waktu

Ketika memilih media pembelajaran kita juga harus memperhatikan waktu penggunaannya (Marlina dkk., 2021; Hasan dkk., 2021).

B. Sumber Belajar

1. Pengertian Sumber Belajar

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, mempunyai dampak yang cukup besar terhadap sistem pendidikan secara keseluruhan. Apalagi sesudah diketemukan berbagai peralatan elektronik, pengaruh itu terasa sekali, setidaknya sudah mengakibatkan pola strategi pengembangan kurikulum, pola interaksi dalam proses belajar mengajar maupun berbagai bentuk lembaga pendidikan sebagai sumber belajar. Sumber belajar ialah bahan yang mencakup media belajar, alat peraga, alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada anak

maupun orang dewasa yang berperan mendampingi anak dalam belajar. Sumber belajar ini dapat berupa tulisan (tulis tangan atau hasil cetak), gambar, foto, narasumber, benda-benda alamiah, dan benda-benda hasil budaya.

Sumber belajar dalam pengajaran ialah segala apa (daya, lingkungan, pengalaman) yang dapat dipakai dan dapat mendukung proses atau kegiatan pengajaran secara lebih efektif dan dapat memudahkan pencapaian tujuan pengajaran atau belajar tersedia (segala disediakan atau dipersiapkan), baik yang langsung maupun tidak langsung, baik yang konkrit atau yang bersifat abstrak. Dalam pandangan Mulyasa sumber belajar ialah segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Dalam pandangan, Sudjana dan Rivai, sumber belajar ialah "suatu lingkungan belajar yang dirancang khusus, dengan maksud membangkitkan semangat siswa untuk memakai berbagai media pembelajaran, mengajak mereka untuk menerima tanggung jawab yang lebih besar dalam hal belajar mereka. Sumber belajar pada hakikatnya ialah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar, contohnya buku paket, modul, LKS, kebun binatang dan lain sebagainya.

Fatah Syukur dalam Prastowo menambahkan bahwa menjamin

sumber-sumber belajar itu ialah sumber-sumber yang cocok dan efektif harus memenuhi syarat sebagai berikut :

ii. Sumber belajar harus mampu memberikan kekuatan dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

iii. Sumber belajar harus mempunyai sifat-sifat pembelajaran edukatif yakni dapat mengubah dan membawa perubahan yang sempurna terhadap tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ada.

iv. Sumber belajar haruslah dapat bersedia dengan cepat, sebab memungkinkan siswa untuk memacu diri sendiri dan harus bersifat individual, yakni memenuhi berbagai kebutuhan para siswa dalam belajar mandiri.

2. Fungsi Sumber Belajar

Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan cara :

1) Mempercepat proses belajar dan membantu guru untuk memakai waktu secara lebih baik.
2) Mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi.
3) Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
    - Mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional.

- Memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannnya.

4) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara:
   - Perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis.
   - Pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
5) Lebih memantapkan pembelajaran, dengan cara:
   - Meningkatkan kemampuan sumber belajar.
   - Penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
6) Memungkinkan belajar secara seketika, yakni:
   - Mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit.
   - Memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
   - Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

3. Klasifikasi Sumber Belajar

1. Pesan (massage): Informasi yang dapat disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, dan data. Dan juga dapat dijadikan bahan-bahan pembelajaran yang dapat diambil dari bukubuku, seperti:

cerita rakyat, dongeng, nasihat, dan lain-lain.

2. Orang (people): Orang yang memiliki atau menyimpan banyak informasi dan tidak termasuk orang yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar, biasanya yang memiliki informasi seperti: narasumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, guru, dan lain-lain.Bahan (material): Sesuatu yang dapat disebut dengan software dan mengandung pesan yang dapat disajikan melalui alat, dapat dipakai atau disajikan seperti: slides, film, buku, gambar, dan lain-lain.
3. Peralatan (device): Sesuatu yang dapat disebut dengan hardware yang dapat digunkan untuk menyalurkan pesan yang disajikan melalui software, peralatan ini dapat dipakai melaui: papan tulis, OHP, TV, dan lain-lain.
4. Teknik atau metode (Technique), yakni prosedur yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya: pengajaran berprogram, simulasi demonstrasi, tanya jawab, dan CBSA.
5. Lingkungan (setting): situasi yang ada pada sekitar kita dan dimana banyak pesan atau informasi yang akan disalurkan, dan pada situasi ini lah semua orang banyak menyalurkan informasi kepada lingkungan sekitarnya seperti: terdapat pada didalm ruang kelas, perpustakaan, aula (biasa mendapatkan informasi pada saat tempat ini dipergunakan untuk

seminar atau sejenisnya), dan lain-lain.

4. Manfaat Sumber Belajar

1) Memberikan pengalaman dalam peserta didik dengan cara langsung maupun tidak langsung, agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang sudah kita berikan jika dengan cara langsung (praktik). Sebab, banyak peserta didik yang suka dengan cara langsung (praktik).
2) Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, agar peserta didik tidak akan ketinggalan dengan informasi-informasi yang ada didalam lingkungan yang ada. Dan memberikan informasi yang positif bagi peserta didik, apabila sudah diatur dan direncanakan pemanfaatnya secara tepat.
3) Dapat merangsang cara berpikir peserta didik agar menjadi kritis dalam menanggapi suatu masalah, bersiakap denagan tegas, dan berkembang lebih lanjut. Dapat membantu peseta didik untuk memahami suatu materi yang sudah disampaikan.
4) Dapat mengidentifikasi sumber daya yang ada dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
5) Pengelompokan suatu media pembelajaran, agar peserta didik mudah dalam belajar.

5. Tujuan Pengembangan Sumber Belajar

Pentingnya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran tidak bisa

dipungkiri lagi. Akan tetapi, sumber-sumber belajar yang ada di madrasah dan sekolah atau lembaga pendidikan lainnya selama ini, umumnya belum dikelola dan dimanfaatkan secara maksimal. Secara eksplisit, Miano mengungkapkan jika sumber belajar ialah komponen sistem pembelajaran yang perlu dikembangkan. Dari penjelasan itu, pengembangan sumber belajar ialah keniscayaan.

Secara umum, pengembangan sumber belajar ialah meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara individu dan keseluruhan dengan memakai aneka sumber belajar. Secara khusus, pengembangan sumber belajar bertujuan :

1) Memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar sesuai dengan gaya belajarnya.
2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih sumber belajar sesuai dengan karakteristiknya.
3) Memberikan kemampuan kepada siswa belajar dengan memakai berbagai sumber.
4) Mengatasi masalah individu siswa dalam belajar.
5) Memotivasi siswa belajar sepanjang hayat.
6) Memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan berbagai model pembelajaran.
7) Membantu siswa mengatasi masalah-masalah dalam pengembangan sistem pembelajaran. Mendorong penggunaan

pendekatan pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif.

8) Mendorong terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.
9) Mensinergikan penggunaan semua sumber belajar sehingga tujuan belajar tercapai efektif dan efisien.

Sementara itu, jika melihat dari tujuan penyusunan sumber belajar maka pengembangan sumber belajar bertujuan untuk :

a. Menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa.
b. Membantu siswa dalam memperoleh alternatif sumber belajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

C. Buku Dongeng Digital

1. Pengertian Buku Dongeng Digital

Buku berasal dari kata Biblio (Yunani), Bibliotec (Jerman), Bibliotheque (Prancis), dan Bibliotecha (Spanyol/Portugis) yang berarti pustaka, buku. Ensiklopedia Indonesia menjelaskan buku dalam arti luas yakni buku berarti mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan atas segala macam lembaran papiru (sejenis kertas pada

punggungnya serta diberi sampul". Pernyataan dalam pandangan Ensiklopedia Indonesia dan Soeatminah diatas menjelaskan buku secara fisiknya. UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) dalam buku puwono meyatakan keyakinannya tentang buku: "Buku ialah wahana utama bagi informasi, riset sebagai sumber peradaban dan rekreasi, mendorong pembangunan nasional, memperkaya kehidupan pribadi, menjaga untuk saling hormat menghormati diantara bangsa-bangsa yang berbeda kebangsaan dan kebudayaannya serta memperkokoh keinginan untuk damai dihati setiap lelaki dan perempuan sebagaimana diharapkan UNESCO"".

Dari pernyataan UNESCO diatas di simpulkan bahwa buku ialah alat utama bagi manusia sebagai sarana informasi dan riset untuk pendidikan manusia. Buku teks pelajaran kedudukannya dianggap penting dalam proses pembelajaran, sebab buku termasuk kedalam sumber belajar dan bahan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, buku teks pelajaran dianggap sebagai buku acuan wajib dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Buku Digital (Digital Book) atau dikenal juga dengan Electronic Book (E-book) ialah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer, laptop atau smartphone. Buku digital ialah sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik

lainnya. Buku digital atau e-book (elektronic book) ialah satu diantara teknologi yang memanfaatkan komputer yang dipakai untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, video, maupun multimedia lainnya dalam bentuk yang ringkas dan dinamis yang dapat dibaca oleh komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Format buku digital beragamyang terbuat dari bahan-bahan rumput yang berasal dari sekitar sungai Nil, yang dihaluskan dan difungsikan sebagai alat tulis), lontar, perkamen, dan kertas dengan segala bentuknya; berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton, dan kayu. Dalam pandangan Soeatminah dalam buku Wiji Suwarno menyatakan bahwa "buku ialah wadah informasi berupa lembaran kertas yang dicetak, dilipat, dan diikat menjadi satu mulai dari format yang didukung oleh perusahaan besar dan berbagai format lainnya yang didukung oleh perangkat maupun pembaca buku digital tertentu.

2. Jenis-jenis Format Buku Digital

a. Teks polos

Teks polos ialah format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap peranti lunak memakai komputer personal. Untuk beberapa devais mobil format dapat dibaca memakai peranti lunak yang harus lebih dahulu diinstal.

b. PDF Format pdf

Memiliki kelebihan dalam hal format yang siap untuk dicetak. Bentuknya mirip dengan bentuk buku sebenarnya. Selain itu terdapat pula fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar, pranala luar dan juga multimedia.

c. JPEG

Seperti halnya format gambar lainnya, format JPEG memliki ukuran yang besar dibandingkan informasi teks yang dikandungnya, oleh sebab itu format ini umumnya populer bukan untuk buku elektronik yang memilki banyak teks akan tetapi untuk jenis buku komik atau manga yang proporsinya lebih didominasi oleh gambar.

d. LIT

Format LIT ialah format dari Microsoft Reader yang memungkinkan teks dalam buku elektronik disesuaikan dengan lebar layar mobile device yang dipakai untuk mebacanya. Format ini memiliki kelebihan bentuk huruf yang nyaman untuk dibaca.

e. Docx Format

Docx ialah format dari Microsoft Word yang sangat banyak ditemui sekarang dan tersebar di Internet, format ini sangat banyak dipakai sebab banyaknya pengguna MS Word dan file keluaran yang cukup kecil, selain itu huruf yang lebih variatif membuatnya sangat digemari.

f. HTML

Dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak

sesuai apabila dicetak.

g. Format Open Digital Package

Format ini dikenal pula sebagai OPF FlipBook. OPF ialah suatu format buku elektronik yang berbasis pada XML yang dibuat oleh sistem buku elektronik. Buku elektronik dalam format ini dikenal saat FlipBooks sebagai peranti lunak penyaji menampilkan buku dalam format 3D yang bisa dibuka-buka (flipping). Terdapat suatu proyek yang sedang berjalan yang berupaya agar format OPF ini dapat dibaca memakai penjelajah Internet standar (semisal: Mozilla, Firefox, atau Microsoft Internet Explorer), tanpa perlu adanya perlengkapan (peranti lunak, plugin) tambahan. Saat ini untuk melihat buku elektronik dalam format OPF sehingga diperoleh rasa benar-benar membuka buku (flipping experience) diperlukan peranti lunak penyaji pada sisi klien atau pengguna.

3. Fungsi dan Tujuan Buku Digital

a. Fungsi

Fungsi buku digital yakni, sebagai satu diantara alternatif media belajar. Berbeda dengan buku konvensional, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya, memungkinkan penyajian informasi dengan lebih interaktif dan menarik. Sebagai media berbagi informasi, buku digital dapat disebarluaskan dengan lebih mudah dibandingkan buku konvensional. Seseorang dapat menjadi pihak

pengarang, serta penerbit dari bukunya sendiri dengan mudah.

b. Tujuan

Tujuan pengembangan digital book ialah memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk berbagi informasi dengan lebih mudah dan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan membuat konten dalam bentuk digital, pengarang tidak perlu mendatangi penerbit untuk menerbitkan bukunya, cukup mendatangi satu diantara situs penerbit digital, dan menerbitkan bukunya secara mandiri.

Buku digital juga bertujuan untuk melindungi Informasi yang disampaikan. Berbeda dengan buku fisik yang dapat rusak, basah, maupun hilang, buku digital yang berupa data di komputer terlindungi dari masalah-masalah itu. Walaupun data itu hilang, pengguna dapat dengan mudah mencari penggantinya baik dari internet maupun meminta kembali kepada pembuat buku. Buku digital juga diharapkan dapat mempermudah proses belajar yang dilakukan oleh penggunanya, disebabkan format buku digital yang dapat di search, copy, sehingga informasi yang dicari dapat diperoleh dengan mudah dan cepat.

4. Manfaat Buku Digital dalam Dunia Pendidikan

Manfaat buku digital jika dilihat dari bentuk fisiknya yang berupa data digital yakni ukuran fisik kecil sebab dapat disimpan dalam penyimpanan data seperti flashdisk dsb. Buku elektronik juga tidak lapuk

layaknya buku biasa, format digital bertahan sepanjang masa dengan format yang tidak berubah. Buku elektronik juga media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi sebab dapat ditampilkan ilustrasi multimedia.

a. Bagi pendidik

Buku digital membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Pendidik repot jika harus membawa banyak buku bacaan dalam bentuk fisiknya yang berat. E-book yang berupa data digital sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file, sehingga pendidik tidak kehabisan bahan belajar untuk peserta didik. Buku digital dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi, informasi yang diberikan melalui buku digital lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran besifat induvidual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan pendidik, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, pembelajaran lebih terarah, dapat memberikan pengetahuan langsung hasil dari membaca, memungkinkan pemberian informasi yang lebih luas kepada peserta didik.

Pendidik akan lebih mudah mencari sumber materi pelajaran, menambah referensi sumber belajar. Pendidik tidak perlu beranjak dari tempat satu ketempat lainnya yang membuang waktu dan energi, sebab buku digital bisa didapatkan dari situs web, hanya perlu duduk

dan seaching dengan akses internet.

b. Bagi peserta didik

Peserta didik yang memiliki akses internet di rumah bisa mengunduh buku digital dari situs atau bisa juga cari akses internet gratis di area hotspot. Karakteristik peserta didik yang haus akan pengetahuan menjadikan materi yang disampaikan pendidik itu kurang, bisa dianalogikan sayur tanpa garam. Buku digital berperan sebagai penunjang materi tambahan pengetahuan, buku gi menjadi garam dalam sayur. Pengetahuan peserta didik akan lebih kompleks dari pemanfaatan buku digital.

5. **Kelebihan dan Kekurangan Buku Digital**

a. Kelebihan Buku Digital

Buku digital Lebih Praktis dan Mudah Dibawa Jika anda ingin membaca e-book dimanapun anda berada, anda cukup menyalakan perangkat digital anda (entah itu smartphone, tablet, atau e-book reader). Selama anda memegang perangkat digital itu, anda bisa membawa ratusan bahkan ribuan buku digital dengan mudah. E-book ialah buku digital sehingga tidak memerlukan wadah penyimpanan dalam bentuk fisik.

Buku Digital Ramah Lingkungan Buku cetak bisa menghabiskan

banyak sekali pohon yang kita perlukan untuk menjaga keseimbangan kehidupan di bumi ini. Jika semua pohon habis ditebang untuk membuat buku cetak, tentunya kita sendiri akan merugi. Sementara itu, pencetak buku membutuhkan ratusan lembar kertas hanya untuk membuat satu salinan buku.

7) Buku Digital Tahan Lama

Buku Digital ialah buku yang tahan lama atau bahkan abadi (everlasting). Ia tak akan mudah rusak dimakan usia. Berbeda dengan buku cetak yang makin lama akan makin menguning dan rusak. Selama data kita tidak terserang virus, dan hal ini bisa dicegah dengan penggunaan computer yang hati-hati dan pemasangan software anti virus, maka buku elektronik kita akan tetap bagus kondisinya meski usianya sudah puluhan tahun. Bandingkan dengan buku, yang mudah rusak, sobek, hilang, tulisannya pudar dan berjamur bila usia buku sudah tahunan.

8) Buku Digital Lebih Simple

Buku Digital dinilai lebih simple untuk dibawa dan disimpan, dibandingkan dengan buku cetak. Dengan format buku digital, anda tak butuh lagi tas besar untuk membawa beberapa buku atau rak buku berderet-deret untuk menyimpan koleksi buku anda. Anda hanya butuh buku digital readers untuk membawa atau menyimpan buku-buku anda.

9) Buku Digital Lebih Murah

Buku Digital tidak perlu proses pencetakan hingga penerbitan yang memakan banyak biaya, sehingga Buku Digital bisa menjadi lebih murah daripada buku cetak. Selain itu ada beberapa Buku Digital yang memberikan secara gratis.

10) Buku Digital Lebih Portable

Asalkan ada hardware yang kompatibel untuk mengoperasikan Buku Digital yang berekstensi pdf dan .exe ini, mau dimanapun dan kapanpun juga kita akan tetap bisa menikmati bacaan di dalam ebook dengan nyaman.

11) Buku Digital Ukuran Fisik Kecil

Sebab Buku Digital memiliki format digital, dia dapat disimpan dalam penyimpan data (harddisk, CD-ROM, DVD) dalam format yang kompak. Puluhan, bahkan ratusan, buku dapat disimpan dalam sebuah DVD sehingga tidak mengambil banyak tempat (ruangan yang besar).

12) Buku Digital Mudah Diproses

Isi dari Buku Digital dapat dilacak, disearch dengan mudah dan cepat. Hal ini sangat bermanfaat bagi orang yang melakukan studi literatur.

13) Buku Digital Dapat Dimanfaatkan oleh orang yang tidak dapat membaca, Sebab format Buku Digital dapat diproses oleh komputer,

maka isi dari Buku Digital dapat dibacakan oleh sebuah komputer dengan memakai text to speech synthesizer. Tentunya riset masih dibutuhkan untuk membuat teknologi pembacaan yang bagus. Selain untuk orang buta, pembacaan ini juga dapat dipakai oleh orang yang buta huruf. Selain itu peragaan juga dapat diset dengan memakai huruf (font) yang besar bagi orang yang sulit membaca dengan huruf kecil.

14) Buku Digital Mudah Dalam Penggandaan (Duplikasi, Copying) Buku Digital sangat mudah dan murah. Untuk membuat ribuan copy dari Buku Elektronik dapat dilakukan dengan murah, sementara untuk mencetak ribuan buku membutuhkan biaya yang sangat mahal.

15) Buku Digital Mudah Didistribusikan Pendistribusian dapat memakai media digital seperti Internet. Pengiriman buku digital dari Amerika ke Indonesia dapat dilakukan dalam orde waktu menit dan murah. Buku langsung dapat dibaca sekarang juga. Pengiriman buku secara fisik membutuhkan waktu yang lama (harian & bahkan mingguan) dan mahal. Belum lagi ada masalah buku yang hilang diperjalanan. Proses distribusi secara digital ini memungkinkan adanya perpustakaan digital dimana seseorang dapat meminjam buku melalui Internet (check out counter di Internet) dan buku akan dikembalikan sesudah masa peminjaman berlalu.

b. Kekurangan Buku Digital

Meski terdapat sejumlah kelebihan, buku digital ternyata juga memiliki beberapa kekurangan, seperti: Membutuhkan perangkat digital, seperti komputer, tablet atau hp, agar bisa membuka buku digital. Buku digital berbeda dengan buku biasa yang bisa kita buka dan tutup sesuka hati. Kenyamanan. Kamu pasti mengakui kalau membaca buku digital itu kurang nyaman sebab kita harus berlama-lama menatap layar monitor atau layar hp. Lebih enak membaca buku biasa. Kamu bisa melakukannya dengan cara bersantai ataupun tiduran di sofa. Beberapa buku digital membutuhkan software khusus untuk membuka dan mengeditnya. Sebagai contoh, untuk dokumen yang berformat PDF biasanya dibuka dengan memakai aplikasi Acrobat dari Adobe. Buku digital bisa saja dimanipulasi oleh hacker. Apalagi jika buku digital itu formatnya txt. Format yang satu ini sangat rentan dengan serangan virus

6. Dongeng

a. Ciri-ciri Dongeng

Dalam pandangan KBBI dongeng ialah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh. Lazim mengemukakan di dalam bukunya biblicollege Charles Perrault yang mengatakan bahwa Le conte est un court recit d‟aventures imaginaires mettant en scene des situations et des personnages

surnaturels. Yang artinya dongeng ialah cerita pendek tentang khayalan petualangan situasinya dan tokoh-tokoh yang luar biasa dan gaib.Dari pengertian dongeng diatas dapat disimpulkan bahwa dongeng ialah cerita yang tidak benar-benar terjadi yang berisi tentang petualangan yang penuh imajinasi serta terkadang tidak masuk akal dengan menampilkan keadaan dan para tokoh yang luar biasa. Dongeng ialah satu diantara cerita rakyat dan juga termasuk bagian tradisi lisan. Dalam pandangan Brunard, Carvalho, dan Neto bahwa dongeng mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Difusi dan pewarisan bersifat verbal, word-of-mouth, verbal dan generasi ke generasi.
2. Ini menyebar di antara kolektif tertentu untuk waktu yang cukup lama.
3. Ada versi yang berbeda. Hal ini disebabkan penyebaran dari mulut ke mulut (oral).
4. Anonim, yakni saya tidak tahu lagi nama pengarangnya.
5. Biasanya berbentuk rumus, atau berpola seperti klise, kata awal dan akhir standar.
6. Berfungsi sebagai alat Pendidikan, kenyamanan, protes sosial dan proyeksi keinginan tersembunyi dalam kehidupan kolektif.
7. Ialah prologis yang memiliki logikanya sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum.

8. Menjadi milik bersama dari kelompok tertentu. Ini sebab setiap anggota kolektif merasa memilikinya, sebab pencipta aslinya tidak diketahui.
9. Bersifat jelas dan polos, jadi sering kali tidak sopan untuk bersikap terlalu sopntan. Dapat dipahami bahwa dongeng juga ialah proyeksi ekspresi emosi manusia yang paling jujur.

b. Jenis-jenis Dongeng

Anti Aarne dan Stith Thompson sudah mengkategorikan jenis dongeng ke dalam empat kategori utama. Keempat kelompok itu ialah:

1) Dongeng Binatang (*animal tales*)

Dongeng binatang ialah dongeng yang dibentuk oleh binatang buas. Hewan dari cerita semacam ini dapat berbicara dan berdiskusi seperti manusia. Dongeng biasa (*ordinary tales*) Dongeng biasa ialah jenis dongeng yang dibentuk oleh seseorang. Biasanya cerita tentang naik turunnya seseorang.

1. dongeng tentang ilmu sihir (tales of magic)
2. Dongeng keagamaan (religious tales)
3. Kisah cinta (romantic tales)

2) Dongeng Berumus

Dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng-dongeng berumus mempunyai beberapa sub bentuk,

yakni: dongeng bertimbun banyak, dongeng untuk mempermainkan orang, dongeng yang tidak mempunyai akhir. Sedangkan dalam pandangan Surastina, dongeng disebut folklore atau cerita rakyat. Folklore ialah dongeng cerita yang hidup dikalangan rakyat yang disajikan dengan cara bertutur lisan oleh pencerita. Dongeng ialah bentuk prosa yang berisi cerita atau kisah yang tidak benar-benar terjadi dan diberitakan hanya untuk hiburam, walaupun di dalamnya berisikan pelajaran moral atau bahkan sindiran. Berasaskan isinya dongeng digolongkan atas beberapa jenis yakni:

a. Mite / Mitos

   Istilah mite atau mitos dalam Bahasa Indonesia berasal dari kata „„*mythos*" (Yunani) yang berarti cerita dewasa atau dongeng terjadinya bumi dengan segala isinya.

b. Legenda

   Istilah legenda berasal dari kata "*legend*" (Inggris) yakni cerita purbakala yang meriwayatkan tentang masa lalu yang belum pasti kebenarannya.

c. Sage

   Istilah sage dalam kamus *rider's dictionary* disebut "saga"" yakni *old story of hersic deeds* (cerita lama tentang perbuatan kepahlawanan). Peristiwa-peristiwa kepahlawanan

itu sendiri ialah bagian darisejahar. Tidak hanya kepahlawanan, sage juga menunjukan cerita tentang kesaktian, keberanian dan keajaiban.

d. Fabel

Fabel ialah dongeng mengenai kehidupan binatang. Binatang dalam dongeng ini dilukiskan dapat berbuat dan berbicara seperti manusia. Akan tetapi, meskipun ceritanya tentang kehidupan dunia b inatang, fabel dan tokoh binatangnya ialah simbolik dari kehidupan manusia.

e. Parabel

Parabel berasal dari istilah dalam Bahasa inggris, *parablestory designed to teach a moral lesson* yang berarti cerita yang berupa perumpamaan yang dirancang untuk mengajarkan pelajaran moral. Di Indonesia sendiri contoh dari parable misalnya, Malin Kundang, Si Kabayan, dan lain-lain.

f. Dongeng Alam

Dongeng ini muncul dari kebudayaan primitive, di mana manusia masih terbatas dan memiliki cara berpikir yang sederhana. Pemikiran orang-orang primitive ini kerap kali dipengaruhi oleh emosi Ketika penalaran mereka kurang dapat mencegah gejala-gejala alam itu.

g. Dongeng Tentang Peri dan Hantu

Dongeng-dongeng peri dan hantu disebut *fairy tale; untrue story; tale about faries (fairy: mall imaginary being usu, famele*), yakni cerita bohong dari kisah peri-peri. Misalnya dongeng peri gigi.

Stewig membagi jenis dongeng dilihat dari waktu kemunculannya yakni dongeng klasik dan dongeng modern. Dongeng klasik ialah cerita dongeng yang sudah muncul sejak zaman dahulu yang sudah mewaris secara turun temurun lewat tradisi lisan. Sedangkan dongeng modern ialah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Jadi, dongeng modern secara jelas ditunjukkan pengarang, penerbit, dan tahun. Berasaskan jenis dongeng itu, kumpulan dongeng Charles Perrault ini dapat dikategorikan ke dalam dongeng klasik dan modern. Dikatakan sebagai dongeng klasik sebab dia tidak mengarang dongeng-dongeng peri. Dongeng itu sudah ada dari zaman dahulu dan diwariskan turun temurun secara lisan dari generasi ke generasi. Akan tetapi, dalam waktu yang sam, Perrault membuat dongeng peri ke dalam sebuah karya sastra. Dia tida puas jika hanya menulis dongeng-dongeng yang bersumbur dari folkor. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku dongeng digital adalah kumpulan bahan bacaan yang berisi sumber informasi berupa cerita binatang, fiksi dan hal-hal lainnya yang dimuat dalam suatu alat yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari berdasar

hantaran listrik di dalam suatu ruang hampa, gas serta semikonduktor.

Memberikan sentuhan pada dongengnya yang berupa nilai-nilai moral berupa sajak yang tentu saja tidak ada dalam dongeng yang bersumber dari rakyat. Tidak hanya itu saja, Perrault menulis dongeng sebagai sindiran atau gambaran kehidupan masyarakat pada masanya. Dongeng yang peneliti buat berupa dongeng campuran yakni dongeng yang menceritakan tentang kehidupan manusia dengan melibatkan hewan, tumbuhan dan makhluk ciptaan Allah, SWT. Yang lainnya, terutama yang berkaitan dengan materi pembelajaran kelas 3 SD/MI. yakni tentang cuaca, energi dan perubahannya, perkembangan teknologi dan tentang praja muda karana dikemas dalam cerita buku dongeng digital.

b. Fungsi Dongeng

Dalam pandangan Nurgiyantoro dongeng sebagai satu diantara dari sastra anak, berfungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dipandang sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai, dan untuk masyarakat lama itu dapat dipandang sebagai satu-satunya cara. Sesuai dengan keberadaan misi itu, dongeng mengandung ajaran moral. Dongeng sering mengisahkan penderitan tokoh, namun sebab kejujuran dan ketahanujiannya tokoh itu mendapat imbalan yang menyenangkan.

Sebaliknya tokoh jahat pasti mendapat hukuman. Hal senada juga dikemukakan oleh Danandjaja bahwa dongeng diveritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahka sindirian. Sama halnya yang diungkapkan Carvalho-Neto bahwa dongeng mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, proyeksi keinginan terpendam.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dongeng mempunyai banyak fungsi anatara lain: sebagai hiburan atau pelipur lara, pendidik, sarana mewariskan nilai-nilai, protes sosial, dan juga sebagai proyeksi keinginan terpendam.

D. Minat Baca

1. Pengertian Minat

Dalam pandangan bahasa, minat ialah usaha dan kemauan mencari serta untuk mempelajari (learning) sesuatu. Secara Terminologi, minat adalagh kemauan, kesukaan dan keinginan terhadap suatu hal. Dalam pandangan Hilgar minat ialah proses yang sama dalam memperhatikan dan memfokuskan diri pada suatu yang disukai dengan perasaan senang serta rasa puas. Ahmad Susanto mengemukakan bahwa minat ialah dukungan di dalam diri seseorang yang mengakibatkan kesukaan atau kemenarikan serta perhatian secara efektif, yang mengakibatkan dipilihnya objek atau kegiatan yang meyenangkan, menguntungkan serta

lama-kelamaan mendatangkan kepuasan tersendiri. Hidayat pun menjelaskan pengertian minat ialah kecendrungan terhadap hal yang bersumber dari perasaan mengakibatkan Tindakan serta kegiatan tertentu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat ialah kecendrungan seseorang dalam ketertarikan serta menyukai hal yang muncul dari dirinya sendiiri beriringan dengan rasa Bahagia.

2. Fungsi Minat

Sikap kebutuhan seseorang serta memiliki fungsi ialah hal yang sangat berkaitan dengan minat, hal ini ialah pendapat Hidayat tentang minat:

Kuatnya motivasi belajar anak. Minat belajar anak yang berminat akan berusaha lebih keras dalam melakukan suatu kegiatan, sedangkan anak yang tidak memiliki minat akan melakukan hal sebaliknya.

a. Intensitas apresiasi anak yang berpengaruh. Semakin tinggi minat mereka terhadap kegiatan di dalam kelas atau di luar kelas yang akan mendukung tercpainya aspirasi itu tersendiri, ialah bentuk dari anak yang mulai berpikir tentang harapan kedepannya, yakni tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang.
b. Kegairahan pada setiap kegiatan yang dikerjalan seseorang akan bertambah. Pengalaman mereka akan jauh lebih menyenangkan jika mereka berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, sedangkan yang tidak berminat akan merasakan bosan.

3. Dimensi dan Indikator Minat

Tiga unsur yang dimiliki minat, yakni unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Hidayat mengemukakan bahwa unsur itu terbagi menjadi tiga unsur yakni:

a. Keinginan

Melakukan suatu kegiatan atas keinginannya sendiri ialah bentuk dari seseorang yang memiliki keinginan. Datang dari dorongan diri sendiri ialah indicator minat, apabila yang dimaksud sesuatu yang nyata. Mengakibatkan timbulnya keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan ialah efek dari dorongan itu.

b. Perasaan senang

Perasaan senang atau suka yang dimiliki seseorang pada hal tertentu akan cenderung mengetahui hubungan antara perassan dengan minat.

c. Perhatian

Seseorang mempunyai konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengertian, pengamatan, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lainnya ialah bentuk dari adanya sebuah perhatian.

d. Perasaan Tertarik

Yang mendorong kita untuk lebih tertarik terhadap seseorang,

benda, maupun kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri ialah minat, Orang akan memiliki kecendrungan yang kuat terhadap ketertarikan guru dan mata pelajaran yang diajarkan ialah orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu.

e. Giat Belajar

Menunjukkan keberadaan minat pada diri siswa ialah indicator dari aktivitas di luar sekolah.

f. Mengerjakan Tugas

Satu diantara indicator yang menunjukkan minat siswa ialah kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru.

g. Menaati Peraturan

Orang yang mengetahui konsekuensinya ialah orang yang memiliki minat terhadap pelajaran dimana didalam dirinya akan timbul kecendrungan-kecendrungan yang kuat untuk mematuhi serta menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan. Sehingga peraturan ialah indicator yang menentukan minat seseorang.

4. Pengertian Minat Baca

Proses minat baca anak sangat panjang serta tahapan perubahan yang muncul dengan teratur dan berkesinambungan bukan begitu saja muncul. Seperti yang telak penulis jelaskan diatas tentang pengertian

minat ialah rasa ketertarikan dan rasa lebih suka terhadap sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan atau aktivitas yang ditunjukkan dengan keinginan atau kecendrungan untuk memperhatikan aktivitas itu. Tanpa adanya permintaan dari orang lain, dilaksanakan dengan kesadarannya serta diikuti dengan rasa Bahagia. Dalam pandangan Farid Rahim, minat membaca ialah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Kesediannya untuk mendapat bahan bacaan serta kemudia membacanya atas kesadarannya sendiri ialah ciri dari seorang yang memiliki minat baca yang kuat.

Dapat disimpulkan bahwa minat baca ialah suatu rasa ketertarikan pada penafsiran yang bermakna terhadap bacaan tertulus yang diarahkan dengan keinginan, kecendrungan agar memperhatikan suatu kegiatan itu tanpa ada yang menyuruh atau dilakukan dengan sadar, disertai dengan rasa Bahagia dan adanya usaha-usaha seseorang untuk membaca itu dilakukan sebab adanya motivasi dari dalam diri sendiri. Seseorang yang memiliki minat baca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas keinginannya sendiri sehigga didapatkan makna ynag tepat menuju pemahaman yang bisa diukur.

5. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Kehidupan manusia dipengatuhi oleh bacaan. Tetapi, masih banyak manusia yang tbelum menjadikan membaca sebagai sebuh kebiasaan baik orang dewasa apalagi anak-anak khususnya siswa sekolah dasar. Kebiasaan ini disebabkan sebab membaca belum dijadikan sebagai suatu kebutuhan atau budaya oleh mereka. Minat membaca sendiri tidak dating dengan begitu saja, ada beberapa factor yang mempengaruhi minat membaca.

Dalam pandangan Anna Yulia, tantangan atau hambatan dalam menumbuhkan minat baca ialah:

a. Budaya membaca rendah

   ASEAN meneliti tentang negara masyarakat yang berkembang masih erat dengan kebiasaan mengobrol dibandingkan dengan kebiasaan membaca. Hal ini bisa kita perhatikan dengan melihat kegiatan mereka seperti di tempat umum, ketika mereka antri untuk sesuatu, mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengobrol atau melamun dibandingkan dengan membaca buku. Kesadaran masyarakat untuk memakai waktu yang berharga untuk membaca masih rendah.

b. Pengaruh Televisi

   Televisi sangat besar pengaruhnya untuk orang dewasa maupun anak-anak. kebanyakan mereka menghabiskan waktu luangnya di depan televisi apakah itu untuk menonton film anak, sinetron maupun

liputan kriminal. Meskipun program televisi itu tidak salah tapi, jika mengkonsumsinya terlalu banyak dapat menyita waktu yang berharga yang seharusnya bisa dialokasikan untuk hal-hal yang bermanfaat yakni membaca sebuah buku.

c. Buku Bukan Prioritas

Pada umumnya di negara berkembang, masyarakatnya masih berjuang dalam masalah ekonomi sehingga fokus kehidupannya lebih pada pemenuhan kebutuhan pokok seperti sandang, pangan dan papan. Barulah mereka merambat pada kebutuhan-kebutuhan sekunder. Tetapi masyarakat pada umumnya belum mempunyai kesadaran yang tinggi terhadap pendidikan dan buku.

6. Manfaat dan Tujuan Membaca

Gray & Roger mengatakan bahwa manfaat membaca yakni dengan membaca buku seorang itu dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, daya nalar dan berpandangan luas yang akan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain, dapat melatih imajenasi dan daya pikir sehingga terpenuhi kepuasan intelektual memperoleh pengetahuan praktis yang berguna bagi kehidupan mereka sehari-hari untuk memenuhi kepentingan hidup, membaca dapat meningkatkan minat seseorang terhadap suatu bidang dan mengetahui hal-hal yamg aktual mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar maupun di

seluruh dunia sehingga dapat menerapkannya didunia nyata.

Dalam pandangan beberapa hasil penelitian dalam kutipan Billi Antoro menyebutkan bahwa kegiatan membaca dapat menjaga kesehatan otak, meningkatkan kecerdasan logika dan lingustik sehingga anak yang rajin membaca akan cenderung lebih baik dalam memahami berbagai persoalan, baik yang berkaitan dengan pelajaran di sekolah maupun dengan kehidupannya sehari-hari. Tujuan membaca dalam pandangan Anderson mencakup, membaca untuk menemukan fakta-fakta, memperoleh ide-ide utama, untuk mengetahui uratan atau susunan cerita, membaca untuk menyimpulkan, membaca untuk mengklasifikasikan, membaca untuk mengevaluasi, membaca untuk memperbandingkan. Dalam pandangan Darmono tujuan membaca yakni untuk tujuan kesenangan, meningkatkan pengetahuan, dan membaca untuk melakukan suatu pekerjaan. Tujuan pembelajaran membaca di antaranya:

a. Menikmati keindahan yang terkandung dalam bacaan.
b. Memberikan kesempatan kepada siswa menikmati bacaan.
c. Memakai strategi tertentu untuk memahami bacaan.
d. Menggali simpanan pengetahuan.
e. Menghubungkan pengetahuan baru dengan skemata siswa.
f. Mencari informasi untuk pembuatan laporan yang akan

disampaikan dengan lisan atau tertulis.

g. Melakukan penguatan atau penolakan terhadap ramalan-ramalan yang dibuat siswa sebelum membaca.

h. Memberikan kesempatan kepada siswa melakukan eksperimen untuk meneliti sesuatu yang dipaparkan dalam bacaan.

i. Mempelajari struktur bacaan

j. Menjawab pertanyaan khusus yang dikembangkan guru.

Disimpulkan bahwa membaca memiliki banyak sekali manfaat dan tujuan, pembaca tentunya memiliki tujuan mengapa membaca sebuah bahan bacaan baik itu untuk kesenangan, meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, hiburan dan masih banyak lainnya.

7. Indikator Minat Baca

Indikator minat baca diantaranya adalah

a. Kesenangan membaca.

b. Kesadaran akan manfaat dari bacaan

c. Frekuensi membaca

d. Kuantitas sumber bacaan

Menurut safari dalam oni, kisyani, dan Wahyu indikator minat baca adalah perasaan senang seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, siswa tersebut akan terus mempelajari

ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut perasaan senang

a. Ketertarikan siswa, berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
b. Perhatian siswa, perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain daripada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.
c. Keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Untuk mengukur minat baca dirumuskan dimensi sebagai berikut yaitu perasaan senang membaca, kebutuhan terhadap membaca buku, ketertarikan terhadap bacaan, keinginan membaca buku, dan keinginan mencari bahan bacaan. Menurut Anjani, dantes, Dan artawan indikator minat baca terdiri dari siswa memiliki semangat dalam membaca, siswa memiliki kesadaran akan pentingnya membaca, siswa memiliki daya tarik untuk membaca, siswa dapat memanfaatkan waktu luang untuk membaca, dan siswa memiliki keinginan sendiri untuk mencari bahan bacaan. Membaca bukan hanya melihat dan mengucapkan kalimat tetapi tujuan yang dikejar adalah mendapatkan pemahaman setelah membaca.