

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Penelitian Relevan

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Mesin Listrik Di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang” oleh Bakhtiar Satria Adhitya (2016). Penelitian yang dilakukan oleh Bakhtiar memiliki tujuan untuk mewujudkan media pembelajaran berbasis web pada mata kuliah mesin listrik untuk memudahkan mahasiswa dalam menerima materi kuliah, untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis web, dan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa setelah memperoleh pembelajaran dengan media berbasis web tersebut. Penelitian tersebut menggunakan desain R&D (*research and development*) dengan langkah-langkah antara lain: identifikasi atau analisis kebutuhan, desain dan validasi, uji coba produk, dan evaluasi pengembangan.

Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi mesin listrik pada media pembelajaran mesin listrik berbasis *web* mendapat skor 87,50 % (sangat layak), ahli media mendapat skor 83,33 % (layak). Penilaian kualitas media pembelajaran oleh mahasiswa setelah melihat media pembelajaran mesin listrik berbasis *web* mendapat skor 87,43 % (sangat layak) dan kriteria respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *web* mendapat skor 86,63 % (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* pada mata kuliah mesin listrik layak digunakan dalam perkuliahan mesin listrik di prodi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Bakhtiar dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya menggunakan desain R&D (*research and development*). Sedangkan perbedaan antara penelitian Bakhtiar dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel terikatnya. Penelitian yang dilakukan oleh Bakhtiar ditujukan untuk mata kuliah mesin listrik di prodi pendidikan teknik elektro universitas negeri semarang, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan bahan ajar bahasa Indonesia *e-learning* khususnya untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VIII di SMP N 1 Kalibagor.

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas Ix Smpn 1 Brangsong” oleh M Sholehuddin Al Mubarak (2019). Penelitian yang dilakukan Sholeh dilatarbelakangi oleh permasalahan keterbatasan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan konsep bangun ruang sisi lengkung. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis web pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX, untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran tersebut menggunakan *software macromedia flash*. Sedangkan metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Kualitas media pembelajaran ditinjau dari nilai validitas dan kepraktisan. Sedangkan untuk aspek validitas diperoleh dari hasil evaluasi lima validator dengan rata-rata skor 4,43 termasuk dalam kategori sangat valid. Aspek

kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dengan skor rata-rata 4,35 dan angket respon siswa dengan skor rata-rata 3,90. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *macromedia flash* berbasis web yang dikembangkan adalah valid dan praktis. Adapun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sholeh mengembangkan media pembelajaran untuk materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia *e-learning* untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VIII di SMP N 1 Kalibagor.

Penelitian berjudul “Pengembangan E - Learning Mata Pelajaran Perakitan Komputer Dengan Menggunakan Web Conference Di Smk Muhammadiyah 1 Klaten Utara” oleh Irfan Wirayudha Putra (2019). Penelitian yang dilakukan oleh Irfan bertujuan untuk: (1) Mengembangkan e- learning mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan web conference di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara. (2) Menguji kelayakan pengembangan e- learning mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan web conference di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara (3) Menguji keefektifan e - learning mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan web conference di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara. muhammadiyah 1 klaten utara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* dan model pengembangannya menggunakan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi).

Penelitian yang dilakukan oleh Irfan ini menggunakan subjek kelas X TKJ C SMK 1 1 Muhammadiyah Klaten Utara. Hasil penelitian yang diperoleh dari ahli media pada empat aspek yaitu 96,87 % aspek efisiensi, 95,83 % aspek Tampilan, 95% untuk aspek software dan 90,62 untuk aspek teknis. Kemudian ahli materi memiliki dua aspek yaitu 90% untuk aspek pembelajaran dan 85% untuk aspek isi. Untuk angket respon peserta didik menggunakan angket SUS dengan mendapatkan skor 70,1%, kemudian hasil pre test kelas kontrol mendapatkan rata rata 65,625 dan post test kelas kontrol 69,375, dan pre test kelas eksperimen 61,25 dan posttest kelas kontrol mendapatkan 80. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis web *conference* mendapatkan nilai rata rata lebih tinggi. Adapun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan berbentuk *e-learning*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Irfan mengembangkan media pembelajaran untuk materi Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMK Muhammadiyah 1 Klaten Utara, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VIII di SMP N 1 Kalibagor.

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Sekolah Menengah Pertama (Smp) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Kelas VII” oleh Wiwik Indah Lestari (2019). Metode penelitian dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh

Wiwik adalah metode *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan non tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah menganalisis data awal dan data akhir untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut Wiwik menggunakan beberapa tahapan sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu: Analisis Kebutuhan, Perancangan Desain, Implementasi, Pengujian, Validasi Produk, Revisi, Uji Kelayakan, Perbaikan, Produk. Berdasarkan hasil dari pengujian ahli media memberikan kategori layak dengan rata-rata keseluruhan 74% sedangkan untuk ahli materi memberikan kategori sangat layak dengan rata-rata keseluruhan 88,5%.

Berdasarkan hasil *pretets* terjadi peningkatan sebesar 9,6 dan untuk hasil *posttest* terdapat peningkatan sebesar 17,1. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis web ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wiwik mengembangkan media pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama (Smp) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Kelas VII berbasis web, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia *e-learning* untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VIII di SMP N 1 Kalibagor.

B. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Widodo & Jasmadi (2008:40) menyatakan bahwa, bahan ajar merupakan seperangkat sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan, dan cara mengevaluasi pembelajaran agar tercapainya kompetensi yang didesain secara sistematis dan menarik. Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar, Prastowo (2013: 17). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah kumpulan informasi (alat dan teks) yang terorganisir secara sistematis yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

2. Fungsi Bahan Ajar

Berdasarkan pihak-pihak yang menggunakan bahan ajar, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam menurut Prastowo (2013: 24), yaitu:

- a. Fungsi bahan ajar bagi guru, antara lain:
 - 1) Menghemat waktu bagi guru dalam mengajar;
 - 2) Mengubah peran guru dari guru menjadi fasilitator;
 - 3) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan interaktif;
 - 4) Sebagai pedoman bagi guru; serta
 - 5) Sebagai alat untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan hasil belajar.

b. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, antara lain:

- 1) Peserta didik dapat belajar lebih mandiri, artinya dalam proses belajar tidak mengharuskan adanya guru atau teman peserta didik yang lain;
- 2) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja;
- 3) Peserta didik dapat belajar dengan kecepatan pemahaman mereka sendiri;
- 4) Peserta didik dapat menentukan dengan bebas urutan belajar yang dipilihnya sendiri;
- 5) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri; dan
- 6) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

Berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

a. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, antara lain

- 1) Sebagai satu-satunya sumber informasi sekaligus sebagai pengawas dan pengontrol proses pembelajaran (dalam hal ini, peserta didik pasif dan belajar sesuai dengan kecepatan guru); dan
- 2) Sebagai bahan penunjang pembelajaran.

b. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individu, antara lain;

- 1) Sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran;
- 2) Sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan memantau perolehan informasi peserta didik; serta
- 3) Sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.

- c. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, antara lain:
- 1) Sebagai bahan yang terintegrasi dalam proses belajar kelompok, memberikan informasi mengenai latar belakang materi, informasi mengenai peran peserta yang terlibat dalam belajar kelompok, serta petunjuk mengenai proses pembelajaran kelompok itu sendiri; dan
 - 2) Sebagai penunjang bahan belajar utama, dan apabila dirancang sedemikian rupa dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Terdapat beberapa tujuan dari pembuatan bahan ajar, yaitu:

- a. membantu peserta didik mempelajari sesuatu;
- b. memberikan pilihan bahan ajar yang berbeda untuk menghindari kebosanan peserta didik;
- c. memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran; dan
- d. agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

4. Manfaat Bahan Ajar

Terlepas dari adanya tujuan pembuatan bahan ajar, bahan ajar juga memiliki manfaat yang dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- a. Bagi guru

Setidaknya, ada tiga kegunaan pembuatan bahan ajar bagi guru, antara lain:

- 1) guru akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu kegiatan pembelajaran
- 2) bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit guru guna keperluan kenaikan pangkat.

3) meningkatkan pendapatan bagi guru apabila hasil karyanya diterbitkan atau dipublikasikan.

b. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, apabila bahan ajar yang tersedia bervariasi, inovatif, dan menarik, maka bahan ajar tersebut akan memiliki kegunaan bagi peserta didik, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik;
- 2) Peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru; dan
- 3) Peserta didik memiliki kesempatan dan akan dengan mudah untuk mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

5. Jenis dan Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar dibedakan menjadi empat macam berdasarkan bentuknya, menurut Belawati dkk (2003: 36), yaitu:

- a. bahan cetak (printed), yakni sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya, dokumen, buku, modul, papan kerja siswa, brosur, pamflet, foto dan gambar.
- b. program audio atau bahan ajar dengar, yakni semua sistem yang secara langsung menggunakan sinyal radio, dapat disiarkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya, kaset, radio, dan piringan hitam.

- c. bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yakni segala sesuatu yang memungkinkan kombinasi sinyal audio dengan gambar untuk bergerak berurutan. Contohnya, video dan film.
- d. bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dimanipulasi atau diproses oleh pengguna untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya, *compact disk interactive*.

Berdasarkan cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam menurut Prastowo, (2013: 41), yaitu:

- a. bahan ajar non-proyeksi, yaitu bahan ajar yang tidak memerlukan alat proyeksi untuk memproyeksikan isinya, sehingga peserta didik dapat langsung menggunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Misalnya: foto, diagram, model dan lain sebagainya.
- b. bahan ajar proyeksi, yakni bahan ajar yang mengharuskan peserta didik menggunakan proyektor. Misalnya: slide, gulungan film, dan proyeksi computer.
- c. bahan ajar audio, yakni bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam pada media perekam. Untuk menggunakannya, kita memerlukan media player perekam rekam, seperti *tape recorder*, CD player, VCD player, multimedia player. Contoh bahan ajar seperti ini adalah kaset, CD, flas disk, dll.
- d. bahan ajar video, yakni bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk *video tape player*, *VCD player*, *DVD player*, dan

sebagainya. Karena bahan ajar ini sangat mirip dengan bahan audio, mereka juga membutuhkan media perekaman. Hanya saja bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar. Jadi dalam tampilan, dapat diperoleh sebuah sajian gambar dan suara secara bersamaan. Misalnya, video, film.

- e. bahan ajar (media) komputer, yaitu berbagai jenis bahan ajar non-cetak yang membutuhkan komputer untuk menampilkan sesuatu agar dapat dipelajari. Contohnya, *computer mediated instruction*, *computer based multimedia* atau *hypermedia*, CAI (*Computer Assisted Instruction*), dan bahan ajar online atau bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Berdasarkan sifatnya bahan ajar dibedakan menjadi empat macam menurut Prastowo (2013: 43), yaitu:

- a. bahan ajar yang berbasiskan cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, charts, foto bahan dari majalah serta koran, dan lain sebagainya.
- b. bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya *audio cassette*, siaran radio, slide, film strips, film, *video cassettes*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, CAI (*Computer Assisted Instruction*), dan bahan ajar online atau bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).
- c. bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, misalnya kits sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.
- d. bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, handphone, *video conferencing*, dan lain sebagainya.

6. Langkah Utama dalam Membuat Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2013:50) dalam proses penyusunan bahan ajar perlu dilakukan analisis kebutuhan bahan ajar. Dalam hal ini, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) analisis kurikulum, bertujuan untuk mengetahui keterampilan yang akan diperoleh peserta didik, meliputi:
 - a) standar kompetensi, yaitu tingkat minimal peserta didik yang menggambarkan kemahiran dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan pada setiap tingkat atau semester. Standar kompetensi memuat sejumlah elemen dasar tolak ukur yang harus dicapai dan berlaku secara nasional.
 - b) kompetensi dasar, yakni beberapa keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu untuk dijadikan acuan dalam penyusunan indikator kompetensi.
 - c) indikator ketercapaian hasil belajar, adalah rumusan kompetensi yang menunjukkan keterampilan tertentu secara spesifik, yang dapat dijadikan sebagai kriteria penilaian dalam menentukan mampu atau tidaknya peserta didik pada suatu kompetensi dasar.
 - d) materi pokok, yakni sejumlah informasi utama, pengetahuan, keterampilan atau nilai yang disusun sedemikian rupa agar peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Materi pokok merupakan salah satu acuan utama dalam menyusun bahan ajar.
 - e) pengalaman belajar, yaitu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk dilakukan oleh peserta didik agar mereka menguasai keterampilan yang dimiliki.

Dengan demikian, pengalaman belajar harus terstruktur dan fungsional secara jelas, sehingga dapat langsung diterapkan pada kegiatan belajar.

- 2) analisis sumber belajar, analisis sumber belajar dilakukan berdasarkan:
 - a) ketersediaan, artinya ada tidaknya sumber belajar di sekitar kita. Guru berusaha menggunakan bahan ajar yang praktis dan ekonomis.
 - b) kesesuaian dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
 - c) mudah dalam hal penggunaan dan pengadaannya, sehingga efektif dalam menjadikan peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

Mengenai pemilihan bahan ajar terdapat tiga prinsip yang dapat dijadikan pedoman menurut Prastowo (2013: 58), yaitu:

- a) relevansi, yaitu terdapat hubungan antara materi pendidikan yang dipilih dengan pencapaian keterampilan dasar dan standar kompetensi.
- b) konsistensi, yaitu materi pendidikan yang dipilih memiliki nilai yang konsisten atau selaras dan serupa.
- c) kecukupan, yaitu ketika memilih bahan ajar hendaknya dicari bahan ajar yang memadai untuk membantu peserta didik menguasai keterampilan yang akan diperoleh.

Selanjutnya, dalam menyusun bahan ajar, secara umum ada tiga cara yang dapat ditempuh menurut Panen dan Purwanto (2004: 30):

- a) Menyusun sendiri

Selain menguasai bidang ilmu pengetahuan, untuk dapat menulis bahan ajar sendiri, seseorang harus memiliki kemampuan menulis bahan ajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan. Tidak semua guru memiliki keterampilan ini.

Namun bukan tidak mungkin bagi guru, baik secara individu maupun kelompok, mempelajari cara menulis bahan ajar, baik melalui seminar atau pelatihan, dan sejenisnya. Cara lain yang dapat ditempuh adalah bekerja sama dengan *instructional designer* atau perancang instruksional (jika ada) untuk menulis bahan ajar. Perancang instruksional dapat memberikan bimbingan dan saran-saran untuk menuliskan bahan ajar yang baik.

b) Pengemasan kembali informasi

Saat mengemas kembali informasi, penulis tidak menulis sendiri bahan ajar dari awal tetapi menggunakan buku teks dan informasi yang sudah ada untuk mengemasnya kembali sehingga menjadi bahan ajar yang responsif. Bahan atau informasi yang sudah ada di pasaran dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Kemudian disusun kembali atau ditulis ulang dengan gaya dan strategi bahasa yang tepat agar menjadi bahan ajar yang diinginkan.

c) Penataan informasi

Proses penataan informasi hampir mirip dengan proses pengemasan kembali informasi. Namun, dalam proses penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap buku teks, materi audiovisual, dan informasi lain yang sudah ada di pasaran. Jadi buku teks, materi audiovisual, dan informasi lain tersebut digunakan secara langsung, hanya ditambahkan dengan pedoman belajar untuk peserta didik tentang cara menggunakan materi tersebut, latihan-latihan dan tugas yang perlu dilakukan, umpan balik untuk peserta didik dan dari peserta didik.

C. E-LEARNING

1. Pengertian dan Karakteristik *E-Learning*

E-learning merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web*, pembelajaran berbasis komputer, ruang kelas *virtual*, dan ruang kelas *digital*. Bahan ajar *e-learning* yaitu bahan ajar yang berbasis online atau dapat pula berbasis *web*. Materi untuk pembelajaran *e-learning* ini sebagian besar disalurkan melalui media internet, tape *video* atau *audio*, penyiaran melalui satelit televisi interaktif serta CD ROM, Munir (2009: 202). Dalam dunia pendidikan, bahan ajar *e-learning* sebenarnya bukan hal yang baru dimana bahan ajar *e-learning* pada dasarnya merupakan bentuk bahan ajar dalam pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi. Pemanfaatan tersebut digunakan sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam setiap proses pembelajaran. Keberhasilan bahan ajar *e-learning* dipengaruhi oleh guru dan peserta didik yang memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran online tidak terikat pada waktu dan ruang (tempat), Munir (2009: 204). Belajar dapat dilaksanakan kapan dan di mana saja. Dengan teknologi informasi, bahan ajar *e-learning* dapat menyediakan materi dan menyimpan panduan pembelajaran yang dapat diakses kapan dan dimana saja. Bahan ajar *e-learning* tidak membutuhkan ruangan (tempat) yang luas seperti ruang kelas konvensional. Dengan demikian, teknologi ini telah mengurangi jarak antara guru dan peserta didik. Dapat dikatakan bahwa bahan ajar *e-learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat; dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan

dalam proses belajar; dengan tujuan layanan pembelajaran yang lebih baik, lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif. Bahan ajar *e-learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut menurut Rusman (2012: 317):

- a. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan *computer networks*).
- b. Bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.

Untuk menghasilkan bahan ajar *e-learning* yang menarik dan diminati terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan yaitu sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana tentu akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi yang ada (Rusman, 2012: 318).

2. Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar *E-learning*

Saat ini pembelajaran dengan sistem *e-learning* memang menjadi kebutuhan para guru karena pengajar dan guru tidak dapat melakukan pembelajaran dengan interaksi secara langsung atau pembelajaran tatap muka. Bahan ajar *e-learning* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dan sangat membantu ketika pembelajaran berlangsung tanpa interaksi secara langsung. Melalui bahan ajar *e-learning*, peserta didik dapat mencari dan mengambil informasi atau materi pembelajaran berdasarkan kurikulum atau kriteria yang ditetapkan oleh guru. Peserta didik akan memiliki banyak informasi karena mereka dapat mengakses dimana saja dan kapan saja terkait dengan informasi dan materi dari bahan ajar yang telah disediakan. Peserta didik juga dapat berdiskusi secara online melalui e-mail atau chatting. Menurut Siahaan (2002) setidaknya

ada tiga fungsi bahan ajar *e-learning* terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*):

a. Suplemen (tambahan).

Berfungsi sebagai tambahan apabila peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih, apakah akan memanfaatkan materi *e-learning* atau tidak. Dalam hal ini peserta didik tidak berkewajiban untuk mengakses materi. Meskipun bersifat opsional, peserta didik yang memanfaatkannya pasti akan mendapat tambahan ilmu pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (pelengkap).

Berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial. Dikatakan sebagai pengayaan (*enrichment*), apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan pada saat tatap muka diberi kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran pada saat tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

c. Substitusi (pengganti).

Dikatakan sebagai pengganti apabila bahan ajar *e-learning* dilakukan sebagai pengganti bahan ajar utama dalam kegiatan belajar. Terdapat tiga model yang dapat dipilih untuk penggunaan bahan ajar *e-learning* dalam kegiatan belajar, yakni: (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui *internet*, atau (3) sepenuhnya melalui *internet*.

Pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-learning* diharapkan dapat mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik dapat berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai masalah yang berkaitan dengan pelajaran atau kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu yang mudah di akses oleh peserta didik. Secara lebih rinci, manfaat bahan ajar *e-learning* dapat dilihat dari sisi peserta didik yaitu dengan bahan ajar *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Menurut Brown dalam Siahaan (2002) ini dapat membantu siswa yang:

- 1) Belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata/materi pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya,
- 2) Mengikuti program sekolah di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari materi yang tidak dapat diajarkan oleh orang tuanya,
- 3) Merasa phobia dengan sekolah atau peserta didik yang di rawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tapi berminat melanjutkan

pendidikan, belajar, atau sekolahnya, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri, dan

- 4) Tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan materi pelajaran.

Selain itu, manfaat *e-learning* dengan penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh menurut Munir (2009: 171-172):

- 1) Guru dan peserta didik dapat menggunakan materi pembelajaran yang tercakup secara sistematis dalam bahan ajar melalui internet.
- 2) Dengan bahan ajar *e-learning*, materi pembelajaran yang sulit dan kompleks dapat dijelaskan dengan mudah dan sederhana. Materi pembelajaran dapat disimpan dikomputer, sehingga peserta didik dapat mempelajari kembali atau mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajarinya setiap saat dan dimana saja sesuai dengan keperluannya.
- 3) Mempermudah dan mempercepat dalam mengakses atau memperoleh banyak informasi yang terkait dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya dari berbagai sumber dengan mengakses internet.
- 4) Internet dapat dijadikan media untuk melakukan diskusi antara guru dengan peserta didik, baik untuk seorang pembelajar, atau dalam jumlah pembelajar terbatas, bahkan massal.
- 5) Peran peserta didik menjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri, tidak mengandalkan pemberian dari guru, disesuaikan pula dengan keinginan dan minatnya terhadap materi pembelajaran.

- 6) Relatif lebih efisien dari segi waktu, tempat dan biaya.
- 7) Bagi pembelajar yang sudah bekerja dan sibuk dengan kegiatannya sehingga tidak mempunyai waktu untuk datang ke sekolah atau suatu lembaga Pendidikan maka dapat mengakses bahan ajar *e-learning* kapanpun sesuai dengan waktu luangnya.
- 8) Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi peserta didik sehingga pemahaman terhadap materi akan lebih bermakna pula (*meaningfull*), mudah dipahami, diingat, dan mudah pula untuk diungkapkan.

3. Faktor dan Syarat dalam Memanfaatkan Bahan Ajar *E-Learning*

a. Faktor dalam Memanfaatkan Bahan Ajar *E-learning*

Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan bahan ajar *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh yaitu pengadaan internet untuk kegiatan pembelajaran. Memilih internet ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan menurut Munir (2009: 173-174):

1) Analisis kebutuhan (*need analysis*)

Penggunaan bahan ajar *e-learning* sangat bergantung pada pengguna dalam memandang atau menilai bahan ajar *e-learning* tersebut. Penggunaan teknologi saat belajar online sudah menjadi kebutuhan. Untuk menentukan apakah seseorang atau lembaga Pendidikan membutuhkan atau tidak bahan ajar *e-learning* itu, maka diperlukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini untuk menjawab pertanyaan- pertanyaan yang muncul, yaitu apakah sarana pendukungnya sudah memadai, apakah didukung secara finansial; dan apakah terdapat dukungan penuh dari pembuat bahan ajar dan sekitarnya. Jika

berdasarkan analisis kebutuhan itu diputuskan bahwa *e-learning* diperlukan, maka studi kelayakan harus dilakukan. Beberapa faktor evaluasi dalam studi kelayakan yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a) Secara teknis, apakah jaringan internet bisa dipasang beserta infrastruktur pendukungnya, seperti jaringan komputer, instalasi listrik, saluran telepon, dan sebagainya.
- b) Sumber daya manusianya yang memiliki pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan yang secara teknis bisa mengoperasikannya.
- c) Secara ekonomis apakah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan bahan ajar *e-learning* ini menguntungkan atau tidak, apakah akan membutuhkan biaya yang besar atau kecil.
- d) Secara sosial, apakah sikap masyarakat dapat menerimanya atau menolak terhadap penggunaan bahan ajar *e-learning* sebagai bagian dari teknologi dan pembelajaran. Untuk itu perlu diciptakan sikap yang positif terhadap bahan ajar *e-learning*.

2) Rancangan Pembelajaran

Dalam menentukan rancangan pembelajaran perlu dipertimbangkan *instructional strategt* (strategi pemilihan pembelajaran) yang dapat ditetapkan berdasarkan kebutuhan yang ada.

3) Tahap Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *e-learning* dilakukan mengikuti perkembangan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia. Selain itu, pengembangan prototype materi pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang akan digunakan pun perlu di pertimbangkan dan di evaluasi secara terus menerus.

4) Pelaksanaan

Prototype bahan ajar yang sudah jadi dan lengkap dapat diimplementasikan pada peserta didik. Pengujian terhadap bahan ajar hendaknya terus menerus dilakukan. Dengan pengujian ini akan diketahui berbagai kendala yang dihadapi, misalnya apakah materi pembelajarannya memenuhi standar materi pembelajaran mandiri, dan sebagainya.

5) Evaluasi

Sebelum dilakukan evaluasi, produk terlebih dahulu diuji coba dengan mengambil beberapa sample orang. Dari uji coba ini baru dilakukan evaluasi. Produk perlu dievaluasi dalam jangka waktu relatif lama dan secara terus menerus untuk diketahui kelebihan dan kekurangannya. Masukan dari pembelajar atau pihak lain sangat diperlukan untuk perbaikan program tersebut.

b. Syarat Pemanfaatan Bahan Ajar *E-Learning*

Menurut Siahaan (2002) syarat-syarat kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-learning* adalah:

- 1) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan dalam hal ini internet
- 2) Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik,
- 3) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan
- 4) Adanya sikap positif guru terhadap teknologi komputer dan internet
- 5) Adanya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari dan diketahui oleh setiap peserta didik

- 6) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik
- 7) Adanya mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh guru

4. Model Pembelajaran Bahan Ajar *E-Learning*

Dalam implementasi pembelajaran di sekolah menggunakan komputer, terdapat model penerapan dalam menggunakan bahan ajar *e-learning* yang bisa digunakan menurut Sa'ud (2011: 207-209):

a. Selective Model

Model selektif ini digunakan apabila jumlah komputer di sekolah sangat terbatas (misalnya hanya ada satu unit komputer). Di dalam model ini, guru harus memilih salah satu alat atau media yang tersedia yang dirasakan tepat untuk menyampaikan bahan pelajaran. Jika guru menemukan bahan ajar *e-learning* yang bermutu dari internet, maka dengan terpaksa guru hanya dapat menunjukkan bahan pelajaran tersebut kepada peserta didik sebagai bahan demonstrasi saja. Jika terdapat lebih dari satu komputer di sekolah/kelas, maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung.

b. Sequential Model

Model ini di gunakan jika jumlah komputer di sekolah/kelas terbatas (misalnya hanya dua atau tiga unit komputer). Para peserta didik dalam kelompok kecil secara bergiliran menggunakan komputer untuk mencari sumber informasi yang dibutuhkan. Peserta didik menggunakan bahan ajar *e-learning* sebagai bahan rujukan dalam mencari informasi baru.

c. *Static Station Model*

Model ini digunakan jika jumlah komputer di sekolah/kelas terbatas, sebagaimana halnya dalam *sequential model*. Di dalam model ini, guru mempunyai beberapa sumber belajar yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Bahan ajar *e-learning* digunakan oleh satu atau dua kelompok peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kelompok peserta didik lainnya menggunakan sumber belajar yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama.

d. *Laboratory Model*

Model ini di gunakan jika tersedia sejumlah komputer di sekolah/laboratorium yang dilengkapi dengan jaringan internet, dimana peserta didik dapat mengguunakannya secara lebih leluasa (satu peserta didik satu komputer). Dalam hal ini, bahan ajar *e-learning* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran mandiri.

5. Kelebihan dan Kelemahan Bahan Ajar *E-Learning*

Menurut Bates dan Wulf dalam Munir (2009: 217-219), bahan ajar *e-learning* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran buatan manusia tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan bahan ajar *e-learning* antara lain:

- (1) peserta didik dapat belajar atau melihat bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar dapat tersimpan di gawai masing-masing.
- (2) apabila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di *internet* secara lebih mudah.
- (3) baik guru maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui

internet atau *chatting* yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. (4) berubahnya peran peserta didik dari yang biasanya pasif menjadi aktif dan lebih mandiri. (5) relatif lebih efisien, misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari sekolah atau pendidikan tinggi.

Walaupun demikian pemanfaatan bahan ajar *e-learning* untuk pembelajaran tidak terlepas dari kekurangan antara lain, (1) kurangnya interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya nilai karakter dalam proses pembelajaran, (2) kecenderungan mengabaikan aspek psikomotorik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek komersial, (3) proses pembelajarannya cenderung kearah pelatihan daripada fokus ke materi, (4) berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang berbasis teknologi, (5) peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal, (6) tidak semua tempat tersedia fasilitas internet atau jaringan, (7) kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan bahan ajar *e-learning*.

D. Membaca Pemahaman

1. Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah membaca secara mendetail dan mendalam yang bertujuan memahami standar-standar atau norma kesusastraan; memahami ulasan kritis; memahami skenario dan memahami pola-pola fiksi. Membaca

pemahaman biasanya dilakukan dengan teknik membaca dalam hati, menurut Tarigan (1994:56). Membaca pemahaman adalah kegiatan membaca untuk memahami keseluruhan isi bacaan baik tersirat maupun tersurat. Dalam membaca pemahaman, pembaca tidak hanya dituntut untuk memahami isi bacaan, tetapi juga dituntut untuk mengembangkan informasi yang didapatnya dengan pengalaman yang dialaminya. Pemahaman suatu teks sangat bergantung pada beberapa hal. Salah satu yang perlu mendapatkan perhatian adalah keterampilan yang dimiliki oleh pembaca dalam memahami teks yang dibaca. Tinggi rendahnya keterampilan membaca yang dimiliki pembaca akan sangat berpengaruh pada tingkat pemahaman pada teks yang dibaca.

2. Tujuan Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman (*reading for understanding*) adalah salah satu jenis kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami: (1) standar-standar kesastraan (*literary standards*); (2) resensi kritis (*critical review*); (3) drama tulis (*printed drama*); (4) pola-pola fiksi (*patterns of fiction*) antara lain mencakup: unsur-unsur fiksi, jenis-jenis fiksi, perbedaan fiksi dan nonfiksi. Tujuan membaca pemahaman ada dua, yaitu untuk mencari dan memperoleh informasi yang mencakup isi serta untuk memahami isi bacaan. Secara khusus membaca pemahaman bertujuan untuk memperoleh perincian-perincian, memperoleh ide utama, mengetahui urutan atau organisasi cerita, menyamakan, menafsirkan atau mengelompokkan, untuk menilai dan mengevaluasi, dan yang terakhir untuk membandingkan atau mempertentangkan, menurut Tarigan (1994:56).

Selain itu, terdapat pula yang merumuskan bahwa tujuan membaca pemahaman yaitu untuk memperoleh isi tentang studi (telaah ilmiah). Hal ini menunjukkan bahwa proses membaca bertujuan untuk memperoleh informasi untuk keperluan studi atau belajar. Membaca memiliki tujuan untuk memahami secara detail dan menyeluruh isi buku, menangkap ide pokok atau gagasan utama buku secara tepat, dan mendapatkan informasi mengenai sesuatu, menurut Nurhadi (2004:11-14). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca pemahaman yaitu untuk memperoleh berbagai informasi yang terdapat dalam bahan bacaan. Dalam membaca pemahaman, pembaca tidak hanya memperoleh pemahaman tetapi juga memperoleh informasi secara rinci dari bahan bacaan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman

Terdapat lima hal pokok yang mempengaruhi proses sebuah pemahaman wacana, yaitu latar belakang pengalaman, kemampuan berbahasa, kemampuan berpikir, tujuan membaca, dan berbagai afeksi seperti motivasi, sikap, minat, keyakinan, dan perasaan. Kelima hal tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lain, menurut Hardjasujana (1996:60). Kaitannya dengan meningkatkan kemampuan memahami dalam membaca, terdapat tiga cara untuk meningkatkan kemampuan pemahaman seseorang terhadap bacaan.

Cara yang pertama, yaitu dengan cara membaca materi bacaan dengan tema luas dan beragam. Dalam hal ini keragaman lebih penting dibandingkan dengan jumlah. Kedua, melalui kegiatan diskusi. Melalui kegiatan diskusi seseorang dapat mengetahui bahwa pemahamannya terhadap sesuatu dapat

disetujui secara langsung atau ditolak. Dengan demikian, melalui kegiatan diskusi pemahaman orang tersebut akan lebih baik dari sebelumnya. Ketiga, melalui tes, dengan mengerjakan tes atau latihan soal maka kemampuan memahami suatu bacaan dapat meningkat. Hal ini dikarenakan buku latihan yang digunakan untuk tes telah disusun secara bertahap dengan tingkat kesulitan yang semakin tinggi. Hal lain yang juga berpengaruh dalam membaca pemahaman yaitu kondisi jasmani. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi bila disertai pusing-pusing kepala dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dibaca kurang atau tidak berbekas. Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indra penglihat juga sangat mempengaruhi kemampuan menyerap informasi dan pengetahuan.

Adapula faktor lain yang tidak dapat diabaikan adalah faktor keluasan wawasan, tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Perlu diingat bahwa kemampuan membaca pemahaman masing-masing individu berbeda. Terdapat berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman seseorang. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman seseorang adalah tujuan membaca, latar belakang pengalaman pembaca, minat, serta ketekunan pembaca.

4. Prinsip Membaca Pemahaman

McLaughlin dan Allen dalam Farida (2007: 3-11) menyatakan, prinsip-prinsip membaca yang didasarkan pada penelitian yang paling memengaruhi pemahaman membaca ialah sebagai berikut:

- a. Pemahaman merupakan proses konstruktivis sosial.

Teori konstruktivis memandang pemahaman dan penyusunan bahasa sebagai suatu proses pembangunan. Guru dapat membantu peserta didik dalam belajar empat keterampilan, diantaranya membuat hubungan apa yang mereka ketahui dan apa yang akan mereka pelajari, menggunakan strategi untuk membaca (membuat prediksi) dan menulis (menggambarkan pengalaman sebelumnya), berpikir tentang proses membaca dan menulis mereka sendiri, mendiskusikan tanggapan-tanggapan mereka tentang teks yang mereka baca dan tulis.

- b. Keseimbangan kemahiraksaraan merupakan kerangka kerja yang membantu perkembangan pemahaman.

Keseimbangan kemahiraksaraan merupakan kerangka kerja yang memberikan kedudukan yang sama antara membaca dan menulis serta mengenal pentingnya dimensi kognitif dan afektif kemahiraksaraan. Kemahiraksaraan makna membuatnya terlibat dalam proses membaca dan menulis secara penuh, walaupun mengenal pentingnya strategi dan keterampilan yang digunakan oleh pembaca dan penulis.

- c. Guru membaca yang profesional (unggul) memengaruhi belajar peserta didik.

Guru yang profesional memahami bahwa membaca adalah proses sosial konstruktivis yang paling berfungsi dalam situasi nyata. Guru mengajar dengan cara kaya dengan bahan cetakan, serta lingkungan yang kaya dengan konsep. Guru seperti itu mempunyai pengetahuan yang mendalam tentang berbagai aspek kemahiraksaraan, mencakup membaca dan menulis. Mereka mengajar untuk berbagai tujuan, menggunakan metode yang berbeda-beda, bahan pelajaran, dan

pengelompokkan pola-pola untuk memfokuskan pada kebutuhan individu, minat, dan gaya belajar.

- d. Pembaca yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca.

Pembaca yang baik menggunakan strategi pemahaman untuk mempermudah membangun makna. Strategi ini mencakup tinjauan, membuat pertanyaan sendiri, membuat hubungan, memvisualisasikan, mengetahui bagaimana kata-kata membentuk makna, memonitoring, meringkas, dan mengevaluasi. Menurut Anderson, pembaca yang baik bisa mengintegrasikan informasi dengan terampil dalam teks dengan pengetahuan sebelumnya tentang topik. Sebaliknya, pembaca yang tidak baik mungkin terlampau menekankan simbol-simbol dalam teks atau terlampau yakin pada pengetahuan sebelumnya tentang topik.

- e. Membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna.

Peserta didik perlu membaca setiap hari dengan berbagai tingkat kesukaran membaca. Ketika tingkat teks digunakan maka guru membantu peserta didik meningkatkan pengalaman belajar dan peserta didik menerima berbagai tingkat dukungan, tergantung pada tujuan dan *setting* pengajaran.

- f. Peserta didik menemukan manfaat membaca yang berasal dari berbagai teks pada berbagai tingkat kelas.

Membaca dengan berbagai jenis materi bacaan akan meningkatkan pemahaman peserta didik. Membaca dengan berbagai jenis teks, misalnya mencakup biografi fiksi sejarah, legenda, puisi, dan brosur dapat meningkatkan kinerja membaca peserta didik.

- g. Perkembangan kosakata dan pembelajaran memengaruhi pemahaman membaca.

Terdapat empat petunjuk untuk pengajaran kosakata, di antaranya (1) siswa hendaknya dikenalkan secara aktif dalam memahami kata-kata dan dihubungkan dengan strategi-strategi, (2) belajar kosakata hendaknya sesuai dengan selera siswa, (3) diajarkan mengakrabi kata-kata, (4) mengembangkan kosakatanya melalui wacana-wacana yang diulang penggunaannya dari berbagai sumber informasi.

- h. Pengikutsertaan adalah suatu faktor kunci pada proses pemahaman.

Keterlibatan pembaca dengan bahan bacaan membangun pemahaman berdasarkan pada hubungan antara pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru. Memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya untuk membangkitkan pemahaman baru serta berpartisipasi dalam interaksi sosial yang bermakna tentang bahan bacaan.

- i. Strategi dan keterampilan membaca dapat diajarkan.

Mengaitkan keterampilan dan strategi-strategi dapat mempermudah peserta didik memahami strategi pemahaman yang umumnya lebih kompleks dari keterampilan pemahaman. Strategi pemahaman yang mencakup peninjauan, membuat pertanyaan sendiri, membuat hubungan, memvisualisasikan memonitor, meringkas, dan mengevaluasi.

- j. Asesmen yang dinamis menginformasikan pembelajaran membaca pemahaman.

Asesmen merupakan koleksi data, seperti nilai tes, dan catatan-catatan informasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Menilai kemajuan peserta

didik penting karena memungkinkan guru menemukan kelebihan dan kekurangan, merencanakan pengajaran dengan tepat, mengomunikasikan kemajuan peserta didik kepada orang tua, dan untuk mengevaluasi keefektifan strategi mengajar.

5. Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman

Menurut Somadaya (2011: 11) dapat dikatakan bahwa seseorang dikatakan memahami bacaan secara baik apabila memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis.
- 2) Kemampuan menangkap makna tersurat dan makna tersirat.
- 3) Kemampuan membuat kesimpulan.

6. Tahap Pemahaman

Menurut Kuswana (2012: 44-45) keterampilan dan kemampuan intelektual yang menjadi tuntutan di sekolah yaitu pelibatan pemahaman. Menurut taksonomi *Benyamin Bloom* ada tiga tahap pemahaman sebagai berikut:

a. Pemahaman tentang terjemahan

Terjemahan suatu pengertian yang berarti bahwa seseorang dapat mengomunikasikan ke dalam bahasa lain, istilah lain atau menjadi bentuk tulisan. Mengomunikasikan ke dalam bahasa lain, misalnya kemampuan untuk menerjemahkan sesuatu bagian dari komunikasi yang panjang menjadi lebih ringkas atau melalui istilah yang abstrak. Mengomunikasikan istilah lain atau menjadi bentuk lain, misalnya kemampuan untuk memahami makna dari kata-kata tertentu seperti syair atau puisi ditinjau dari sudut konteks bahasa.

b. Pemahaman tentang interpretasi

Pemahaman interpretasi atau pemahaman penafsiran adalah harus mampu menerjemahkan dari bagian isi komunikasi yang tidak hanya kata-kata atau frasa-frasa akan tetapi termasuk berbagai perangkat yang dapat dijelaskannya. Misalnya memahami grafik menghubungkan dua konsep yang berbeda, dan membedakan yang pokok dan bukan yang pokok.

Perilaku interpretasi yang melibatkan komunikasi sebagai konfigurasi pemahaman ide yang memungkinkan memerlukan penataan kembali ide-ide ke dalam konfigurasi baru dalam pikiran individu. Misalnya kemampuan memberikan cirri di antara kebenaran yang dijamin dengan alasan tak terbantahkan, berupa kesimpulan yang ditarik dari data-data.

c. Pemahaman tentang ekstrapolasi

Pemahaman tentang ekstrapolasi mencakup pemikiran atau prediksi yang dilandasi oleh pemahaman kecenderungan atau kondisi yang dijelaskan dalam komunikasi yang melibatkan pembuatan kesimpulan sehubungan dengan implikasi, konsekuensi, akibat, dan efek sesuai dengan kondisi yang dijelaskan dalam komunikasi. Misalnya keterampilan menyisipkan di antara kesenjangan informasi berdasarkan data yang benar, memperluas wawasan, dan kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas maka peneliti mengembangkan bahan ajar *e-learning* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi membaca pemahaman. Untuk menilai bahan ajar *e-learning* bahasa Indonesia materi

membaca pemahaman ini memenuhi standar maka dilakukan beberapa tahapan yaitu (1) mengidentifikasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi membaca pemahaman, (2) menentukan materi, (3) menyiapkan isi bahan ajar *e-learning* bahasa Indonesia untuk materi membaca pemahaman, (4) menyiapkan rancangan, (5) membuat bahan ajar *e-learning* bahasa Indonesia materi membaca pemahaman, (6) validasi oleh ahli materi dan ahli media, (7) menerapkan kepada peserta didik, dan (8) menentukan kelayakan produk. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



