

BAB II KERANGKA TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Desain Grafis

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang-orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.¹

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media merupakan bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.²

Disamping media disini juga menerangkan tentang adanya desain grafis. Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.³

Media grafis diartikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai symbol atau gambar. Media garfis dapat

¹Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

²Arief Sadiman, dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.

³Setiyaningsih, Yunita. 2020. "Pengertian Desain Grafis | Para Ahli, Sejarah, Prinsip, Dst." dianisa.com.

diartikan juga sebagai suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau symbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.⁴

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media Desain Grafis adalah alat yang digunakan untuk membantu jalannya proses mendesain dengan cara yang menarik dan juga berjalan dengan baik.

2. Jenis-Jenis Media Grafis

Beberapa jenis media grafis di antaranya adalah bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan komik. Terdapat beberapa jenis media grafis menurut Arief S. Sadiman dkk yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik (graphs), kartun, poster, peta dan globe, papan flanel/flannel board dan papan bulletin (bulletin board).⁵ Adapun secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Gambar/Foto

Gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya. Diantara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Jadi, gambar dapat diartikan sebagai media visual yang dihasilkan melalui proses fotografi yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

2) Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari bentuk objek tanpa detail. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.

3) Diagram

Diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram

⁴ Suharjo, Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik, (Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan, 2006) hal. 111.

⁵ Arief S. Sadiman dkk, Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009) hal. 29. 3 Ibid, hal. 29.

menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ. Diagram adalah suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis.⁶ Dari pendapat di atas dapat dipahami diagram adalah gambaran sederhana yang menggunakan garis-garis dan symbol-simbol yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar dan dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik.

4) Bagan

Bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsi utama bagan adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi. Dari pendapat-pendapat di atas peneliti sepakat dengan pendapat yang menyatakan bagan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan.⁷

5) Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Grafik menyediakan representasi visual dari data angka-angka. Mereka menggambarkan hubungan diantara unit-unit data dan kecenderungan dalam data. Grafik dapat dipahami sebagai gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar yang merupakan representasi visual dari angka-angka. Grafik berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.

6) Kartun

Kartun adalah suatu gambar interpretative yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara

⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2005) hal.

⁷ Suharjo, *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik*, (Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan, 2006) hal.112.

cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian dan mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dengan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan symbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kartun berupa coretan garis yang merupakan karikatur kasar dari orang-orang, hewan, atau kejadian fiksi atau nyata.⁸

7) Poster

Poster merupakan kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya. Poster juga dapat diartikan sebagai media grafis perpaduan antara gambar dengan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, dan ide-ide lain. Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa poster adalah media grafis yang memadukan antara gambar dengan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, dan ide-ide lain guna menarik dan mempertahankan perhatian khalayak umum supaya cukup lama tertanam dalam ingatannya.⁹

8) Peta dan Globe

Peta adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, dan symbol visual lainnya sehingga dapat menggambarkan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat, dan keadaan dalam bentuk perbandingan dengan menggunakan skala tertentu. Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Jadi, peta dan globe adalah penyajian visual permukaan bumi, peta berbentuk datar sedangkan globe menyerupai bola bumi.¹⁰

⁸ Suharjo, Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik, (Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan,2006) hal.112.

⁹ Suharjo, Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik, (Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan,2006) hal. 133.

¹⁰ Suharjo, Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik, (Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan,2006) hal. 133.

3. Macam-Macam Media

a. Media Visual

Media Visual merupakan suatu alat yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepetnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.

Contoh :

- 1) Foto atau gambar
- 2) Diagram
- 3) Peta konsep
- 4) Grafik
- 5) Peta atau globe.
- 6) Poster.

Kelebihan dan kekurangan media visual

Kelebihan :

- 1) Dapat di analisis lebih mudah, tidak hanya itu media visual juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan juga membuat siswa untuk berfikir lebih kritis, dan juga materi yang disajikan dengan menggunakan media visual akan lebih mudah diingat oleh siswa.
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik.
- 3) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar.
- 4) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang di sajikan dengan menggunakan media visual.
- 5) Mudah diaplikasikan.
- 6) Tahan lama sehingga siswa dapat membaca dan melihatnya berkali kali.

Kekurangan :

- 1) Kurang praktis dalam penggunaannya.
- 2) Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat di terapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tunanetra. Media ini tidak di lengkapi dengan suara jadi kurang menarik.

- 3) Biaya produk cukup mahal karena sebelum menggunakan media ini harus menyatak atau membuat dan megirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

b. Media audio

Media Audio merupakan jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

Contoh :

- 1) Laboratorium bahasa
- 2) Alat perekam pita mekanik

Kelebihan dan kekurangan media audio

Kelebihan :

- 1) Biaya yang harus dikeluarkan hanya sedikit (harganya murah)
- 2) Media mudah dibawa dan di pindahkan, sehingga mudah dalam penggunaanya
- 3) Materi dapat diputar kembali
- 4) Dapat merangsang keaktifan pendegaran peserta didik, dan juga dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

Kekurangan:

- 1) Media audio bersifat abstrak karena hanya berupa suara saja sehingga pada hal hal tertentu juga memerlukan bantuan visual.
- 2) Karena media audio ini bersifat abstrak pemahaman pengertiannya hanya bisa di kontrol melalui kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- 3) Media ini akan berhasil jika diterapkan bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
- 4) Media ini tidak dapat diterapkan oleh peserta didik yang berkebutuhan khusus lebuh tepatnya bagi mereka yang tidak bisa mendengar (tuna rungu)

4. Media audio visual

Media audio visual merupakan jenis media pembelajaran yang dapat dikatakan juga sebagai sumber belajar yang berisikan pesan ataupun materi pelajaran yang dibuat dengan cara menarik dan juga kreatif dengan menggunakan indra

pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam – macam media audio visual Menurut Djamarah, media audio visual dibagi menjadi 2 :

- a. Audio visual murni merupakan baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara.
- b. Audio visual tidak murni merupakan unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.¹¹
 - 1) Contoh Audio Visual Murni :
 - a) Film bersuara
 - b) Video kaset
 - c) Televisi

2) Contoh Audio Visual Tidak Murni :

Film bingkai suara (*sound slide*).

Kelebihan dan kekurangan media audio visual
Kelebihan :

- 1) Sangat praktis dan menarik
- 2) Pemakaian tidak terikat waktu
- 3) Harganya relative tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali
- 4) Menghemat waktu dan juga dapat video atau film dapat diputar kembali.

Kekurangan :

- 1) Jika memutar film terlalu cepat, siswa tidak dapat mengikuti
- 2) Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruangang yang gelap
- 3) Untuk media televisi, tidak bisa dibawa kemana – mana karena cenderung ditempat tertentu
- 4) Membutuhkan ketrampilan dan keahlian khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio visual, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.

¹¹ Arsyad, A. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press

5. Manfaat Media

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa. Tujuannya membantu siswa dapat belajar secara optimal. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi ada delapan manfaat yaitu :

- a. Penyampaian materi dapat diseragamkan. Penafsiran yang beragam dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang terima teman-temannya.
- b. Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik. Penggunaan media dapat membangkitkan rasa ingin tau siswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.
- c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para dosen dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga mahasiswa.
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi. Seringkali terjadi, para guru terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika guru mau menggunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelajaran.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu mahasiswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
- f. Media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
- g. Siswa memiliki sikap yang positif terhadap bahan ajar maupun proses belajar yang dapat ditingkatkan. Dengan

menggunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Pertama, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar, kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), dosen dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dan ketiga, peran guru tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, tetapi juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar-mengajar.¹²

Menurut Kemp & Dayton (dalam Muhson, 2010:4)

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Tujuannya membantu mahasiswa dapat belajar secara optimal. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasi ada 8 (delapan) manfaat media dalam proses belajar dan mengajar yaitu :¹³

- a. Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang bergam dapat direduksi dan disampaikan kepada mahasiswa secara seragam. Setiap mahasiswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang terima temantemannya.
- b. Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan mahasiswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.
- c. Proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif ; jika dirancang dan dipilih dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen mungkin akan

¹²Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal ilmiah DIDAKTIKA*, 12(1), 149-162.

¹³ Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).

condung berbicara satu arah kepada mahasiswa. Namun dengan menggunakan media, para dosen dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga mahasiswa.

- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi ; seringkali terjadi, para dosen terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika dosen mau menggunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelajaran.
- e. Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan: penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu mahasiswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
- f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja ; Media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat belajar di mana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang dosen.
- g. Sikap positif mahasiswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi mahasiswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.
- h. Peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif; pertama; dosen tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar, kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), dosen dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dan ketiga, peran dosen tidak lagi menjadi sekedar “pengajar”, tetapi juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar-mengajar.¹⁴

Encyclopedia of Educational Research merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian peserta didik.

¹⁴ A, Muhson (2010) .Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2).

- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.¹⁵

6. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula siswa yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap siswa. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah perubahan, maka hakikat pembelajaran adalah pengaturan.¹⁶

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu siswa, guru, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling

¹⁵Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179

¹⁶ Abdul Majid. Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.

berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁷

Menurut Trianto, pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.¹⁸

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah yaitu dari seorang guru dan peserta didik, dimana keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

7. Perkembangan Media Pembelajaran

Jika kita lihat perkembangannya, pada awalnya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai sebagai alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Dengan masuknya teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan proses pembelajaran maka dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau audio visual aids (AVA).¹⁹

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Sejak saat itu, alat audio visual

¹⁷Abidin, Yunus. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama, 2014.

¹⁸Abudin Nata. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009.

¹⁹Putria, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai alat penyalur pesan atau media. Teori ini sangat penting dalam penggunaan media untuk kegiatan program-program pembelajaran. Sampai saat itu pengaruhnya masih terbatas pada pemilihan media saja.²⁰

Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan siswa sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku (*behaviorism theory*) ajaran B. F. Skinner (1950: 9) mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini mendorong untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini, mendidik adalah mengubah tingkah-laku siswa. Perubahan tingkah-laku ini harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi adat kebiasaan. Supaya tingkah-laku tersebut menjadi adat kebiasaan, setiap ada perubahan tingkah-laku positif ke arah tujuan yang dikehendaki, harus diberi penguatan (*reinforcement*), berupa pemberitahuan bahwa tingkah-laku tersebut telah betul. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah-laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran.²¹

Pada tahun 1965-1970, pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai integral dalam program pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah-laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara menggunakannya telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama.

B. Media Canva

1. Pengertian *canva*

Canva merupakan salah satu *tools* yang memiliki *freemode* dan *reguler mode*. *Freemode* hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan gratis oleh *Canva*, dan *tools* yang

²⁰Rahardjo, R. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

²¹ Setiawan, Achmad. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

yang gratis cukup sederhana. Sedangkan reguler mode tools yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang tersedia pada aplikasi *canva*.

Canva pertama kali diterbitkan pada 1 Januari 2012 sekaligus dipromosikan secara publik, maka pada tanggal tersebut juga *Canva* mulai beroperasi pada platform digital. Melanie Perkins adalah CEO atau pendiri *canva* sebelumnya juga pernah mendirikan Fusion book, yaitu salah satu penerbit buku ternama di Australia. Pada tahun pertama setelah diterbitkan *canva* awal Januari, *canva* beroperasi sangat pesat. Para desainer mulai menggunakan *canva* untuk pembuatan media visual dan berbagai visual lainnya. Dengan itu *canva* meningkat dan mencatatkan pembukuan rekor pengguna sebanyak 750.000 pengguna.

Pada tahun 2017 *canva* genap berusia lima tahun, pada tahun itu juga *canva* melakukan pembukuan setelah lima tahun berjalan. *Canva* sudah memiliki pegawai sebanyak 200 orang yang tersebar di beberapa kantor Australia dan San Francisco. Pemasukan terbanyak didapat oleh pengguna yang memiliki akun premium atau reguler mode yaitu berjumlah sebanyak 294.000 pengguna.²² Aplikasi *canva* adalah salah satu pendukung proses pembuatan media pembelajaran, pada aplikasi *canva* menyediakan berbagai macam alat desain grafis mulai dari poster, kartu undangan, sampul/cover, photo editor dan pembuatan video serta banyak lainnya.²³

2. Fungsi Pembelajaran Media *Canva*

Penggunaan sumber daya tersebut sangat efektif baik secara offline maupun online dalam Analicia (2021, hlm.11). Kanvas berbayar memberi pengguna pilihan template dan alat yang lebih lengkap. Menurut artikel akun belajar.id dengan *canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar melalui sebuah kolaborasi kelas. Aktivitas lingkungan belajar *canva* dapat merangsang pembelajaran pendapat ini, Sanaky (2013) mengatakan dalam

²² Sony Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for," vol. 07, hal.80–89, 2021.

²³ Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," J. Sasindo Unpam, vol. 8, no. 2, hal. 1–18, 2020.

Suryan (2018, hlm. 10) sebagai berikut : 1) Menghadirkan objek secara nyata, 2) Dapat membuat tiruan objek dari objek yang nyata, 3) Membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret, 4) Menyamakan pendapat, 5) Mengatasi hambatan keterbatasan waktu, tempat, jumlah dan jarak. 6) Dapat menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan 7) Menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga akan tercapainya tujuan pembelajaran.²⁴

Sedangkan dalam Suryani, (2018, hlm, 14) media pembelajaran memiliki fungsi lain bagi guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- a. Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Mempunyai pedoman arah serta urutan pembelajaran yang terstruktur.
- b. Dapat membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyampaian materi dan penyajian materi pembelajaran.
- c. Dapat membantu menyajikan materi yang bersifat konkret, terutama materi pembelajaran yang bersifat abstrak.
- d. Mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang disajikan secara terstruktur melalui media pembelajaran.
- e. Membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- f. Memberikan kesadaran bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang disajikan secara bervariasi, sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik dan optimal.²⁵

Jadi dari beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *canva* dengan menghadirkan objek nyata sangat bermanfaat untuk pembelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik.

a. Pengertian Karakter

Karakter adalah “campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi agama, cerita sastra, para bijak, dan kelompok-kelompok yang berakal

²⁴ Sanaky, Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.

²⁵ Suryani. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS-Heuristik) terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Jurnal Matematika Al Qalasaki.

sehat dalam sejarah,” kata Michael Novak. Sementara itu, Masnur Muslich mengatakan bahwa karakter adalah nilai-nilai perilaku manusia yang berkaitan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan. Nilai-nilai ini tercermin dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perilaku yang didasarkan pada norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.²⁶

Menurut Muchlas Samani, karakter seseorang dapat didefinisikan sebagai nilai dasar yang membangun pribadi mereka, yang dibentuk oleh faktor keturunan dan faktor lingkungan, yang membedakan mereka dari orang lain, dan diwujudkan dalam sikap dan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Agus Wibowo setuju bahwa karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang dimiliki setiap orang untuk hidup dan bekerja sama dalam keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara.²⁷

Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu. Ciri khas tersebut asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu tersebut, dan merupakan mesin yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berujar, dan merespon sesuatu. Selanjutnya, menurut Maksudin yang dimaksud karakter adalah ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya (daya qalbu), yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, cara berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara.²⁸

Didasarkan pada beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sifat atau karakteristik yang dimiliki seseorang sepanjang hidupnya dan di masyarakatnya..

²⁶ Masnur Muslich. Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. (Jakarta: Bumi Aksara. 2011), h.84

²⁷ Agus Wibowo. Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012), h.33

²⁸ Maksudin. Pendidikan Karakter Non-Dikotomik (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013), h.3

b. Macam-Macam Karakter

Kemendiknas mengidentifikasi ada 18 nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini:²⁹

1) Religius:

Sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2) Jujur:

perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.

3) Toleransi:

sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4) Disiplin:

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5) Kerja Keras:

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6) Kreatif:

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang telah dimiliki.

7) Mandiri:

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8) Demokratis:

Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

²⁹ Agus Wibowo. Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012), h. 43-44

- 9) Rasa Ingin Tahu:
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- 10) Semangat Kebangsaan:
Cara berpikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) Cinta Tanah Air:
Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
- 12) Menghargai Prestasi:
Sikap dan tindakan yang mendorongnya untuk mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain serta menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat.
- 13) Bersahabat dan Komunikatif:
Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
- 14) Cinta Damai:
Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya.
- 15) Gemar Membaca:
Dia biasanya meluangkan waktu untuk membaca berbagai bacaan, yang membuatnya merasa baik.
- 16) Peduli Lingkungan:
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- 17) Peduli Sosial:
Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- 18) Tanggung jawab:
perspektif dan tindakan seseorang dalam memenuhi tanggung jawab dan kewajibannya terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan

alam, sosial, dan budaya, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.³⁰

C. Karakter Gemar Membaca

Karakter gemar membaca berkaitan mengenai sikap seseorang untuk suka dan menyukai perilaku membaca. Gemar membaca menurut (Yaumi, 2014) adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai buku bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Menumbuhkan karakter gemar membaca membutuhkan waktu, tenaga dan ketekunan dalam melakukan. Kemudian berdasarkan pengertian karakter yang mana memiliki proses dari mengerti, kemudian berbuat dan peduli maka gemar membaca harus dibentuk dengan upaya memahami tentang pentingnya membaca, agar pelajar atau seseorang dapat mengerti. Setelah mengerti diharapkan seseorang tersebut mampu untuk berperilaku gemar membaca kemudian seseorang akan peduli akan pentingnya membaca. Tahapan – tahapan tersebut tentu tidak bisa dicapai dengan mudah tapi perlu dicapai secara tahap demi tahap.

Sebuah pendidikan karakter akan berhasil jika memenuhi tujuan pendidikan karakter itu sendiri. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk mengembangkan nilai – nilai yang membentuk karakter bangsa meliputi (1) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berkiprah baik, dan berperilaku baik; (2) membangun bangsa yang berkarakter Pancasila; (3) mengembangkan potensi warganegara agar memiliki sikap percaya diri, bangsa pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia”).

Pendidikan karakter yang biasanya dilakukan secara masif diranah lingkungan sekolah tetapi dengan adanya pandemi menjadi hal yang tidak mudah untuk dijalankan apalagi tercapainya pembentukan karakter peserta didik. Maka dalam hal ini tripusat pendidikan selain sekolah yakni lingkungan keluarga dan masyarakat menjadi solusi utama baik dalam pembelajaran terutama pembentukan karakter seorang peserta didik. Dalam hal ini pembentukan karakter seorang peserta didik dilingkungan

³⁰ Mardiah Baginda, “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Dasar dan Menengah”, *Iqra' Scientific Journal* 10, no. 2 (2018): 1-12, <https://journal.iain-manado.ac.id/index.php/JII/article/view/593/496>.

masyarakat dapat dilakukan melalui komunitas atau organisasi – organisasi kemasyarakatan.³¹

Gemar membaca adalah ketika pembaca senang dan rajin meresapi, mengevaluasi, dan tertarik dengan pesan yang disampaikan oleh penulis dalam media tulisan. Gemar membaca adalah suatu kebiasaan untuk melakukan aktivitas membaca dari berbagai bacaan daripada hanya membaca satu sumber untuk mendapatkan informasi secara luas. Ini adalah salah satu cara untuk memperoleh ilmu.

Cattell menyatakan bahwa manusia memerlukan lebih banyak waktu untuk membaca huruf-huruf yang tidak berkaitan daripada untuk membaca huruf-huruf yang membentuk kata. Menurut pernyataan tersebut, gemar membaca adalah kecenderungan untuk membaca dan memahami dan menerapkan isi teks yang dibaca.

Perintah membaca di sini harus berarti membaca bukan hanya buku, tetapi juga membaca "buku" seluruh dunia. Membaca tanda-tanda kebesaran Allah, seperti membaca diri kita, alam semesta, dll. Berarti ayat tersebut meminta kita untuk menghindari kebodohan dan belajar dari mencari pengetahuan.

1. Pendidikan karakter

a. Pengertian pendidikan karakter

Menurut Samami, pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntutan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya, yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa.³²

Pada pemerintah Indonesia sendiri, yang dituangkan pada Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter (RANPK) menyatakan bahwa pendidikan karakter dapat dimaknai dengan pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.³³

Menurut Scerenko dalam Samami, pendidikan karakter adalah upaya yang sungguh-sungguh dengan cara mana ciri kepribadian positif dikembangkan, didorong, dan

³¹ Santika, I Wayan. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Journal*. 3(1), 8- 19

³² Muchlas Samami, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, 45.

³³ Kementerian Pendidikan Nasional, *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*, 5-6

diberdayakan melalui keteladanan, kajian (sejarah, dan biografi para bijak dan pemikiran besar), serta praktik emulasi (usaha yang maksimal untuk mewujudkan hikmah dari apa-apa yang diamati dan dipelajari).³⁴

Menurut Ratna Megawangi dalam Wiyani, pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.³⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah usaha dalam menanamkan karakter pada diri individu dengan tujuan agar lebih memahami nilai-nilai etis melalui berbagai metode agar kelak dapat memberikan kontribusi positif terhadap masyarakat.

b. Ruang lingkup pendidikan karakter

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter yaitu sebuah upaya untuk menjadikan seorang anak berkarakter dengan memahami nilai-nilai etis, melalui berbagai metode yang pada akhirnya bermanfaat untuk kelak berkontribusi terhadap masyarakat.

Dalam pelaksanaan dilapangan atau penerapan disekolah, pendidikan karakter dilaksanakan dengan totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, psikomotorik) dan fungsi totalitas sosiokultural pada konteks interaksi dalam keluarga, satuan pendidikan serta masyarakat. Dari totalitas psikologis dan sosiokultural tersebut terbentuklah ruang lingkup pendidikan karakter, yaitu:

- 1) Olah pikir yang meliputi cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi ipteks, dan reflektif.
- 2) Olah raga yang meliputi bersih dan sehat, disiplin, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, kooperatif, determinatif, kompetitif, ceria, dan gigih.
- 3) Olah hati yang meliputi beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik.

³⁴ Muchlas Samami, Konsep dan Model Pendidikan Karakter, 45.

³⁵ Novan ardy Wiyani, Membumikan Pendidikan Karakter di SD, 26.

- 4) Olah rasa/karsa meliputi ramah, saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, kosmopolit, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja.³⁶

Dari keempat komponen ruang lingkup pendidikan karakter diatas dilaksanakan dalam proses yang holistik atau menyeluruh dan koheren memiliki keterkaitan dan saling melengkapi, yang kesemua ruang lingkup tersebut merupakan gugus nilai yang luhur.

2. Faktor Pembentukan Karakter

Menurut Gunawan, faktor-faktor pembentuk karakter dibedakan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

- a. Faktor intern Terdapat 5 hal yang termasuk dalam faktor intern yang dapat mempengaruhi karakter, yaitu:

1) Insting atau naluri

Insting adalah suatu sifat yang dapat menumbuhkan perbuatan yang menyampaikan pada tujuan dengan berpikir lebih dahulu ke arah tujuan itu dan tidak didahului latihan perbuatan itu. Sedangkan naluri merupakan tabiat yang dibawa sejak lahir yang merupakan suatu pembawaan yang asli. Maka perbuatan seseorang dapat bersumber dari latihan-latihan ataupun pembawaan.

2) Adat atau kebiasaan

Yang dimaksud dengan kebiasaan adalah perbuatan yang selalu dilulang-ulang sehingga mudah untuk dikerjakan. Maka dapat dipahami bahwa dengan melakukan pengulangan secara terus-menerus suatu perilaku maka perilaku tersebut bisa menjadi bagian atau kebiasaan dirinya.³⁷

3) Kehendak/kemauan

Kemauan adalah kemauan untuk melangsungkan segala ide dan segala yang dimaksud, walau disertai berbagai rintangan dan kesukaran-kesukaran, namun sekali-sekali tidak mau tunduk kepada rintangan tersebut.³⁸ Manfaat dari sebuah kehendak atau kemauan yaitu dapat bersungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu, terutama

³⁶ Kementerian Pendidikan Nasional, Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter, 9

³⁷ Heri Gunawan, Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi, 20

³⁸ Heri Gunawan, Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi, 20.

dalam keinginan untuk berperilaku baik, perlu didorong agar terwujud.

4) Suara batin atau suara hati

Suara hati berfungsi memperingatkan bahaya berbuat buruk dan berusaha mencegahnya, disamping dorongan untuk melakukan hal baik. Dalam diri manusia terhadap suara batin yang dapat membuat keputusan untuk melakukan kebaikan, dan menghindari perbuatan yang buruk.

5) Keturunan

Keturunan merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perbuatan manusia. Dalam keturunan terdapat dua jenis hal yang dapat diturunkan orang tua kepada kedua anaknya, yaitu sifat jasmaniyah yaitu kekuatan dan kelemahan otot-otot dan urat saraf orang tua yang dapat diwariskan kepada anaknya dan selanjutnya sifat ruhaniyah yaitu lemah dan kuatnya suatu naluri dapat diturunkan pula oleh orang tua yang kelak mempengaruhi perilaku anak cucunya.³⁹

b. Faktor ekstern

1) Pendidikan

Pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan karakter. Pendidikan untuk mematangkan kepribadian manusia sehingga tingkah lakunya sesuai dengan pendidikan yang telah diterima oleh orang baik pendidikan formal, informal maupun nonformal.⁹ Pendidikan digunakan sebagai sarana atau tempat latihan dan memperoleh informasi mengenai karakter, sehingga dianggap penting jika pendidikan dijadikan sara pembentuk karakter.

2) Lingkungan

Lingkungan adalah suatu yang melingkungi suatu tubuh yang hidup, seperti tumbuh-tumbuhan, keadaan tanah, udara, dan pergaulan hidup manusia yang selalu berhubungan dengan manusia lainnya atau juga dengan alam sekitar. Kemudian lingkungan dibagi menjadi dua bagian.

Pertama, lingkungan yang bersifat kebendaan. Alam yang melingkungi manusia merupakan faktor yang mempengaruhi dan menentukan tingkah laku manusia.

Misalnya lingkungan fisik sekitar seperti lingkungan alam yaitu unsur abiotik dan biotik, yang kecuali manusia.

Kedua, lingkungan pergaulan yang bersifat kerohanian. Seseorang yang hidup dalam lingkungan yang baik secara langsung atau tidak langsung dapat membentuk kepribadiannya menjadi baik. Jadi dapat dipahami bahwa dengan menentukan secara benar tempat atau lingkungan hidup dapat menentukan kepribadian atau karakter yang akan dimunculkan.⁴⁰

3. Kemampuan Membaca Permulaan

Seorang anak harus memiliki kemampuan membaca, yang membuat mereka lebih mudah belajar dan menguasai bidang ilmu lainnya. Menurut Baraja, membaca pada dasarnya adalah pemahaman tentang lambang bunyi dan rangkaian huruf bahasa. Kemudian, makna yang terkandung dalam rangkaian huruf tersebut dihubungkan dengan pengetahuan ini.

Kemampuan membaca yang lemah pasti berdampak negatif pada kesehatan mental dan prestasi akademik. Ketidakmampuan anak untuk membaca dapat menyebabkan mereka berkecil hati, tidak percaya diri, dan kehilangan keinginan untuk belajar. Dalam surat Thaha ayat 114, Allah berfirman, "Maka Maha Tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu pengetahuan kepadaku".⁴¹

Dari ayat di atas, dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang tidak mengetahui baiknya seseorang yang lain memberitahu, setiap orang harus saling mengajarkan ilmu pengetahuan satu sama lain. Pelajaran bahasa, terutama membaca, sangat penting. Burns menyatakan dalam Rahim bahwa kemampuan membaca sangat penting karena setiap aspek kehidupan membutuhkan keterampilan membaca. Pendidikan anak usia dini tidak memerlukan kemampuan membaca yang lancar; namun, penting bagi anak untuk mengenal urutan huruf dan memahami bentuk huruf untuk membantu mereka belajar membaca dengan lancar.

Untuk membantu anak belajar membaca dengan lancar, Anda harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Anak membutuhkan pendekatan yang

⁴⁰ Heri Gunawan, Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi, 20.

⁴¹ Al-Qur'an dan terjemahannya

menarik untuk belajar membaca. Media yang efektif sangat penting karena membantu anak membuat ide. Dengan demikian, metode ini dapat berhasil jika digunakan dengan baik. Dengan menggunakan alat bantu ini, anak akan lebih tertarik untuk belajar dan tidak akan bosan..

Anak-anak mampu menyebutkan nama panggilan orang lain, memahami perbandingan dua hal, memahami konsep timbal balik, dan dapat menyanyikan lagu dan menyusun kalimat sederhana. Dhienie, seorang anak berusia 24 tahun, mengatakan bahwa dia senang mendengarkan cerita sederhana dan mulai banyak berbicara. Dia juga banyak bertanya tentang alasan, mengapa, dan bagaimana. Dia juga belajar menulis sederhana..⁴²

D. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa” pada tahun 2021. Pada penelitian ini pengembangan media *canva* bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan dari media yang mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui karakter gemar membaca.
2. Hasil penelitian yang ditulis oleh Sri Sumanti (2012) yang berjudul Upaya Meningkatkan Minat Baca Melalui Media Gambar Pada Anak Kelas B TK Mardirahayu Sendangdawung Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat gemar membaca dengan menggunakan media gambar di MI Tarbiyatul Islamiyah Kecamatan Sukolilo Kabupaten Pati. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *canva* mampu meningkatkan minat gemar membaca pada siswa.
3. Aldi (2018). Skripsi Universitas Jambi dengan judul “Implementasi Literasi Sekolah Terhadap Minat baca Buku sejarah Siswa Kelas X SMA N 1 kota Jambi”.⁴³ Dari penelitian saudara Aldi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan minat gemar membaca siswa tentang buku sejarah dan ini terlihat dari partisipasi, kemauan siswa dan semakin termotivasinya siswa

⁴²Tatik Ariyanti, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar, Vol.8 No.I (2014), h.50

⁴³ Aldi (NIM: A1A214064) berjudul “Implementasi literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Sejawah Kelas X SMA 1 Kota Jambi “, Skripsi, Program Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan univesitas Jambi, 2018.

dalam membaca buku-buku sejarah. Hal yang membedakan peneliti dengan peneliti terdahulu yakni pertama pada lingkup bacaanya kalau peneliti terdahulu hanya fokus pada buku-buku sejarah akan tetapi kalau peneliti sifatnya umum, yang kedua yakni objek yang dihadapi, kalau peneliti terdahulu menggunakan siswa kelas X Sekolah Menengah Atas sedangkan peneliti menggunakan objek siswa Madrasah Ibtidaiyah.

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah serangkaian konsep yang digunakan untuk membantu dan mendorong peneliti memahami suatu permasalahan yang mendasar, setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, salah satunya adalah mengenai hal gemar membaca. Hal tersebut dapat dilihat melalui proses pembelajaran ataupun pada saat siswa siswi memasuki ruang perpustakaan. Sebagian besar siswa lebih suka bermain gadget atau telephone genggam dari pada membaca buku, ini menjadi awal permasalahan mengenai rendahnya minat gemar membaca siswa di MI Tarbiyatul Islamiyah Kedumulyo Sukolilo Pati.

Rendahnya minat gemar membaca ini terjadi karena berkembangnya teknologi yang semakin canggih sehingga anak-anak enggan untuk membaca buku diperpustakaan ataupun buku-buku pelajaran dari sekolah yang sudah disediakan. Salah satu usaha yang dilakukan peneliti dalam mengatasi hal rendahnya minat membaca siswa ini adalah dengan cara menggunakan media *canva* untuk menarik perhatian setiap siswa dan juga menambah inovasi baru bagi siswa, karena media *canva* dapat dibuat seunik mungkin dan juga semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa.

Menanamkan minat gemar membaca melalui media *canva* dapat membantu guru untuk menumbuhkan rasa gemar membaca siswa siswi MI Tarbiyatul Islamiyah Kedumulyo Sukolilo Pati. Media *canva* bukan hanya digunakan diruang perpustakaan akan tetapi juga dapat bermanfa'at pada saat proses belajar mengajar didalam maupun diluar kelas untuk menambah rasa semangat siswa dalam hal belajar.

Kerangka Berfikir