

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab 1, peneliti membahas beberapa sub bab yang meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah , (5) tujuan pengembangan , (6) manfaat pengembangan , (7) spesifikasi penelitian, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan , serta (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara, termasuk di Indonesia. Secara esensial, pendidikan dirancang sebagai usaha sadar dan terencana untuk membantu siswa dalam mengembangkan seluruh potensi fisik maupun mental yang dimilikinya guna menghadapi tantangan di masa depan, sekaligus menciptakan kepribadian individu yang selaras dengan nilai dan norma masyarakat (Kemendikbud, 2021). Sebagai kebutuhan universal, proses transformasi nilai, karakter, dan pengetahuan dalam pendidikan hanya dapat berjalan efektif jika didasarkan pada proses pembelajaran yang berkualitas di sekolah. Pembelajaran sendiri merupakan proses perubahan perilaku yang dilakukan secara sadar dan disengaja, melibatkan interaksi dinamis antara guru, siswa, dan elemen-elemen pembelajaran lainnya demi mencapai target atau tujuan pembelajaran yang diharapkan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Salsabila & Gusmaneli, 2024).

Pada penyelenggaraan proses pembelajaran di sekolah, guru memegang posisi yang sangat penting dan paling berpengaruh terhadap keberhasilan

pencapaian kompetensi siswa di kelas. Sebagai tenaga profesional yang memiliki keahlian khusus, guru dituntut untuk mampu mengoordinasikan lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, dan menarik agar dapat menstimulasi motivasi belajar siswa secara optimal (Cikka & Iksan Kahar, 2021). Seiring dengan perkembangan zaman, paradigma pembelajaran saat ini telah mengalami pergeseran bermakna; pembelajaran tidak lagi sekadar menempatkan siswa sebagai pendengar pasif yang kemudian mengerjakan tugas, melainkan telah diintegrasikan secara aktif dengan gerakan literasi. Literasi merupakan kemampuan mendasar yang melibatkan aktivitas membaca, berpikir, dan menulis suatu informasi, yang secara akumulatif bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kritis siswa terhadap informasi yang mereka terima dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat esensial dalam proses pendidikan, karena melalui kemampuan membaca siswa dapat menyerap berbagai informasi dan ilmu pengetahuan. Kemampuan literasi membaca tidak hanya sebatas mengenali huruf dan kata, melainkan kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kapasitas individu (Kemdikbudristek, 2022). Oleh karena itu, penguasaan literasi membaca di tingkat sekolah dasar, khususnya pada kelas tinggi seperti kelas IV, menjadi fase krusial yang menentukan keberhasilan akademik siswa di jenjang pendidikan selanjutnya (Abidin et al., 2021).

Urgensi literasi telah disadari secara luas, potret mutu literasi membaca di Indonesia pada kenyataannya masih menghadapi tantangan yang sangat berat. Berdasarkan laporan berkala dari *Program for International Student Assessment* (PISA, 2022) yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and*

*Development* (OECD) untuk mengukur kemampuan siswa usia 15 tahun dalam bidang matematika, sains, dan membaca, posisi Indonesia masih memprihatinkan. Indeks literasi sains siswa di Indonesia mengalami kenaikan 11 poin (dari 382 menjadi 403) dan literasi matematika naik 11 poin (dari 375 menjadi 386). Namun, literasi membaca hanya mengalami peningkatan sebesar 1 poin, yaitu dari 396 menjadi 397. Kenaikan yang sangat lambat ini menempatkan skor membaca Indonesia berada jauh di bawah rata-rata capaian negara-negara OECD yang standarnya mencapai skor 493.

Kondisi rendahnya akselerasi literasi membaca tersebut mendorong Pemerintah Indonesia untuk mengambil langkah strategis dengan meluncurkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Sebagai implementasi konkret, pemerintah menginisiasi Gerakan Literasi Nasional yang diturunkan ke lingkup satuan pendidikan dalam bentuk Gerakan Literasi Sekolah (GLS) guna mendongkrak minat baca siswa secara masif. Pelaksanaan GLS ini secara sistematis dibagi menjadi tiga tahapan utama, yakni tahap pembiasaan, tahap pengembangan, dan tahap pembelajaran. Setelah tahapan pembiasaan membaca awal dianggap berjalan, tantangan berikutnya adalah meningkatkan daya baca dan pemahaman tekstual siswa pada tahap pengembangan dan pembelajaran. Tahap-tahap ini menuntut penggunaan strategi serta pendekatan yang tepat agar siswa tidak hanya mampu melafalkan huruf, tetapi benar-benar terampil mengolah dan memahami isi bacaan secara mendalam (Uswatun Hasanah & Warjana, 2019).

Keberhasilan pengembangan kemampuan literasi di sekolah pada dasarnya harus berakar pada penumbuhan minat membaca yang kuat dari dalam diri siswa. Minat membaca merupakan kecenderungan atau keinginan tinggi yang mendorong seseorang untuk menaruh perhatian, rasa tertarik, dan perasaan senang terhadap

aktivitas membaca secara sukarela (Cahya Rohim & Rahmawati, 2020). Aktivitas membaca yang dilandasi oleh minat yang tinggi akan bertindak sebagai jendela pengetahuan yang melatih konsentrasi, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis (Firiyanti & Anggoro, 2024). Namun, realitas pada era modern saat ini menunjukkan adanya kendala dimana kegiatan membaca terasa semakin sulit dibudayakan di masyarakat. Hambatan utamanya bukan lagi terletak pada ketiadaan fasilitas buku fisik, melainkan rendahnya kesadaran dan ketertarikan instrinsik siswa. Di sisi lain, kemajuan teknologi digital yang pesat seharusnya tidak dipandang sebagai ancaman, melainkan sebagai peluang besar untuk mentransformasi media bacaan konvensional ke dalam bentuk media elektronik interaktif yang lebih dekat dengan kehidupan generasi masa kini melalui penggunaan telepon genggam maupun komputer.

Guna menjembatani kebutuhan siswa di era digital dan menumbuhkan budaya baca yang efektif, sekolah memiliki tanggung jawab besar untuk menyediakan stimulus pembelajaran yang variatif, salah satunya melalui optimalisasi sarana pendukung (Salma & Mudzanatun, 2020). Komponen pembelajaran seperti metode, materi, dan khususnya media pembelajaran harus saling berkaitan secara sinergis agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif (Ibrahim, 2020). Sejalan dengan pernyataan Association for Educational Communications and Technology (AECT), penggunaan sarana pendukung berupa media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dalam mempermudah transfer pengetahuan kepada siswa (Nurdin & Adriantoni, 2020). Keberadaan media pembelajaran inovatif bertindak sebagai komponen pengajaran yang

berpengaruh langsung terhadap kualitas atmosfer kelas, menjadikannya lebih kreatif, interaktif, dan mampu mendongkrak ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan (Sudjana & Rivai, 2021).

Namun, idealitas teoretis mengenai pemanfaatan media digital interaktif tersebut masih belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi langsung yang dilaksanakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Bulian pada tanggal 10 April 2025, ditemukan fakta objektif bahwa kemampuan literasi membaca dasar siswa masih rendah dan membutuhkan penanganan serius. Dari keseluruhan populasi yang berjumlah 18 siswa, terdapat 5 siswa yang menunjukkan hambatan mekanis dalam membaca teks. Ketika dihadapkan pada teks bacaan, kelima siswa tersebut tampak kerap terbata-bata dan mengalami kesulitan besar dalam mengenali serta melafalkan kata-kata yang panjang. Kesulitan teknis ini terutama muncul pada kata-kata yang memiliki struktur pola suku kata Konsonan-Vokal-Konsonan (KVK) dan Konsonan-Konsonan-Vokal (KKV). Ketidakmampuan mengenali pola bunyi huruf secara tepat ini berimplikasi langsung pada lemahnya pemahaman isi bacaan, di mana siswa gagal menangkap maupun mengolah informasi utama yang disampaikan oleh penulis.

Kondisi literasi membaca siswa di Indonesia masih memprihatinkan dan membutuhkan perhatian serius. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui hasil evaluasi internasional *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022. Berdasarkan laporan PISA (2022), skor kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada angka 359, yang masih jauh di bawah rata-rata standar negara-negara OECD. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan yang kompleks dan memaknai informasi yang tersirat. Senada dengan data PISA (2022)

tersebut, observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Bulian juga menunjukkan adanya permasalahan serupa, di mana literasi membaca siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah.

Kondisi rendahnya kemampuan literasi tersebut diperkuat dan diperjelas melalui hasil wawancara mendalam dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Bulian pada waktu yang sama. Guru mengonfirmasi bahwa kendala teknis membaca yang dialami siswa berdampak langsung terhadap perolehan nilai akademis mereka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan dokumen rekapitulasi nilai yang mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu sebesar 70, tercatat bahwa dari 18 orang siswa, terdapat 5 siswa (27,7%) yang memperoleh nilai di bawah KKM dengan rentang skor antara 55–68. Di sisi lain, meskipun 13 siswa (72,3%) sisanya telah mencapai dan melampaui KKM dengan perolehan nilai berkisar antara 70–85, guru menyatakan bahwa kualitas pemahaman mendalam mereka terhadap teks tetap harus ditingkatkan agar kemampuan literasi membaca dapat merata dan tidak mengalami ketimpangan di dalam kelas. Masalah mendasar yang diungkapkan guru adalah ketiadaan variasi media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan menarik, sehingga siswa cenderung cepat jenuh dan kurang termotivasi untuk membaca buku cerita teks konvensional yang tersedia.

Berdasarkan sinkronisasi data observasi dan wawancara di atas, dapat diidentifikasi bahwa akar permasalahan utama di SD Negeri 1 Bulian adalah rendahnya minat dan kemampuan literasi membaca siswa yang disebabkan oleh ketergantungan pada media pembelajaran yang monoton serta belum dioptimalkannya potensi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa kelas IV sekolah dasar secara psikologis berada pada fase perkembangan

operasional konkret yang membutuhkan stimulasi visual yang kuat, dinamis, dan kontekstual untuk memahami konsep abstrak dalam teks. Di sinilah letak kesenjangan (*research gap*) yang mendasar: terdapat tuntutan kurikulum dan perkembangan zaman agar literasi diintegrasikan dengan teknologi, namun kenyataan di lapangan menunjukkan penggunaan media di sekolah masih bersifat konvensional dan belum mampu memfasilitasi kebutuhan membaca siswa yang terbata-bata pada struktur KVK/KKV serta lemah dalam menangkap makna teks. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi konkret berupa pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang secara khusus dirancang dengan pendekatan cerita interaktif, yaitu *E-Bookstory*.

Pemilihan media *E-Bookstory* sebagai instrumen pemecahan masalah didasarkan pada karakteristik bawaan media ini yang dinilai sangat relevan dengan kebutuhan psikologis anak usia sekolah dasar yang memiliki rasa ingin tahu besar, imajinasi tinggi, dan menyukai hal-hal baru. *E-Bookstory* merupakan format buku cerita bergambar berbasis digital yang dikemas secara modern dengan memadukan unsur visualisasi yang kuat, desain grafis yang menarik, alur cerita yang adaptif, serta elemen interaktif yang mampu melibatkan emosi siswa secara langsung saat membaca (Bilqish et al., 2023). Melalui pemanfaatan gawai seperti komputer, tablet, atau smartphone yang sudah sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, *E-Bookstory* menawarkan kepraktisan tingkat tinggi karena dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu. Karakteristik visual dan mekanis media ini diproyeksikan mampu mendobrak kejenuhan siswa, merubah pola pikir dari malas membaca menjadi antusias, serta mempermudah mereka dalam mengenali struktur kata yang rumit melalui bantuan konteks gambar dan visual yang interaktif.

Pemilihan *E-Bookstory* ini juga diperkuat oleh dukungan empiris dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Smeets dan Bush (2020), yang membuktikan secara empiris bahwa integrasi buku cerita elektronik (*E-Bookstory*) dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa sekolah dasar, terutama dalam memperkaya penguasaan kosakata (*vocabulary acquisition*) serta meningkatkan kemampuan memahami struktur dan isi cerita secara komprehensif. Desain visual yang dinamis dalam *E-Bookstory* terbukti mampu menuntun fokus perhatian siswa yang memiliki kesulitan membaca mekanis untuk tetap dapat menangkap substansi informasi bacaan secara utuh. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar bagi guru, melainkan menjadi solusi strategis yang valid dan teoretis dalam mengintervensi rendahnya kemampuan literasi membaca secara terukur.

Berdasarkan seluruh uraian latar belakang masalah, hasil studi pendahuluan, kesenjangan teoretis-praktis, serta dukungan empiris dari penelitian terdahulu di atas, maka peneliti memandang perlu untuk melaksanakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk media bacaan digital yang layak, efektif, dan inovatif. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam memecahkan masalah literasi membaca siswa kelas IV di sekolah dasar. Atas dasar pemikiran tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul: “Pengembangan *E-Bookstory* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Bulian”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dideteksi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kemampuan Literasi siswa yang rendah di SD Negeri 1 Bulian
2. Kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga (orang tua) dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa.
3. Siswa kurang memahami penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dengan teman sebaya.
4. Buku cetak yang tersedia di perpustakaan untuk menunjang pembelajaran didominasi oleh banyak tulisan.
5. Penggunaan media interaktif belum optimal dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia
6. Rendahnya literasi membaca siswa disebabkan oleh kurangnya variasi bahan bacaan yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif serta minat mereka.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan , dilakukan pembatasan masalah agar lebih berfokus pada masalah yang akan dikaji. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan *E-Bookstory* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Di SD Negeri 1 Bulian.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media *E-BookStory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV?
2. Bagaimana validitas media *E-Bookstory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca siswa dilihat dari ahli isi media, dan ahli isi materi di kelas IV?
3. Bagaimana kepraktisan media *E-BookStory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media *E-BookStory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *E-BookStory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan Literasi membaca siswa kelas IV.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *E-Bookstory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan literasi membaca siswa dilihat dari ahli isi media, dan ahli isi materi di kelas IV.
- 3) Untuk mengetahui respon praktisi dan siswa media *E-BookStory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan Literasi membaca siswa kelas IV.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media *E-BookStory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan Literasi membaca siswa kelas IV.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *E-Bookstory* dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.
2. *E-Bookstory* yang dapat menjadi media interaktif dan memudahkan siswa memahami bacaan dalam konteks ini adalah cerita fabel.
3. Media Pembelajaran *E-Bookstory* mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam cerita
4. Desain *E-Bookstory* berkonsep “*full colour*” dan terpadu yang dapat menarik perhatian siswa di dalamnya dan dapat melatih siswa membaca sehingga kemampuan membacanya terasah dan meningkat.
5. Cerita yang digunakan dalam *E-Bookstory* disesuaikan dengan kondisi sosial-emosional siswa kelas IV, serta menampilkan konflik sederhana yang dapat mereka pahami dan ambil pelajaran darinya.
6. Tema utama dari cerita yang digunakan adalah “Kejujuran Membawa Kebaikan”, yang ditanamkan melalui alur cerita yang menggugah dan tokoh-tokoh yang mewakili nilai-nilai moral.
7. Judul cerita dalam *E-Bookstory* adalah “Si Kancil yang Jujur”, sebuah fabel yang mengisahkan seekor kancil yang menghadapi dilema antara berkata jujur atau berbohong, dan bagaimana kejujurannya pada akhirnya membawa kebaikan bagi dirinya dan teman-temannya.

### 1.7 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan yang bertujuan merancang *E-Bookstory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas

IV sangat penting dikarenakan penelitian pengembangan ini didasari oleh hasil observasi terhadap guru kelas IV di SD Negeri 1 Bulian dan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa siswa kelas IV SD bahwa 5 siswa masih memiliki tingkat kemampuan membaca yang rendah. Siswa tersebut biasanya mengalami kesulitan membaca kata-kata panjang, terutama yang memiliki struktur suku kata Konsonan-Vokal-Konsonan (KVK) dan Konsonan-Konsonan-Vokal (KKV). Hal ini membuat mereka kerap terbata-bata saat membaca dan mengalami kesulitan dalam mengenali pola bunyi huruf secara tepat. Selain itu, siswa juga belum mampu memahami isi bacaan yang mereka baca, sehingga informasi yang disampaikan dalam teks tidak dapat mereka tangkap dengan baik. Kesulitan lainnya adalah siswa belum mampu menuliskan kembali kata atau kalimat yang didengar, baik dari ucapan guru maupun dari media pembelajaran lainnya dan kurangnya pemanfaatan media interaktif (sarana pembelajaran) selama proses pembelajaran.

Selain itu, Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan sekolah yaitu 70, diketahui bahwa dari 18 siswa terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, dengan rentang nilai antara 55–68. Sementara itu, 13 siswa lainnya telah mencapai dan bahkan melampaui KKM dengan nilai antara 70–85. Oleh karena itu, siswa merasa bosan dan kesulitan memahami bacaan jika disuguhkan buku yang didominasi oleh tulisan sehingga pemahaman siswa terhadap bacaan tidak optimal. Secara langsung, hal ini membuat siswa tidak tertarik akan buku bacaan yang sebagai media penunjang belajarnya dalam konteks kemampuan membacanya. Dengan permasalahan ini, maka mengembangkan media interaktif merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan konten. *E-Bookstory*

yaitu cerita berupa fabel diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa serta memahami bacaan dengan suguhan desain dan isi cerita yang menarik. Sehingga, *E-Bookstory* ini dapat dirancang dengan tampilan visual yang inspiratif, narasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, serta dilengkapi dengan kuis berisi 5 soal yang menguji pemahaman siswa terhadap karakter dan alur cerita dalam bacaan. Selain itu, insert link gambar juga disediakan dalam cerita sebagai penunjang pemahaman siswa melalui media audio-visual yang menyenangkan dan mudah diakses. Dengan kombinasi teks, gambar, kuis, dan video, *E-Bookstory* diharapkan dapat menciptakan pengalaman membaca yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu membangun kebiasaan literasi siswa secara berkelanjutan.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Asumsi Pengembangan

- a. *E-Bookstory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menarik perhatian siswa dalam belajar akibat sampul, desain, warna, isi cerita dan gambar yang disajikan dalam buku sehingga memberikan pengalaman baru dan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan.
- b. *E-Bookstory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa dengan memahami seluruh isi bacaan melalui gambar yang mengilustrasikan atau memvisualisasikan jalan cerita.

- c. *E-Bookstory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada setiap pembelajaran khususnya dalam Upaya meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SD.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan *E-Bookstory* pada pembelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada permasalahan literasi membaca siswa kelas IV di SD Negeri 1 Bulian
- b. *E-Bookstory* yang dibuat hanya terbatas pada 1 cerita fabel dengan tema Kejujuran Membawa Kebaikan dan judul “ Si Kancil Yang Jujur”.

### 1.9 Definisi Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan kesalahan penafsiran atau salah persepsi dalam mengartikan, maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian ini mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media atau perangkat pembelajaran.
2. Media pembelajaran merupakan perantara atau sarana komunikasi untuk mengantarkan pesan guna membantu pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media *E-Bookstory* merupakan buku cerita bergambar berbasis digital yang didesain serta modern dan lebih interaktif, memiliki desain visual, dan alur cerita yang diminati siswa.

4. Kemampuan literasi membaca merupakan keterampilan yang mencakup kemampuan siswa dalam memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi teks tertulis secara kritis. Literasi membaca dalam konteks ini berfokus pada pemahaman isi bacaan, pengenalan kosakata, serta kemampuan menghubungkan informasi dalam teks dengan pengetahuan yang dimiliki, guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan, yang meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran ini juga mencakup pemahaman terhadap kaidah bahasa, penggunaan kosakata yang tepat, serta penanaman nilai-nilai karakter melalui teks bacaan.
6. Cerita fabel merupakan cerita fiksi yang tokohnya diperankan oleh binatang yang dapat berpikir, merasa, dan bertindak laku seperti manusia pada umumnya dengan permasalahan hidup di dalamnya layaknya manusia.
7. Model *ADDIE* merupakan salah satu model dari penelitian pengembangan yang terdiri atas lima tahapan, yakni tahap analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

#### **1.10 Manfaat penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan sebagai sarana siswa dalam Upaya meningkatkan kemampuan membaca mereka mulai dari menarik minat baca siswa melalui desain gambar, isi dari *E-Bookstory*, tipografi,

integrasi materi ke dalam cerita yang dapat meningkatkan literasi membaca siswa , sehingga menjadikan membaca agar tidak membosankan.

## 2. Manfaat Praktis

Produk hasil penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif dan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa oleh para guru yang menggunakannya dalam proses pembelajaran.

### a). Bagi Kepala Sekolah

Manfaat yang diberikan kepada kepala sekolah berupa kontribusi positif pada bidang pendidikan secara umum sehingga bisa dipertimbangkan sebagai bahan pemikiran dalam perbaikan untuk mengimplementasikan aktivitas pembelajaran di sekolah.

### b). Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan ini bisa membantu guru dalam menyiapkan alternatif solusi untuk media pembelajaran. Salah satu peran penting guru adalah menjadi fasilitator yang mampu merencanakan , memiliki, dan menerapkan berbagai sumber belajar dalam proses pengajarannya. Oleh karena itu, studi ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media yang interaktif. *E-Bookstory* dapat memudahkan guru dalam mentransfer konsep materi kepada siswa dengan interaktif sehingga dalam pembelajaran berlangsung menyenangkan.

### c). Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan ini dapat merangsang minat siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan pengalaman baru kepada mereka selama proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar

yang lebih menarik sebagai upaya dalam meningkatkan dan mengembangkan keterampilan membaca siswa sesuai dengan situasi dan kebutuhan mereka.

d). Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk memperluas pengetahuan bagi peneliti lainnya. Sehingga studi ini dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan pengembangan serupa untuk mencapai hasil yang lebih efektif dan optimal.

