

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB ini akan dipaparkan mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat perlu direspon oleh kinerja dunia pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi. Melalui Pendidikan manusia akan terbentuk menjadi masyarakat yang memiliki karakter terdidik dengan kecerdasan mengendalikan emosional dalam penyelesaian masalah. Pendidikan akan memiliki pengaruh bagi kehidupan manusia kedepannya, dengan memiliki pendidikan manusia akan mendapatkan hasil belajar dari proses pendidikan yang telah ditempuh. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia maupun pencapaian pada suatu bangsa. Pendidikan sangat penting bagi manusia, sebab pendidikan menjadi penopang utama dalam menentukan dan mengubah kehidupan melalui Pendidikan. Tujuan pendidikan

merupakan gambaran capaian hasil pembelajaran atau nilai-nilai yang telah diperoleh dari adanya proses belajar mengajar.

Pada jenjang sekolah dasar siswa mempelajari dasar-dasar dalam pembelajaran. Pendidikan dasar dilaksanakan untuk membangun sikap dan kemampuan, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan agar dapat hidup dalam masyarakat. Menurut Situmorang dkk., (2024) Pendidikan yang dibutuhkan adalah pendidikan yang mampu mengubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik dan bertanggungjawab serta mengembangkan kepribadian secara menyeluruh dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, pendidikan dasar juga bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik yang memenuhi syarat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah. Tujuan operasional pendidikan di tingkat SD adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Selain itu, pendidikan ini juga bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu mata pelajaran yang mempelajari dasar-dasar pembelajaran yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi salah satu aspek dasar yang harus dikuasai oleh siswa, karena pada bahasa memegang peranan penting dalam segala aktivitas manusia terutama dalam hal berpikir, berkomunikasi, menalar dan menghayati kehidupan. Menurut Goreti Kristiantari, (2023) bahasa adalah alat komunikasi atau suatu sistem lambang bunyi yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan, ide dan gagasan dalam berkomunikasi. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari mulai

dari kelas 1 sampai 6 di sekolah dasar. Menurut Khair, (2018) Sekolah Dasar (SD) menjadi bagian pertama dari pendidikan dasar hendaknya mampu membangun landasan kokoh bagi jenjang pendidikan. Pada kurikulum di sekolah memiliki 4 keterampilan berbahasa yakni keterampilan menulis, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca. Salah satu keterampilan yang dominan lebih diperhatikan oleh guru maupun orang tua peserta didik ialah keterampilan membaca. Keterampilan membaca dijadikan patokan terhadap peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Membaca adalah bagian terpenting dari pembelajaran bahasa, sebab keterampilan membaca merupakan dasar utama dalam dunia pendidikan. Menurut Chasanah dkk., (2021) menyatakan tujuan akhir dari membaca adalah memahami isi bacaan, namun kenyataan yang ada belum semua siswa dapat mencapai tujuan tersebut. Kemampuan membaca bagi SD kelas rendah merupakan kemampuan yang kompleks yang dapat dikuasai melalui proses bertahap selama masa perkembangan anak, karena ada proses yang bertahap, tidak salah jika anak dipersiapkan sejak dini untuk mengenal dan menguasai kemampuan awal membaca. Pentingnya keterampilan membaca dimiliki oleh anak sekolah dasar agar dapat melaksanakan kegiatan pendidikan yang sedang ditempuh disekolah, selain itu dengan memiliki keterampilan membaca anak cenderung lebih memahami sesuatu yang berkaitan dengan teks/bacaan.

Pada anak sekolah dasar masih banyak yang belum bisa meningkatkan keterampilan membaca pada jenjang sekolah dasar. Kurangnya minat dan motivasi belajar disebabkan oleh banyaknya pengaruh komunikasi lisan dalam kehidupan sosial dan pola pikir masyarakat Indonesia. Situasi ini sangat memprihatinkan,

apalagi di dunia yang mengglobal ini, dimana siswa harus mampu membaca dalam arti memahami teks melalui analisis, evaluasi dan refleksi .Azis, (2018). Maka dari itu proses pembelajaran menjadi komponen utama dalam penentu hasil pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh dari pengalaman belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, tentunya harus mengikuti pendidikan yang berkualitas. Hasil belajar berkaitan erat dengan minat dan motivasi siswa dalam pendidikannya, misalkan siswa aktif dan tekun dalam menempuh pendidikan, maka hasil yang diperoleh siswa akan berkembang sejalan dengan kemampuannya. Namun apabila siswa yang memiliki latar belakang karakter yang tidak termotivasi dan tidak bersemangat dalam menempuh pendidikan, maka hasil belajar tidak diperoleh secara maksimal. Selain itu, menurut Anzelina & Tamba, (2020) untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik salah satu upaya yang dilakukan ialah dengan menggunakan model pembelajaran. Beberapa hal tersebut tidak hanya bergantung pada siswa saja, melainkan dilandasi berdasarkan faktor lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Keterampilan membaca tidak hanya berlaku untuk siswa sekolah dasar saja, melainkan semua orang memiliki kewajiban dalam meningkatkan keterampilan membaca agar mempermudah seseorang untuk melakukan interaksi terhadap informasi baik itu di media sosial maupun di kehidupan nyata. Setiap siswa pada prinsipnya tertentu berhak memperoleh peluang untuk mencapai kinerja akademik (*academic performance*) yang memuaskan. namun dari kenyataan sehari-hari tampak jelas bahwa siswa itu memiliki perbedaan dalam hal kemampuan intelektual, kemampuan fisik, latar belakang keluarga, kebiasaan dan pendekatan belajar yang terkadang sangat mencolok antara siswa dengan siswa lain nya.

Nurfaizah & Oktavia, (2020). Menurut Halimah dkk., (2019) menyatakan bahwa apabila pada saat ini ada beberapa orang yang berusia produktif tetapi tidak mampu membaca atau buta huruf, maka orang tersebut akan sulit memenuhi kebutuhannya dalam segala hal.

Menurut Ali, (2020) proses pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya dioptimalkan tidak hanya pada aspek materi saja, namun juga pada aspek penggunaan metode dan teknik pembelajaran di kelas. Untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu dalam mengembangkan hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan yakni keterampilan membaca khususnya pada siswa kelas rendah. Siswa kelas rendah merupakan siswa yang memerlukan latihan berulang-ulang untuk mengasah keterampilan membaca. Keterampilan membaca untuk siswa kelas rendah menjadi permasalahan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, dikarenakan sering terjadinya siswa yang kurang paham mengenai tulisan yang akan mereka baca. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengasah keterampilan membaca siswa kelas rendah khususnya pada siswa kelas III yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam berpikir. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam membangun semangat dan motivasi siswa pada pelaksanaan pembelajaran. Apabila guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menghibur dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran di kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, kreasi dan inovasi baru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik semakin banyak berkembang

di media sosial. Saat ini media sosial banyak menyediakan *platform* ataupun aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, mulai dari adanya games online, teka teki, *ice breaking* dan berbagai jenis elemen yang bisa digunakan pada saat proses pembelajaran. Salah satu kemajuan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran yakni aplikasi *canva* yang menyediakan berbagai elemen untuk memudahkan guru dalam memvariasi kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini banyak menyediakan kreasi dan inovasi baru dalam pembelajaran, salah satunya adalah pembuatan *flipbook* dengan berbantuan *platform heyzine*. *Flipbook* didefinisikan sebagai media yang berisikan suatu teks atau bacaan tertentu. *Flipbook* memiliki ciri-ciri yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring serta bisa digunakan seperti layaknya menggunakan suatu buku. Media *flipbook* tidak hanya dirancang untuk menarik minat siswa untuk belajar, akan tetapi media ini bisa digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan membaca. Sebab pada *flipbook* siswa diberikan cerita anak-anak yang sesuai dengan jenjang siswa kelas III. Media *flipbook* bertujuan untuk meningkatkan tingkat berpikir tinggi siswa untuk menyelesaikan suatu masalah dengan cara bertahap.

Faktanya, pada kenyataan di lapangan proses pembelajaran bisa dikatakan masih belum maksimal, dikarenakan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kurang mendukung siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu permasalahan di lapangan masih terdapat siswa yang perlu bimbingan dalam meningkatkan keterampilan membaca. Hal ini dapat dibuktikan bahwa berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2024 di SD Negeri 1 Pejeng bersama dengan wali kelas III yakni Ibu Luh Putu Erlina S.Pd. Jumlah siswa

yang terdapat di SD N 1 Pejeng sebanyak 30 siswa. Setelah dilaksanakan wawancara ditemukan permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran, terdapat banyak siswa yang belum lancar membaca, sehingga hal ini dapat menghambat proses pembelajaran yang akan berlangsung. Permasalahan kedua yaitu motivasi dan semangat siswa dalam menyimak pembelajaran masih rendah, hal ini disebabkan karena siswa kelas rendah dominan menyukai pembelajaran yang bervariasi, misalkan bermain sambil belajar atau adanya kegiatan aktif yang melibatkan seluruh siswa. Pada proses pembelajaran, guru menggunakan proyektor dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga siswa belajar tidak hanya menggunakan buku saja sebagai sumber informasi. Hal tersebut dapat dibuktikan pada perolehan data dari wali kelas III SD Negeri 1 Pejeng terdapat 3 orang siswa yang perlu bimbingan pada keterampilan membaca. Hal ini menyebabkan ketiga siswa tersebut mengalami keterlambatan menerima informasi jika guru mengarahkan siswa untuk membaca buku.

Peningkatan keterampilan membaca untuk siswa kelas III di sekolah dasar, peran guru sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang dapat dikatakan menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa ialah mempelajari yang melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi pada proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan guna mendapatkan pembelajaran yang efektif yakni dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam penelitian ini yakni media pembelajaran *flipbook* bercerita. *Flipbook* bercerita merupakan media yang dikembangkan dengan berbasis *heyzine* pada cerita anak-anak berdasarkan dengan kebutuhan

siswa kelas III. Media *flipbook* bercerita memiliki keunggulan dan daya tarik terhadap siswa, karena *flipbook* bercerita ini memiliki kesan membaca sebuah cerita anak-anak/dongeng yang didalamnya diselipkan karakter animasi untuk mendukung minat membaca siswa.

Berdasarkan dengan penelitian dari Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, (2022) mengenai penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada siswa sekolah dasar, bahwasanya pada siklus I observer menyediakan cerita yang berjudul “Lezatnya Sambal Seruit”. Pada kegiatan literasi siswa dan guru akan bergantian dalam membacakan cerita sehingga antusias siswa terhadap literasi lebih bervariasi. Pada siklus I ini hasil dari keterlaksanaan pembelajaran guru berada dalam kategori baik dengan persentase 88,89% sedangkan keterlaksanaan pembelajaran siswa berada dalam kategori cukup dengan persentase 71,43%. Kemudian setelah dilaksanakan siklus ke II dengan memperbaiki cara belajar keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa mengalami peningkatan yakni keterlaksanaan kegiatan guru 94,44% sedangkan keterlaksanaan kegiatan siswa 89,29%. 2) Setelah cerita selesai siswa akan diberikan soal untuk dikerjakan secara mandiri dan memperoleh hasil tes literasi membaca atau ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 47,06% sedangkan pada kegiatan siklus II memperoleh hasil tes literasi membaca 82,35% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas 2 SD.

Berdasarkan dari penelitian yang terdahulu, dapat dijadikan sebagai landasan dan penguat bagi penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Penelitian ini memiliki kesamaan terhadap penelitian sebelumnya yakni penggunaan media pembelajaran *flipbook* untuk mencapai tujuan pembelajaran serta dapat

meningkatkan pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, alasan dalam mengembangkan media ini dalam meningkatkan keterampilan membaca yakni seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat membuat kebutuhan siswa semakin meningkat. Hal ini dapat dibuktikan bahwa saat ini siswa dominan melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknologi, sehingga hal ini menjadi alasan peneliti menggunakan media pembelajaran *flipbook* bercerita untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III. Penggunaan media *flipbook* bercerita untuk meningkatkan keterampilan membaca sangat relevan, dikarenakan pada keterampilan membaca memerlukan strategi yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Dari pemaparan di atas, penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Bercerita Berbasis *Heyzine* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Pejeng”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Banyak siswa yang kesulitan dalam menerima informasi dari buku dikarenakan siswa masih dalam mengasah keterampilan membaca.
- 2) Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku serta proyektor sebagai pengantar dalam penyampaian materi sehingga kurang adanya kegiatan yang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Belum adanya media pembelajaran berupa *flipbook* bercerita yang digunakan dalam mengasah keterampilan membaca siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan dengan pengkajian masalah dengan mencakup masalah-masalah utama. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng. Pada produk yang dikembangkan dilakukan uji kelayakan melalui uji ahli (ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media) serta pada siswa dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng?

1.5 Tujuan Pengembangan

Melalui uraian rumusan masalah di atas, Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 1 Pejeng.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun secara praktis bagi semua pihak.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana dalam menambah wawasan yang luas akan teori-teori pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pada jenjang pendidikan di sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak seperti:

a. Bagi siswa

Penelitian pengembangan media *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan media *flipbook* bercerita juga memiliki manfaat sebagai sumber belajar bagi siswa dalam meningkatkan semangat dan motivasi dalam pembelajaran.

b. Bagi guru

Pengembangan media *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III. Selain itu, pengembangan media *flipbook* bercerita ini diharapkan dapat menambah inovasi baru dalam meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* diharapkan mampu mendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengasah keterampilan membaca pada siswa kelas III serta menambah koleksi baru media pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

d. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mejadi acuan dalam pengembangan media yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

e. Bagi teknologi penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperoleh informasi serta wawasan dalam mendesain media pembelajaran sebagai salah satu pembelajaran yang inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan adalah pengembangan media *flipbook* bercerita berbasis *heyzine*. Media ini berupa *flipbook* yang didukung dengan sebuah cerita anak-anak yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa kelas III. Media ini disertai dengan latar pada *flipbook* yang menyerupai animasi untuk menambah kesan menarik pada *flipbook*. Adapun spesifikasi produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk hasil penelitian ini berupa *flipbook* bercerita yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai pedoman bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca.
- 2) *Flipbook* ini disertai dengan cerita anak-anak yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca.
- 3) Media *flipbook* bercerita menggunakan *website heyzine* dalam mengubah file menjadi *flipbook* serta menambahkan elemen-elemen tertentu pada *flipbook*.
- 4) Pengembangan media ini menggunakan aplikasi *canva* dalam membuat desain atau latar dalam cerita *flipbook*.
- 5) Produk pengembangan *flipbook* bercerita ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1 Pejeng khususnya di kelas III bahwa, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dan *power point* interaktif untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Namun masih terdapat siswa yang belum bisa mengasah keterampilan membaca. Hal ini akan menjadi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan kesulitan guru dan siswa melakukan proses pembelajaran serta terjadinya kesulitan dalam membaca pesan/tulisan yang terdapat pada buku.

Dengan demikian, melalui adanya pengembangan media *flipbook* bercerita berbasis *hezine* diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran yang bermakna agar dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam mengasah keterampilan membaca. Pentingnya pengembangan ini dilakukan agar semua siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa meningkatkan keterampilan membaca melalui kegiatan membaca *flipbook* dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini ada beberapa asumsi yang dapat meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

1) Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran berupa *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* pada keterampilan membaca dapat melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran *flipbook* bercerita yang dikembangkan dengan menarik, mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru dan *flipbook* bercerita dapat melibatkan siswa aktif dalam menjawab teka-teki dalam *flipbook* bercerita untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa.
- c. Penggunaan media *flipbook* bercerita dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca dikarenakan siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran *flipbook* bercerita sebagai media dalam meningkatkan keterampilan membaca.

2) Keterbatasan pengembangan

Penelitian dalam pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain:

- a. Media pembelajaran *flipbook* bercerita berbasis *heyzine* ini dikembangkan dengan melihat karakteristik siswa kelas III, maka pengembangan media ini hanya diperuntukkan untuk siswa kelas III sekolah dasar.

- b. Media pembelajaran *flipbook* bercerita yang dikembangkan hanya pada muatan Bahasa Indonesia yakni dengan meningkatkan keterampilan membaca untuk siswa kelas III sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan mendefinisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini ialah:

- 1) Media pembelajaran merupakan alat atau sumber informasi yang digunakan guru dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi terhadap siswa dengan memberikan bayangan terhadap siswa agar materi lebih mudah dipahami sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna dan interaktif.
- 2) Media *flipbook* bercerita merupakan suatu media pembelajaran yang menyerupai buku dalam bentuk digital. Pada media *flipbook* bercerita ini khusus diberikan untuk mengasah kemampuan membaca siswa . Tingkatan kesulitan cerita pada *flipbook* bercerita disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa pengguna media.
- 3) Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk memahami tulisan agar bisa menerima informasi atau pesan yang tertulis.
- 4) *Heyzine* merupakan suatu *platform* yang digunakan untuk mengubah suatu proyek menjadi sebuah *flipbook*. Berbasis *heyzine* digunakan dalam membuat bahan ajar agar bisa diakses melalui digital.

- 5) Model ADDIE merupakan salah satu model yang digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran. Pada model ini terdapat 5 tahap yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*)

