

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan disampaikan sepuluh pokok bahasan, yaitu : (1) latar belakang masalah, (2) indentifikasi masalah, (3) pembatas masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat umum dan penting didalam kehidupan manusia. Dimana pendidikan juga mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan bangsa, dengan sebagai factor tolak ukur kehidupan manusia dan bangsa dengan memperhatikan kualitas sumber daya manusia. Serta pendidikan yang baik juga merupakan pendidikan yang dapat merubah sikap dan pola pikir seseorang, untuk nanti kedepannya bisa dimudahkan dalam mencapai tujuan-tujuan yang ingin diraih dan juga bisa lebih mudah dilalui dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan berkembangnya potensi siswa menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab

(Yusnadi).

Sistem pendidikan menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 yaitu keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pada era modern saat ini membaca sangatlah sulit dilakukan oleh sebagian besar masyarakat, bukan tidak adanya fasilitas yang memadai tetapi kesadaran dari masyarakat itu sendiri yang kurang. Padahal perlu kita ketahui bahwa membaca adalah salah satu keterampilan yang sangat baik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Dengan kemajuan teknologi saat ini tak sepantasnya kita untuk tidak terampil dalam hal membaca. Seperti halnya kita dapat membaca melalui beberapa media elektronik bukan hanya melalui buku saja, seperti membaca sebuah berita di media cetak melalui telepon genggam atau bisa menggunakan computer.

Menurut Tarigan (2015) langkah awal yang paling penting dalam membaca ialah permulaan bagaimana cara menarik minat dan perhatian siswa agar mereka tertarik dengan buku bacaan serta mau belajar dengan keinginannya sendiri tanpa dengan merasa terpaksa untuk belajar. Lain halnya dengan yang dikatakan oleh Haryadi, membaca yaitu proses memberikan reaksi terhadap bacaan. Membaca merupakan proses memahami makna apa saja yang terkandung dalam bacaan. Terdapat pesan dan makna yang mungkin saja terkandung dalam teks bacaan yang merupakan interaksi timbal balik, interaksi aktif, dan juga interaksi dinamis antara pengetahuan dasar yang memiliki kalimat-kalimat, fakta, serta informasi yang tertuang dalam bacaan tersebut.

Pada dasarnya kemampuan dan keterampilan membaca menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Sehingga kemampuan membaca harus dilatih sejak dini.

Kegiatan membaca permulaan dimulai dari taman kanak-kanak atau sekolah dasar tingkat awal. Namun pada kenyataannya kegiatan membaca kurang disukai anak-anak khususnya siswa sekolah dasar yang pada dasarnya masih suka bermain, belum fokus dan memusatkan perhatian. Dalam satu kelas saja dapat dihitung siswa yang gemar membaca tanpa dipaksa dari pihak lain seperti orang tua atau guru. Ditemukan pula fakta di lapangan pada kelas tingkat atas sekolah dasar terdapat siswa yang belum bisa membaca dan kurang lancar membaca. Apabila seorang siswa belum bisa membaca siswa tersebut akan kesulitan dalam memahami pelajaran khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Di samping itu, kegiatan membaca tidak hanya sekedar membaca sekilas saja, tetapi juga dapat memahami isi yang terkandung di dalam bahan bacaan yang dibaca.

Minat baca merupakan investasi terbaik bagi siswa. Siswa akan merasakan manfaat dari minat yang terbentuk pada proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki minat membaca tinggi akan diwujudkan dengan kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarn sendiri. Oleh karena itu, seseorang yang minat membaca rendah tidak mempunyai keinginan untuk membaca, walaupun buku bacaan tersebut mudah didapatkan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (pratiwi, 2017, p. 2) menunjukkan bahwa minat membaca tinggi dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk 50 % skor atas dari seluruh siswa sampel penelitian dari hasil pengisian angket minat membaca, yang mengacu pada aspek-aspek minat yaitu kebutuhan, perhatian, keuntungan, kepuasan, keinginan, kenikmatan, motivasi, rasa ingin tahu, dan kesenangan.

Fenomena yang terjadi, kualitas anak membaca di Indonesia masih rendah. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Wardoyo, Wardoyo

mengungkapkan bahwa kualitas dan proses membaca di sekolah masih belum optimal. Peringkat membaca di Indonesia masih rendah, didukung oleh penelitian yang dilaksanakan Progress in International Reading Licteracy Study (PIRLS) tahun 2006 bahwa Indonesia mendapatkan peringkat ke-41 (Kharizmi, 2015). Berdasarkan studi yang dilakukan oleh International Association for Evaluation of Education atau AEA menyimpulkan bahwa Negara Indonesia menduduki peringkat 29 dari 30 negara (Saepudin, 2015).

Kemajuan teknologi dan informasi pada zaman ini tidak bisa dipungkiri berasal dari hasil kemampuan berpikir kreatif manusia. Manusia memiliki akal, budi, dan karsa untuk melahirkan inovasi terhadap pengetahuan dan menerapkannya agar dapat memecahkan masalah yang ditemui. Kemampuan berfikir kreatif seseorang memacu keinginan agar hidupnya lebih baik dan sejahtera pada kondisi lingkungan yang sangat terbatas. Oleh sebab itu, dibutuhkan kemampuan untuk berpikir kreatif dalam mengatasinya (Siswono, 2018)

Buku cerita yang ditunjukkan kepada anak menempatkan sudut pandang siswa di dalamnya sebagai pusat, sehingga siswa dapat memilih buku cerita bergambar dengan kacamata siswa, selain itu buku cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Maka, dari beberapa fenomena permasalahan membaca akan dilakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan mengembangkan buku cerita bergambar guna membantu guru dalam proses untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang berupa buku cerita untuk siswa kelas III sekolah dasar layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Anak-anak pada dasarnya adalah individu yang kreatif. Mereka memiliki ciri- ciri yang oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri-ciri individu yang kreatif. Misalnya, rasa ingin tahu yang besar, sering bertanya, imajinasi yang tinggi, minat yang banyak, tidak takut salah, berani menghadapi resiko, bebas dalam berpikir, senang akan halhal yang baru, dan sebagainya. Dalam hal ini, orangtua dan guru perlu bekerja sama dan memahami kreatifitas anak-anak dengan bersikap luwes dan kreatif pula.

Gambar-gambar dalam buku cerita anak-anak berkontribusi pada perkembangan bahasa anak serta pengembangan kreativitas, intelektual dan artistik pada anak. Dalam konteks ini, anak perlu lebih banyak berinteraksi dengan buku bergambar yang disiapkan dengan kepekaan seniman untuk berkontribusi pada perkembangan bahasa anak-anak (Ozsezer & Canbazoglu, 2018, p. 206).

Azhar Arsyad (2010:3) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan- pesan pengajaran. Salah satu media yang bisa digunakan adalah buku cerita bergambar. Bower (2014), Biddle (2014), Fahyuni (2016:10) mejelaskan bahwa kemampuan membaca yaitu kemampuan melihat dan memahami isi dari apa yang dibaca, diungkapkan secara lisan atau hanya di hati, anak dapat membaca dengan lancar, baik, dan menangkap isi bacaan yang diberikan guru. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar diharapkan bisa memberikan ketertarikan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca.

Media pembelajaran merupakan perantara atau sarana komunikasi untuk mengantarkan pesan guna membantu pemahaman peserta didik dalam mencapai

tujuan pembelajaran (Anwas, 2015). Dengan menggunakan media, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak terkesan monoton. Siswa juga dapat terlibat langsung dalam penggunaan media sehingga siswa menjadi lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menemukan dan memahami suatu konsep secara mandiri.

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. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan siswa dalam belajar. Tujuan dari pembelajaran yaitu agar siswa mampu mencapai kompetensi dasar dalam suatu muatan pembelajaran yang sesuai dengan jenjang pengetahuannya. Agar tujuan pembelajaran tercapai, guru harus merancang pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa, muatan pembelajaran, dan lingkungan belajar siswa. Materi-materi ajar yang harus disiapkan dan dikembangkan agar siswa mengerti dan mengingat materi pelajaran dalam waktu yang lama.

Untuk dapat mengatasi permasalahan diatas, sehingga perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat pengembangan materi dari muatan Bahasa Indonesia dengan materi membaca. Media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran buku cerita bergambar. Jenis media yang akan digunakan sebagai salah satu cara untuk menunjang pembelajaran dengan cara salah satunya adalah media pembelajaran buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar termasuk ke dalam jenis media pembelajaran yang konkret karena dapat

menyajikan unsur lengkap pada media seperti gambar-gambar yang menarik, grafis, dan teks. Dengan menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar dapat membantu siswa untuk mengatasi pembelajaran yang kurang menambah keterampilan siswa dalam membaca sehingga media buku cerita bergambar ini mampu menambah minat siswa dalam membaca, dan media buku cerita bergambar juga dapat membantu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dikarenakan terdapat gambar-gambar di buku cerita yang menarik perhatian untuk membaca agar siswa lebih semangat lagi dalam membaca.

Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak I Gusti Putu Yudagama, S.Pd., selaku guru kelas III di SD Negeri 4 Gubug, Kabupaten Tabanan, ditemukannya permasalahan yang signifikan yaitu mengenai membaca dan ada beberapa siswa yang masih buta huruf pada siswa kelas III yang belum maksimal dalam membaca (wawancara pada tanggal 08 September 2021). Hasil belajar siswa kelas III dalam membaca sangat menurun dikarenakan pada saat sebelum pandemi Covid-19 siswa kelas III masih duduk di bangku kelas I semester 2. Maka tidak dapat dipungkiri banyak siswa kelas III yang belum lancar dalam membaca terutama juga dalam berbahasa yang kurang pasif, pada muatan Bahasa Indonesia banyak sekali cerita-cerita yang bisa menarik perhatian siswa, tetapi kemungkinan siswa cepat bosan dalam melihat buku cerita yang seperti itu saja. Tidak adanya rancangan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang bisa membuat siswa menjadi lebih aktif, serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam membaca, ditambah lagi pada saat ini sedang berada di situasi pandemi Covid-19 yang sangat mengharuskan siswa belajar dari rumah (BDR). Kurangnya niat siswa dalam belajar membaca mengakibatkan nilai dalam membaca menjadi menurun dan belum maksimal juga

dikarenakan proses pembelajaran yang kurang berkualitas, dapat dilihat dari tidak adanya media pembelajaran yang menarik serta keterbatasan waktu dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, terdapat kesimpulan bahwa guru dan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang dapat dengan mudah digunakan pada saat melaksanakan pembelajaran dari rumah selama pandemi Covid-19. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai dan menarik, maka dapat diharapkan mampu menunjang dan mengarahkan siswa agar lebih giat lagi dalam belajar terutama pada saat membaca agar lebih bermakna.

Salah satu media yang belum begitu banyak di gunakan dan di kembangkan dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah media buku cerita. Buku cerita termasuk da media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah di pahami. Oleh karena itu buku cerita dapat menjadi media pembelajaran yang informatif dan edukatif. Menurut Sudjana dan Rivai, (2015) “Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa”. Media sangat di perlukan untuk proses belajar mengajar agar bisa menciptakan suasana kelas yang lebih kreatif dan menumbuhkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti mengangkat judul penelitian: “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Membaca Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri 4 Gubug Kabupaten Tabanan”



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Media. Dengan memanfaatkan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca agar siswa lebih senang dalam membaca dan tidak membuat siswa menjadi cepat bosan.
- b. Penurunan minat belajar dan membaca siswa pada saat pandemi Covid-19
- c. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca dengan menggunakan media buku cerita.
- d. Mengajak siswa untuk lebih terampil dalam membaca dengan menggunakan media buku cerita bergambar.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, keseluruhan dapat diselesaikan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang didalamnya terdapat pengembangan media pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dengan media buku cerita bergambar. Pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada media buku cerita bergambar yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 4 Gubug Kabupaten Tabanan.

Maka dengan demikian peneliti sangat mengharapkan siswa kelas III agar bisa lebih aktif lagi dalam membaca dikarenakan kurang adanya pengembangan media dalam muatan Bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maka dengan demikian, peneliti dapat mengupayakan untuk

mengembangkan media yang berjenis buku cerita bergambar pada muatan Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 4 Gubug Kabupaten Tabanan. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*, dengan melaksanakan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran), dengan melakukan uji perorangan, dan uji lapangan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, terdapat rumusan masalah yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah rancang bangun media buku cerita bergambar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III di SDN 4 Gubug Kabupaten Tabanan?
- b. Bagaimanakah validitas media buku cerita bergambar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III di SDN 4 Gubug Kabupaten Tabanan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk dapat mendeskripsikan rancang bangun media buku cerita bergambar pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN 4 Gubug Kabupaten Tabanan.
- b. Untuk dapat mengetahui validitas hasil pengembangan media buku cerita bergambar dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas III SDN 4 Gubug Kabupaten Tabanan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan**

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat diharapkan untuk memberikan sebuah manfaat serta dapat lebih memperkaya pengembangan media pendidikan berbasis buku cerita bergambar yang inovatif serta dapat berguna dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan, dengan mengembangkan sebuah penelitian media buku cerita bergambar untuk keterampilan membaca siswa kelas III SD Negeri 4 Gubug Kabupaten Tabanan dalam muatan Bahasa Indonesia materi membaca.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membaca serta dapat menambah minat dan motivasi belajar siswa agar lebih pasif dalam membaca, sehingga siswa lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam membaca yang dipelajari dikarenakan dengan media buku cerita ini yang dapat menarik perhatian siswa adalah dengan adanya gambar-gambar yang menarik dan dapat meningkatkan daya minat siswa dalam membaca. Selain itu, pembelajaran membaca dengan media buku cerita yang diikuti oleh siswa akan lebih bermakna.

2) Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat memperkaya wawasan guru untuk merancang sebuah media pembelajaran buku cerita bergambar agar dapat menambah keterampilan siswa dalam membaca, serta dapat digunakan untuk acuan dan cara merancang media pembelajaran buku cerita agar siswa

lebih terampil dalam membaca sehingga dapat memudahkan dalam penyampaian materi. Selain itu juga dapat membantu guru membiasakan diri untuk bisa menggunakan media dalam setiap proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

### 3) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti, penelitian ini dapat berguna sebagai sebuah referensi dan motivasi dalam pengembangan media pendidikan buku cerita untuk bisa membuat siswa agar lebih terampil dalam membaca. Serta dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran dan mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- a. Produk pengembangan yang dapat dihasilkan oleh peneliti adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk buku cerita bergambar berisikan dengan cerita-cerita dongeng dari dunia binatang yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik perhatian peserta didik agar lebih giat membaca agar tidak cepat bosan, serta dapat lebih terampil dalam membaca dan bersemangat dalam mengikuti setiap pembelajaran.
- b. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran buku cerita ini adalah dengan bermuatan Bahasa Indonesia pada materi membaca untuk siswa kelas III SD. Dengan buku cerita bergambar yang berisikan cerita-cerita dongeng dari dunia binatang peserta didik bisa lebih terampil dalam membaca karena adanya gambar-gambar siswa lebih antusias dalam membaca buku cerita.

- c. Media pembelajaran buku cerita bergambar dikembangkan dengan cerita-cerita dongeng dari dunia binatang yang disertai dengan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa dan adanya warna-warna yang cerah agar lebih kreatif dalam membaca. Buku cerita bergambar ini menggunakan kertas ukuran A4 berbentuk Potrait.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil dari wawancara di SD Negeri 4 Gubug, Kabupaten Tabanan, siswa kelas III di SD Negeri 4 Gubug ini sangat kurang terampil dalam membaca bahkan ada yang tidak bisa membaca. Siswa-siswi di sekolah ini kurang bersemangat dalam mempelajari bacaan dan cenderung cepat bosan, di karenakan guru-guru yang kurang memaksimalkan pemanfaatan media yang kreatif. Di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membaca adalah materi yang sangat penting untuk siswa, agar siswa lebih giat membaca guru seharusnya mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan berupa buku cerita bergambar, dengan buku cerita bergambar siswa dalam lebih terampil, aktif dan bersemangat dalam membaca, terdapat cerita-cerita dongeng dari dunia binatang serta gambar-gambar yang menarik perhatian siswa agar lebih meningkatkan lagi minat siswa dalam membaca. Setelah melaksanakan wawancara dengan ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk buku cerita agar keterampilan siswa dalam membaca meningkat dan lebih bersemangat, guru-guru di sekolahpun mensetujui adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk buku cerita.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini berdasarkan pada asumsi bahwa siswa kelas III SD Negeri 4 Gubug Kabupaten Tabanan belum terlalu menguasai keterampilan dalam membaca dan guru juga belum pernah melakukan pengembangan pengembangan atau menggunakan media pembelajaran berbentuk buku cerita bergambar dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga sangat masuk akal dilaksanakannya pengembangan media pembelajaran berbentuk buku cerita bergambar yang dapat memberikan dampak positif bagi siswa kelas III dan juga guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan serta dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Terdapat permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 4 Gubug Kabupaten Tabanan, dilakukannya pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar pada muatan Bahasa Indonesia materi membaca. Produk hasil pengembangan diperuntukkan bagi siswa kelas III di SD Negeri 4 Gubug Kabupaten Tabanan. Berdasarkan pengembangan pada penelitian kali ini peneliti menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evulation*).

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah yang sudah digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu adanya batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian untuk mengembangkan dan juga menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji teori. Penelitian pengembangan ini juga akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran.
- b. Media buku cerita bergambar merupakan media pembelajaran berupa buku cerita yang didalamnya terdapat cerita-cerita dongeng dari dunia bintang serta gambar-gambar yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih terampil dalam membaca karena adanya cerita- cerita dan gambar yang menarik.
- c. Materi membaca dalam muatan Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang wajib siswa kuasai. Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca.
- d. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yang terdapat lima langkah terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.