

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan literasi bahasa pada anak masih perlu dilatih dan dikembangkan agar kedepannya anak lebih menguasai bahasa, karena dalam kebahasaan literasi adalah hal mendasar dan harus diajarkan kepada siswa. Perkembangan bahasa anak usia dasar terbagi menjadi empat aspek yakni, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Febriyani Awliyah dkk., 2021). Dari keempat aspek tersebut, aspek membaca atau biasa yang disebut dengan literasi merupakan kemampuan verbal yang sangat penting dikuasai peserta didik sebelum anak dapat menulis. Literasi bahasa bukan hanya sebatas pada kegiatan baca dan tulis, namun melibatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap informasi yang didapatkan, karena kunci dari literasi sebenarnya adalah mencintai membaca dan memahaminya (Umyati dkk., 2021). Kemampuan literasi bahasa yang dibutuhkan peserta didik meliputi kompetensi berpikir, membaca, dan menulis sebagai syarat berkomunikasi dengan orang lain karena ketiga kemampuan tersebut adalah bagian dari kedaulatan paling dasar manusia berkaitan pembelajarannya seumur hidup (Siki, 2019). Oleh karena itu, kemampuan literasi bahasa sangat dibutuhkan dalam aspek perkembangan bahasa. Apabila anak-anak terbiasa membaca hal-hal yang baik dan sesuai kaidah bahasa, maka anak akan mendapatkan berbagai macam informasi sehingga memudahkan untuk mengembangkan aspek lainnya.

Sekolah dasar masih menggunakan cara konvensional, bersifat materi, dan jauh dari keberadaan yang menyenangkan seperti bermain dan media interaktif. Sejalan dengan hal tersebut banyak guru-guru yang beranggapan bahwa peserta didik dapat memahami bacaan dengan sendirinya (Umyati dkk., 2021). Bahasa merupakan alat komunikasi primer yang dimanfaatkan manusia dengan maksud sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan sesuatu (Desliana dkk., 2020). Apapun aktivitas manusia menggunakan bahasa, baik dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Gagasan dan semua informasi dari seseorang itu akan mudah diterima dan dipahami secara cepat dan tepat oleh orang lain jika bahasa yang disampaikan jelas, akurat dan tidak menimbulkan penafsiran ganda (Muchi & Ernawati, 2022). Pengembangan tersebut dapat berupa kegiatan literasi di kelas dan pembiasaan pemakaian bahasa baku ketika berkomunikasi.

bahasa Indonesia adalah bahasa yang memang sepatutnya didalami oleh peserta didik pada tahap sekolah dasar. Namun, bahasa asing juga sangat penting dibelajarkan sebagai bekal peserta didik menghadapi arus persaingan dunia. Selain kedua bahasa tersebut ada yang paling penting yang merupakan bahasa nenek moyang bangsa yaitu bahasa daerah. Dalam dunia pendidikan bahasa-bahasa tersebut harusnya lumrah dilaksanakan. Manusia setidaknya wajib menguasai tiga bahasa, yaitu bahasa Daerah, bahasa Nasional atau bahasa Indonesia, dan bahasa Internasional atau bahasa Inggris (Sinaga, 2022). Guru harus mampu menciptakan generasi unggul, berkarakter mampu beradaptasi serta bertarung secara global sehingga dapat mendukung kemajuan bangsa. Penguasaan segala bidang studi bermula pada literasi dan sangat berkesinambungan pada olah bahasa, kesemuanya

itu tidak bisa dipisahkan dengan bidang ilmu bahasa karena bahasa sebagai *tools* untuk menyebarkan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi terkait keterampilan literasi siswa ke Sekolah Dasar Negeri 4 Kaliuntu para siswa banyak sekali yang kurang dalam kegiatan literasi, sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang penggunaan bahasa baik dalam ranah bahasa Bali, bahasa baku Indonesia serta bahasa Inggris. Peserta didik juga cenderung hanya mendapati perintah membaca dan mengamati cerita saja tanpa dianalisis keberadaan kata atau istilah yang tidak dipahami siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Luh Eka Saputri, S. Pd, selaku guru kelas III pada hari rabu tanggal 31 Mei 2023, kemampuan anak dalam literasi belum berkembang secara optimal. Hal ini ditandai pada saat melakukan literasi di pagi hari sebelum memulai pembelajaran, siswa terlihat tidak tertarik pada kegiatan tersebut. Siswa lebih banyak membagi perhatiannya pada kegiatan lain yang lebih menarik. (1) bercanda dengan teman disebelahnya, (2) berbicara dan mengobrol dengan temannya, (3) melakukan kegiatan lain seperti corat-coret buku, bermain-main, dan bahkan ada yang keluar kelas berlarian. Selain itu permasalahan utama yang menyebabkan hal itu terjadi pada siswa kelas III di SDN 4 Kaliuntu adalah kurang maksimalnya penggunaan media.

Permasalahan tersebut juga dibuktikan dengan lembar studi wawancara yang telah dilakukan di SDN 4 kaliuntu terkait keterampilan literasi siswa yang masih rendah pada tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1
Keterampilan Literasi siswa kelas III

Nama Sekolah	Kelas	Skor Minimal	Jumlah Siswa	Siswa yang sudah mencapai skor Minimal		Siswa yang belum mencapai skor minimal	
				Siswa	%	Siswa	%
SDN 4 Kaliuntu	III	60	36	10	27,7%	26	72,2%

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, skor untuk keterampilan literasi siswa masih kategori rendah karena siswa masih belum mencapai skor minimal dengan presentase 72,2%. Untuk mengatasi krisis literasi di sekolah dasar, diperlukan upaya kolaboratif dan inovatif (Nyoman Adi Putra dkk., 2018). Salah satunya yaitu pembuatan media pengembangan untuk menciptakan kegiatan literasi bahasa yang bermakna. Media tersebut adalah media yang mendukung pemahaman siswa terhadap kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia disertai dengan tiga bahasa di dalamnya yaitu bahasa Bali dan bahasa Inggris.

Kenyataannya, guru masih belum mampu menciptakan media literasi yang mampu menarik minat literasi bahasa siswa karena banyak siswa yang merasa jenuh dan bosan saat berkegiatan literasi dibuktikan dengan penelitian oleh (Sintho, 2020) bahwa guru masih menggunakan buku bacaan saja sebagai penunjang kegiatan literasi bahasa sehingga mempengaruhi pemahaman siswa tentang bahasa.

Seiring dengan berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, media cetak merupakan sumber belajar yang kurang relevan. Kebutuhan media digital tentunya sangat erat hubungannya dengan proses meningkatnya teknologi saat ini, dan pendidikan harus dapat mampu mengimbangnya. Pada akhirnya teknologi juga dapat digunakan untuk memberikan jalan peserta didik mengenal materi

pembelajaran. Mengingat hal tersebut tentunya anak-anak lebih tertarik menggunakan teknologi seperti memanfaatkan benda elektronik sebagai penunjang kegiatan literasinya. Sehingga hal tersebut bisa disiasati dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut.

Langkah-langkah seperti, menyediakan bahan bacaan yang relevan dan menarik, mengintegrasikan literasi digital ke dalam sebuah kegiatan belajar, dapat membantu merespons krisis literasi ini dan memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan siswa di masa depan. Salah satunya yaitu penggunaan media literasi dalam proses belajar guna meningkatkan kemampuan literasi siswa. Kondisi di atas menarik perhatian penulis untuk mencoba meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet*. Produk ini dikembangkan sebagai sarana literasi membaca anak. Penelitian ini lebih terfokus pada literasi.

Selain itu, produk ini dibuat dengan menyertakan gambar dan teks yang menggunakan tiga bahasa, yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Bali. Penelitian mengenai *Flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* adalah salah satu media pembelajaran yang belum terlalu disinggung dan dilirik di sekolah dasar, Sehingga penelitian ini tergolong baru. *Flashcards* trilingual merupakan kartu pintar trilingual yang dikembangkan termasuk ke dalam media visual interaktif dua dimensi. Sedangkan *e-booklet* merupakan buku singkat dengan beberapa halaman penting dan interaktif berisikan informasi-informasi menarik. Pemilihan media *flashcards* trilingual jenis *e-booklet* bergambar bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam meningkatkan literasi. Sejalan dengan pendapat Yuliana (2018)

mengatakan bahwa media pembelajaran yang menggunakan gambar animasi berfungsi sebagai daya tarik perkembangan psikomotorik imajinasi anak.

Penggunaan *flashcards* sebagai sarana untuk memperkenalkan siswa pada literasi bahasa dianggap akan memperluas kosakata mereka. Tujuan media kartu bahasa berbasis *e-booklet* ini adalah untuk memberikan pengalaman baru peserta didik dengan menggunakan strategi pengajaran yang inovatif. Kebanyakan siswa kelas III sekolah dasar cenderung salah memahami kosakata baku, tidak hanya itu siswa juga cenderung bosan karena guru kurang menggunakan media yang berkesinambungan dengan materi. Berdasarkan paparan permasalahan yang telah dideskripsikan, maka peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flashcards* Trilingual Berbasis *E-Booklet* untuk Meningkatkan Literasi Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, diantaranya sebagai berikut.

- 1.2.1 Anak sekolah dasar merupakan usia yang cocok untuk dibekali bahasa yang baik dan benar. Namun kenyataannya, Siswa kelas III di SDN 4 Kaliuntu masih memiliki penguasaan kosakata baku dan tidak baku yang terbatas, khususnya pada penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 1.2.2 Kurangnya minat literasi siswa dalam mengenal kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia dibuktikan dengan data 72,2% siswa kurang minat

literasi. Guru kurang mementingkan pemahaman literasi dalam membaca, menulis, dan memahami bacaan karena yang terpenting adalah tujuan dan maksud yang disampaikan anak dapat didengar.

- 1.2.3 Kurangnya literasi siswa akan bahasa sehingga banyaknya siswa yang lebih mudah termakan bahasa gaul daripada bahasa yang baik dan benar. Ditinjau dari kurang cakupannya siswa dalam memilah dan memilih kata sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.
- 1.2.4 Sekolah masih kurang dalam menyediakan fasilitas media yang tepat untuk pelajaran Bahasa. Guru Sekolah dasar menggunakan media pembelajaran yang kurang variatif dan seringkali menyampaikan materi tidak sesuai dengan kaidah bahasa.
- 1.2.5 Strategi pembelajaran yang digunakan guru di Sekolah dasar masih membosankan dan tidak menarik, sehingga membuat peserta didik malas mengikuti pembelajaran. Kadang kala proses pembelajaran terjadi tanpa adanya keterlibatan siswa. Proses belajar mengajar hanya sebatas penyampaian materi yang didominasi dengan metode ceramah, dilanjutkan dengan membaca mandiri tanpa pemberian pemahaman lebih lanjut oleh guru, dan diakhiri dengan pengerjaan soal.
- 1.2.6 Sistem literasi yang masih konvensional terkait bahasa Indonesia sehingga timbul ketidak seimbangan pada setiap aspek kemampuan bahasa anak. Empat komponen penting diantaranya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis harus dikuasai siswa. Namun, guru lebih berfokus pada aspek dasarnya saja terutama pada kegiatan literasi yang dilakukan hanya sekedar

membaca dan menulis, bukan memahami dan berpikir kritis yang terbaik adalah menerapkan semua aspek secara bersamaan.

- 1.2.7 Peserta didik cenderung mengabaikan bahasa Inggris dan bahasa daerah. Setidaknya manusia menggunakan tiga bahasa dalam kehidupannya yaitu bahasa daerah, bahasa nasional, dan bahasa internasional. Sehingga banyak sekolah dasar yang hanya berfokus pada satu atau dua bahasa saja.
- 1.2.8 Guru belum mampu mengimbangi pembelajaran bahasa baik bahasa daerah bahasa nasional dan bahasa internasional dalam sebuah pembelajaran. Guru cenderung menggunakan satu bahasa saja dan terkadang membiarkan peserta didik menggunakan bahasa gaul.
- 1.2.9 Guru belum mampu menciptakan kegiatan literasi yang berbasis teknologi dan masih berdasarkan buku bacaan biasa, sehingga minat anak dalam kegiatan literasi masih kurang.
- 1.2.10 Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berkaitan dengan aspek literasi siswa terutama pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia disertai pembelajaran tiga bahasa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan peneliti terhadap permasalahan di atas, maka permasalahan dapat difokuskan pada kurangnya penyediaan media pembelajaran pembelajaran tiga bahasa yang memadai di sekolah sehingga butuh pengembangan media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* pada materi kosakata baku dan tidak baku mata pelajaran bahasa Indonesia, agar siswa dapat mengenal dan meningkatkan literasinya terkait kosakata baku dan tidak baku serta pengucapannya

dalam bahasa Inggris dan bahasa Bali. *Flashcards* ini dapat dijadikan alat pembelajaran mutakhir untuk mempermudah siswa untuk memahami pengetahuan bahasa peserta didik kelas III di sekolah dasar. Penelitian ini hanya pada satu kelas saja yaitu di kelas III SDN 4 Kaliuntu dikarenakan keterbatasan waktu pada saat penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana validitas media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* untuk meningkatkan literasi bahasa siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar?
- 1.4.2 Bagaimana kepraktisan produk media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* untuk meningkatkan literasi bahasa siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar?
- 1.4.3 Bagaimana efektivitas media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* terhadap keterampilan literasi bahasa siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, adapun tujuan penelitian ini, antara lain:

- 1.5.1 Untuk mengetahui validitas media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* dalam meningkatkan literasi bahasa siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar.
- 1.5.2 Untuk menguraikan hasil kepraktisan media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* dalam meningkatkan literasi bahasa siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektifitas media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* dalam meningkatkan literasi bahasa siswa pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar?

1.6 Manfaat Pengembangan

Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menghasilkan sumbangan pemikiran informasi secara rasional bagi perkembangan ilmu pengetahuan teknologi literasi serta strategi literasi dalam menciptakan media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* sebagai media literasi bahasa yang relevan serta menambah inovasi media.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian pengembangan media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu bagi peneliti, guru, siswa, peneliti lain.

- a. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat memperluas pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang kaitannya dalam menggunakan media literasi bahasa.

b. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami literasi terutama pada materi kosakata baku dan tidak baku, serta diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk gemar belajar bahasa.

c. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru diharapkan mampu memotivasi guru guna meningkatkan inovasi literasi bahasa agar lebih menarik, efektif dalam menyampaikan pembelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini ditujukan agar dapat menginspirasi bahwa hasil karya ilmiah dapat menjadi tumpuan bekal dalam mengembangkan media literasi selanjutnya yang lebih kreatif dan variatif sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

1.7 Spesifikasi Produk

Berdasarkan solusi yang telah dijabarkan pada latar belakang di atas maka hasil dari rancangan pembuatan produk ini berupa seperangkat media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa indonesia. Produk berbasis elektronik *booklet* ini memperkenalkan inovasi baru kepada guru sebagai alternatif untuk membantu peserta didik yang kesulitan

memahami dan mengingat pengetahuan tentang materi yang diberikan serta mempermudah guru untuk melaksanakan rencana literasi di kelas. Literasi akan lebih menyenangkan, peserta didik akan mengingat informasi sebuah materi yang disampaikan tenaga pendidik dengan lebih sederhana. Berikut merupakan spesifikasi produk pengembangan *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet*.

- 1.7.1 Untuk siswa kelas III sekolah dasar, produk ini dibuat dalam bentuk media sederhana atau media *flashcards* trilingual yang dikemas di dalam *e-booklet* dengan tambahan bahasa Inggris dan bahasa Bali.
- 1.7.2 Dalam *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* terdapat gambar sesuai dengan kosakata baku sebagai informasi penjas, serat berisikan teks cerita singkat dalam tiga bahasa.
- 1.7.3 Setiap konten bacaan media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* mencakup kompetensi dasar seperti mengelompokkan kata baku dan tidak baku, menulis kata baku dan tidak baku dalam bentuk mengisi kata yang hilang dalam sebuah cerita.
- 1.7.4 Tampilan *e-booklet* berupa cover depan, prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan untuk siswa, tujuan pembelajaran, KD dan Indikator, materi teks cerita dalam tiga bahasa, *flashcards* kosakata baku dan tidak baku disertai bahasa Inggris dan bahasa Bali, *assignment attachment*, daftar pustaka, dan cover belakang.
- 1.7.5 Media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* ini dikembangkan dengan mengaplikasikan *canva* dan *website* buku elektronik. Dengan demikian dibutuhkan laptop atau komputer, gawai untuk mengaksesnya.

1.7.6 Media pengembangan *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* ini dapat langsung diimplementasikan oleh siswa selama proses literasi dan dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi dengan bantuan layar proyektor.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dewasa ini penggunaan teknologi di sekolah sebagai wadah menuangkan ide kreatif media literasi menjadi hal yang lumrah dilakukan. Tak jarang banyak guru dan calon guru berlomba-lomba menciptakan sebuah produk belajar yang relevan demi mencukupi kebutuhan perkembangan kemampuan peserta didik. Pentingnya penciptaan sebuah karya pembelajaran diharapkan mampu membangun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baik dalam ranah belajar mengajar ataupun ranah bermain anak.

Analisis permasalahan oleh guru merupakan tahap awal dalam menciptakan sebuah produk belajar. Karena hanya buku bacaan biasa dan perlengkapan kelas yang diberikan sekolah untuk dipakai dalam sebuah literasi. Namun, hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam literasi dan kurang terlibat serta cepat merasa jenuh, padahal materi tentang kosakata baku dan tidak baku ini sulit diingat. Sehingga pengembangan media literasi sangat dibutuhkan dalam proses literasi seperti ini. Hal ini dimaksud dengan adanya *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet*, peserta didik akan dapat pembelajaran yang lebih menyenangkan, lebih aktif, terhindar dari rasa kebosanan, dan belajar pada materi tersebut lebih efektif. Dengan mengimplementasikan media ini, siswa juga diharapkan dapat dengan cepat memahami topik yang mereka dapat dari literasi di kelas, serta mendengarkan dan

langsung menerapkan bagaimana mengucapkan kata dan kalimat dengan kaidah kebahasaan yang benar. Sedangkan bagi siswa yang memerlukan waktu yang sedikit lebih lama untuk menyerap informasi yang di dapatkan akan dapat memperelajari media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* secara mandiri dan berulang-ulang sampai mereka betul memahaminya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam hal ini peneliti melakukan pengembangan media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* pada mata pelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi kosakata baku dan tidak baku kelas III sekolah dasar ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Dengan menggunakan media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* dalam proses literasi di kelas maupun di rumah pada materi kosakata baku dan tidak baku bahasa Indonesia, diharapkan dapat meningkatkan literasi siswa dan keefektifan proses literasi bagi siswa, mengarahkan siswa untuk aktif dan terlibat dalam sebuah literasi, tidak mudah bosan, dan mengingat materi materi tentang kosakata baku dengan mudah.
- 2) Belum tersedianya media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* pada materi kosakata baku dan tidak baku.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam berasumsi, penelitian ini juga memiliki batasan dalam pembuatan alat bantu ajar *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet*, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan kebutuhan siswa kelas III SD N 3 kaliuntu, sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan, maka dirancanglah media bantu literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet*.
- 2) Penelitian pengembangan ini secara terkhusus memfokuskan pada pembuatan produk berupa media pengembangan literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* yang dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi siswa dan memfasilitasi proses literasi dalam kaitannya dengan bahasa terutama pada materi kosakata baku dan tidak baku.
- 3) Pengembangan media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* pada materi kosakata baku dan tidak baku ini hanya sebatas 44 buah kosakata baku dan tidak baku, dikarenakan keterbatasan waktu dalam pembuatan media dan hanya memungkinkan jika mendapatkan akses internet sebagai pendukung menggunakan media.
- 4) Selain keterbatasan waktu, peneliti juga memiliki keterbatasan dalam objek dan lokasi penelitian, sehingga dialokasikan di kelas III SD N 4 Kaliuntu.

1.10 Definisi Istilah

Dalam menyusun penelitian ini, tak dapat dipungkiri ada kesalahpahaman dalam mentafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka definisi

istilah dinilai esensial untuk mencegah kekeliruan pada kata-kata primer yang digunakan dalam penelitian ini.

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bisa mengurangi atau penghubung permasalahan antara penelitian sebelumnya, sehingga di dalamnya berisikan proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya.

1.10.2 Media literasi *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* merupakan media berbasis elektronik atau teknologi, namun masih bisa diciptakan secara individual. Keuntungan dari media ini adalah tidak memerlukan biaya tambahan yang berlebihan. Media *flashcards* trilingual berbasis *e-booklet* ini merupakan media sederhana berbasis elektronik berbentuk kartu-kartu kecil persegi panjang yang berisikan gambar, kosakata yang menarik bagi siswa. dalam pengembangannya *flashcards* ini disuguhkan ke dalam sebuah *booklet* elektronik yang mana nantinya tidak hanya mencantumkan *flashcards* saja, tetapi di dalamnya termuat prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan media, materi atau teks cerita, dan *assignment* tentang kosakata baku dan tidak baku.

1.10.3 Keterampilan literasi adalah kegiatan yang mengarah pada aspek membaca. Dalam ranah pendidikan siswa yang mampu dalam literasi adalah ia yang mampu memahami informasi dalam sebuah teks atau mampu dalam mengingat dan mengimplementasikan informasi baik dalam konteks lisan maupun tulisan.

1.10.4 Model Pengembangan ADDIE merupakan model yang digunakan dalam sebuah penelitian terutama pada penelitian pengembangan. Model ADDIE memiliki 5 langkah yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

