

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020) Literasi membaca merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berfikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Dalam undang-undang No. 3 tahun 2017 tentang sistem pembukuan, dinyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersebut bertujuan untuk mencetak siswa yang memiliki budi pekerti yang luhur melalui berbagai pembiasaan. Salah satu nilai yang ingin dicapai adalah siswa yang berbudaya literasi. Nilai ini dicapai dengan memberikan pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran. Setiap anak di sekolah diwajibkan membaca buku-buku bacaan cerita lokal dan cerita rakyat yang memiliki kearifan lokal dalam bacaannya. Sekolah dasar merupakan masa anak-anak pada usia perkembangan sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur. Literasi bisa dijadikan sebagai dasar pembelajaran disekolah.

Menurut Suryono (Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. 2020) literasi bisa

digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif disekolah yang dapat membuat siswa terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan berbasis ilmu pengetahuan pada abad ke-21. Tingkat literasi siswa Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain, dibuktikan dalam evaluasi yang dilakukan oleh (*Programme For International Literacy Study*) PISA (Saadati, B. A., & Sadli, M. 2019) menyatakan bahwa rata-rata skor prestasi literasi membaca siswa Indonesia adalah (405) berada signifikan di bawah rata-rata internasional.

Data kedua, yaitu menurut Tahmidaten, & Krismanto. (2020) diperoleh dari *World's Most Literate Nations*, dikumpulkan oleh *Central Connecticut State University* Amerika Serikat yang dirilis pada awal tahun 2017, dimana Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi. Indonesia hanya sedikit lebih baik dari negara Bostwana, negara dikawasan selatan Afrika.

Dari kedua data tersebut, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat membaca yang rendah. Perlu ada upaya menangani hal tersebut termasuk penyediaan bahan bacaan untuk membaca dalam pembelajaran literasi membaca. Balerio (Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. 2020) menyatakan bahwa definisi literasi harus memperhitungkan sifat sebuah konsep yang mengkaji tentang keberadaan, kontekstual, akibatnya, relatif, dan terikat budaya. Dalam literasi membaca terdapat empat kajian utama, yaitu: 1) penerapan latihan dan penetapan bacaan, 2) keterampilan membaca, 3) teks yang digunakan dalam membaca, 4) proses membaca (UNESCO, 2019).

Kenyataan bahwa untuk literasi membaca siswa sekolah dasar hanya dilakukan pada buku-buku pelajaran pokok yang digunakan di sekolah. Hal ini yang membuat siswa kurang suka membaca, karena buku bacaannya kurang menarik, selain itu juga isi bacaan dengan tulisan tanpa gambar dan warna yang membuat siswa tidak tertarik dan buku yang dibaca atau digunakan hanya itu-itu saja, sehingga siswa cepat bosan. Melihat kenyataan tersebut, supaya membaca menjadi suatu hobi siswa dimana bukan hanya sebagai tugas semata, maka perlu adanya tindakan yang membiasakan siswa mulai dari sekarang untuk membaca buku dan menjadikan literasi membaca sebagai hal yang menyenangkan. Oleh karena itu guru memiliki peran yang sangat penting untuk menentukan kualitas dan kuantitas pembelajaran yang pada akhirnya berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Seiring perkembangan zaman yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, menjadikan SDM semakin berubah dengan mengikuti kecanggihan teknologi tersebar dengan cepat dan sangat luas, yang dapat dibuktikan dengan adanya media IT (Informasi dan Teknologi) yang dapat memenuhi kebutuhan hidup masyarakat. Pesatnya perkembangan yang terjadi juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendidik siswanya. Pendidikan yang ada di Indonesia juga sudah termasuk dalam rancangan yang berkemajuan. Media-media pembelajaran berbasis IT ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, misalnya penggunaan internet. Semua guru harus bisa memanfaatkan teknologi sehingga mudah mengakses informasi dengan cepat tanpa menunggu lama. Cepatnya perubahan zaman yang serba mudah dan praktis ini ternyata bisa menggeser

pola pikir malas membaca berubah menjadi minat baca. Siswa cenderung lebih menyukai buku dengan animasi gerak dan berwarna, sehingga dapat membuat siswa suka membaca buku dalam bentuk *file* dari pada baca buku cetak.

Martinez dan Lopes-Rio (Nurdiansah, Y. 2022) mengungkapkan bahwa munculnya teknologi berbasis internet mengakibatkan adanya cara membaca yang baru. Salah satunya merupakan munculnya fitur *Flipbook* atau buku digital. Adanya *Flipbook* bisa membuat pengguna teknologi mendownload sebuah buku yang kemudian disimpan pada perangkat teknologi yang dimiliki. Penelitian yang terkait penggunaan buku bacaan digital juga pernah dilakukan oleh (Dizon, 2014) yang meneliti pengaruh penggunaan buku bacaan digital serta kegiatan membaca digital, terhadap motivasi membaca siswa di sekolah dasar. Dari hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik yang membaca buku digital memiliki tingkat motivasi membaca yang lebih tinggi dari pada peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan membaca. Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa dengan penggunaan teks bacaan digital dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif kepada seseorang khususnya dalam minat terhadap membaca buku.

*Flipbook* menurut Mulyaningsih & Saraswati (Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. 2022) merupakan bentuk penyajian media belajar buku virtual. *Flipbook* merupakan buku elektronik berbasis digital yang bisa digunakan untuk mengedukasi siswa dengan mengedepankan penggunaan teknologi berbasis digital yang sudah tidak asing dengan kehidupan siswa itu sendiri. *Flipbook* dikemas dalam bentuk modern dan lebih interaktif dengan

keunggulan memiliki tampilan visual, *storyline* dan *fitur integratif* yang dapat menarik perhatian siswa, yang disajikan dalam bentuk digital, sehingga dapat dinikmati siswa dengan berbagai cara melalui media elektronik seperti *smartphone*, komputer, *notebook* dan tabel. *Flipbook* ini dibuat untuk menarik perhatian siswa yang didukung dengan penyajian uraian cerita menarik yang dapat menarik perhatian siswa supaya lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan tertarik untuk membaca. Namun tidak hanya itu saja, *flipbook* juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa, tentunya dengan pengalaman belajar yang berbeda tersebut diharapkan bisa mendukung siswa agar bisa lebih memahami dan memaknai teks bacaan yang dibaca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 1 Ketangga pada hari Rabu 17 Mei 2023. Peneliti menemukan beberapa permasalahan setelah melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas serta melihat langsung proses belajar mengajar diantaranya : 1) infrastruktur yang ada di sekolah lengkap, 2) buku yang ada di perpustakaan juga banyak, akan tetapi anak-anak kurang tertarik untuk membaca dikarenakan buku-buku yang terdapat di perpustakaan kebanyakan berbentuk modul dan juga buku yang tidak bergambar mengakibatkan anak-anak cepat bosan dalam membaca, 3) didalam kelas juga ketika anak-anak diinstruksikan untuk membaca kebanyakan anak-anak terlihat seperti tidak tertarik sama sekali, hanya sebagian anak yang membaca sesuai intruksi guru kelasnya dan itupun hanya bertahan sebentar selanjutnya kebanyakan bermain, 4) dalam pengaplikasian

media pembelajaran, guru di sekolah masih kekurangan akan media, maka dari itu dalam setiap pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan buku pembelajaran saja, 5) di sekolah, siswa sudah diperbolehkan membawa Hp akan tetapi pada pembelajaran tertentu dan setelah pembelajaran selesai Hp kembali di kumpulkan ke guru kelas, dan 6) Gerakan literasi sekolah dilaksanakan 15 menit setiap selesai pembacaan do'a.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* ini menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, bahkan sebagai pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop maupun *mobile*. *Flipbook* ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan tentunya dapat meningkatkan minat dan aktivitas membaca siswa, karena media *flipbook* ini praktis, mudah untuk digunakan dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan alternatif jalan keluar dari permasalahan yang berkaitan dengan upaya meningkatkan minat dan aktivitas membaca pada siswa sekolah dasar khususnya pada siswa kelas IV. Melalui media *flipbook* diharapkan minat dan aktivitas membaca siswa dapat meningkat dengan begitu siswa dapat mengembangkan dan merangsang kemampuan berbahasa mereka dengan baik. Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah media *flipbook* untuk meningkatkan literasi dan aktivitas membaca pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka dapat diketahui identifikasi masalahnya anatar lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya berfokus menggunakan buku yang sudah tersedia disekolah saja yang menimbulkan pembelajaran yang membosankan.
2. Penggunaan media berbasis ICT untuk membaca dalam pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah belum ada.
3. Buku yang ada di perpustakaan banyak, akan tetapi anak-anak kurang tertarik untuk membaca dikarenakan buku yang terdapat di perpustakaan kebanyakan buku yang tidak bergambar sehingga membuat anak tidak tertarik.

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut serta untuk mengatasinya, maka penelitian yang akan dilakukan ini difokuskan pada “Pengembangan *Flipbook* menggunakan Canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga”

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan fokus masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan *flipbook* menggunakan

canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga?

2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *flipbook* menggunakan canva sebagai penunjang untuk meningkatkan literasi membaca di SDN 1 Ketangga?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini dilakukan antara lain:

1. Untuk mengetahui rancang bangun *Flipbook* menggunakan canva sebagai penunjang untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga.
2. Untuk mengetahui keefektifan *Flipbook* menggunakan canva sebagai penunjang literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan *flipbook* menggunakan canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Siswa lebih tertarik untuk membaca.
- 2) Meningkatkan kreatifitas belajar siswa.
- 3) Suasana belajar lebih efektif dan menyenangkan.



b. Bagi guru

- 1) Guru lebih profesional dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik.
- 2) Guru mampu memperbaiki proses pembelajaran terhadap permasalahan yang terjadi dikelas.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik untuk meningkatkan mutu sekolah
- 2) Dengan pembelajaran membaca yang baik diharapkan dapat meningkatkan minat literasi membaca siswa untuk berprestasi dan memberikan nama baik bagi sekolah.

d. Bagi peneliti

Peneliti mengetahui kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan sehingga dapat mengembangkan media-media yang lainnya.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk *flipbook*.
2. Media *flipbook* ini di desain menggunakan aplikasi canva.
3. Media *flipbook* ini berisikan bahan bacaan yang berjudul “Ayo Menghemat Energi” sesuai dengan muatan pada buku siswa kelas 4 Tema 9 Kekayaan

Negriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia.

4. Gambar yang digunakan untuk memperjelas pemaparan materi disajikan dengan gambar ilustrasi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.
5. *Flipbook* ini bisa digunakan oleh siswa sebagai penunjang dan bisa juga digunakan oleh guru sebagai bahan ajar.
6. Bahasa yang digunakan dalam *flipbook* ini adalah bahasa Indonesia sederhana yang dapat dengan mudah di mengerti oleh anak-anak.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### 1. Asumsi pengembangan

Pengembangan *flipbook* ini merupakan salah satu kepedulian terhadap kurangnya minat Literasi membaca siswa. Melalui pengembangan *flipbook* ini, peneliti berharap tumbuhnya minat literasi membaca siswa. Asumsi pengembangan yang dapat dipetik melalui pengembangan *flipbook* menggunakan Canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar, yaitu:

- a. Membantu meningkatkan motivasi dalam literasi siswa serta menambah pengetahuan siswa melalui membaca.

##### 2. Keterbatasan pengembangan

Sedangkan keterbatasan pengembangan yang terdapat didalam pelaksanaannya adalah:

- a. Ruang lingkup yang dibahas disini hanya “Ayo Menghemat Energi”.
- b. *Flipbook* yang dihasilkan hanya sebatas uji coba kepada siswa,

belum sampai untuk membandingkan dengan produk lain.

- c. Uji coba penelitian ini hanya dilakukan disatu sekolah, yaitu dikelas IV SDN 1 Ketangga.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran Berbasis ICT

Media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) sehingga menciptakan suasana penyampaian dan pemahaman materi yang lebih bersemangat dan menyenangkan. Media ICT dijelaskan dalam jurnal penelitian Suryani bahwa media berupa perangkat keras dan lunak serta aktivitas dalam mengolah data, yang diawali dengan pencarian, pengumpulan, yang selanjutnya diolah, disimpan, kemudian disebar dan pada akhirnya disajikan dalam bentuk informasi dengan bantuan komputer atau perangkat komunikasi lainnya dinamakan dengan media pembelajaran yang berbasis ICT.

Menurut Darmawan (Adriana, M., Kurniah, N., & Karlina, I. 2018) *Information and Communication Technology* (ICT) atau yang lebih dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer dari satu perangkat ke lainnya.

Jadi media pembelajaran berbasis ICT atau yang lebih dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah media yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian dalam bentuk informasi dengan bantuan komputer, atau alat komunikasi lainnya.

a. Media Pembelajaran *Flipbook*

Menurut Nurdiansah. (2022) *Flipbook* merupakan buku elektronik berbasis digital yang bisa digunakan untuk mengedukasi siswa dengan mengedepankan penggunaan teknologi berbasis digital yang sudah tidak asing dengan kehidupan siswa itu sendiri.

*Flipbook* menurut Nurseto (2019) merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* dikemas dalam bentuk modern dan lebih interaktif dengan keunggulan memiliki tampilan visual, storyline dan fitur integratif yang dapat menarik perhatian siswa, yang disajikan dalam bentuk digital, sehingga dapat dinikmati siswa dengan berbagai cara melalui media elektronik seperti *smartphone*, komputer, *notebook*, dan tablet. *Flipbook* ini dibuat untuk menarik minat dan aktivitas membaca siswa yang didukung dengan penyajian uraian cerita menarik yang dapat menarik perhatian siswa supaya lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan tertarik untuk membaca. Namun tidak hanya itu

saja, *flipbook* juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa, tentunya dengan pengalaman belajar yang berbeda tersebut diharapkan bisa mendukung siswa agar bisa lebih memahami dan memaknai teks bacaan yang dibaca.

*Flipbook* dapat disimpulkan sebagai buku digital yang berbentuk lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender yang dikemas dalam bentuk modern dan lebih interaktif dengan keunggulan memiliki tampilan visual, storyline dan fitur integratif yang dapat menarik perhatian siswa, yang disajikan dalam bentuk digital, sehingga dapat dinikmati siswa dengan berbagai cara melalui media elektronik seperti *smartphone*, komputer, *notebook*, dan tablet.

b. Penggunaan Aplikasi Canva

Menurut Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019) Canva adalah program desain *online*, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan *facebook cover*. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-

lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Menurut Fitria (Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.

Kelebihan aplikasi canva menurut Garris Pelangi (Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022) yaitu: 1) tersedia desain menarik yang beragam, 2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia, 3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran, dan 4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai.

#### c. Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media

berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut Mardhi (Kurniawati, D. 2020) smartphone dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget. Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit.

Menurut Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018) manfaat gadget secara umum dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa.

Dengan bantuan gadget, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya. Gadget juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas. Gadget dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak



membosankan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan gadget akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa gadget guru cenderung bicara satu arah.

## 2. Literasi membaca

### a. Pengertian Literasi

Literasi membaca merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berfikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif dan reflektif (Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. 2020) Literasi merupakan istilah yang tak lagi kita dengar. Literasi sebagai suatu upaya meningkatkan kualitas kehidupan di abad 21 terus berusaha dikenalkan dalam berbagai kehidupan bangsa Indonesia. Misalnya, saat ini literasi telah dikembangkan melalui pembelajaran terintegrasi pada kurikulum 2013. Selain itu, pada dasarnya literasi juga sebenarnya harus mencakup berbagai kehidupan, mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai pada orang dewasa. Gerakan literasi dapat berupa pembiasaan baca tulis, literasi digital, dan lain sebagainya. Secara konseptual, literasi merupakan sebuah kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi secara cerdas (Batubara & Ariani, 2018: 16). Artinya, bahwa dengan adanya gerakan pengembangan literasi seiring pula dengan adanya proses penambahan dan pengolahan pengetahuan secara cerdas yang

berguna bagi kehidupan. Salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat literasi suatu Negara ialah dengan mengukur minat baca dari warga Negara tersebut. Berdasarkan data dari penelitian Nafisah mengungkapkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001 artinya bahwa dari 1000 orang baru hanya 1 orang saja yang memiliki minat baca (Batubara & Arini, 2018: 17). Salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah adanya kebiasaan yang sudah mengakar pada masyarakat yaitu lebih suka berbicara dan mendengarkan dari pada menjadi pembaca.

b. Gerakan Literasi Sekolah

Menurut Magdalena (Ilmi, N., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. 2021) pemerintah menetapkan Gerakan Literasi Sekolah sejak tahun 2015 mengenai penumbuhan budi pekerti di mana ada aktivitas membaca 15 menit pada dini pendidikan pada sesi pembiasaan. Fathonah (Ilmi, N., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. 2021) menyatakan Gerakan Literasi Sekolah atau yang disingkat GLS ialah suatu upaya yang dicoba secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah selaku organisasi pendidikan yang warganya literat sejauh hayat lewat pelibatan publik.

Menurut Surangga (Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2018) Gerakan Literasi Sekolah (GLS) bertujuan untuk: 1) menumbuhkembangkan budaya literasi membaca dan menulis

siswa di sekolah, 2) meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar sadar akan pentingnya budaya literasi, 3) menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak, dan 4) menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran.

Suragangga (Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2018) menyatakan bahwa pelaksanaan program gerakan literasi sekolah mengacu pada prinsip: 1) Sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, 2) dilaksanakan menggunakan berbagai ragam teks, 3) dilaksanakan secara terintegrasi dan holistik di semua area kurikulum, 4) dilakukan secara berkelanjutan, 5) melibatkan kecakapan berkomunikasi lisan, dan 6) mempertimbangkan keberagaman.

Ilmi, N., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021) menyatakan bahwa Gerakan Literasi Sekolah memiliki 3 tahapan yang terdiri dari: 1) tahap pembiasaan, sekolah menyediakan berbagai buku dan bahan bacaan yang dapat menarik minat peserta didik dan melaksanakan kegiatan yang meningkatkan minat baca peserta didik, 2) tahap pengembangan, bertujuan untuk mengembangkan kecakapan literasi peserta didik melalui berbagai kegiatan literasi, dan 3) tahap pembelajaran, bertujuan untuk mempertahankan minat baca dan meningkatkan kecakapan

literasi peserta didik melalui buku-buku pengayaan dan buku teks pelajaran.

c. Tujuan Pembelajaran Literasi

Perkembangan yang bersifat dinamis terus terjadi, sehingga seiring dengan hal tersebut pembelajaran literasi juga terus dikembangkan dalam rangka meningkatkan pengetahuan warga Negara suatu bangsa. Secara sederhana, pembelajaran literasi (khususnya bagi peserta didik) memiliki beberapa tujuan, Wray et.al (Abidin, Mulyati, & Yunansah, 2018: 23) memaparkan bahwa tujuan pembelajaran literasi adalah untuk membantu peserta didik sehingga mampu mencapai beberapa kompetensi yang meliputi:

- 1) Percaya diri, lancar, dan paham dalam membaca dan menulis.
- 2) Tertarik pada berbagai buku-buku, menikmati kegiatan membaca, mengevaluasi, dan menilai bacaan yang dibaca.
- 3) Mengetahui dan memahami berbagai genre fiksi dan puisi.
- 4) Memahami dan akrab dengan struktur dasar narasi.
- 5) Memahami dan dapat menggunakan berbagai jenis teks non fiksi.
- 6) Dapat menggunakan berbagai tanda baca untuk memonitor dan mengoreksi kegiatan membaca secara mandiri.
- 7) Merencanakan, menyusun draf, merevisi, dan mengedit tulisan secara mandiri.

- 8) Memiliki ketertarikan terhadap kata dan makna, serta secara aktif mengembangkan kosa kata.
- 9) Memahami sistem bunyi dan ejaan, serta menggunakannya untuk mengeja dan membaca secara akurat.
- 10) Lancar dan terbiasa menulis tulisan tangan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sepuluh kompetensi tersebut hanya mengacu pada literasi membaca dan menulis saja. Namun, yang perlu dipahami bahwa konsep literasi yang berkembang saat ini tidak hanya terbatas pada literasi membaca dan menulis, tetapi juga mulai berkembang literasi sains, literasi matematik, dan literasi digital.

#### d. Pengertian Membaca

Membaca merupakan sarana untuk mempelajari suatu hal sehingga bisa memperluas pengetahuan dan menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan yang akhirnya dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yaitu menulis (Novita Agnes & Gamaliel, 2021). Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Menurut Hutabarat (Madeamin, S. 2019) Membaca adalah proses dimana pikiran kita menerjemahkan lambang-lambang yang tertulis atau tercetak menjadi gagasan yang ingin disampaikan penulis menjadi upaya memahami tulisan. Sedangkan menurut Tarigan (Madeamin, S. 2019) Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual dapat diketahui. Hal ini tidak terpenuhi maka pesan yang tersurat dan yang tersirat akan tertangkap dan dipahami maka proses membaca tidak terlaksana dengan baik.

Maka dari itu membaca dapat diartikan sebagai proses individu memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan respektif saja, melainkan menghendaki pembaca untuk aktif berpikir ketika sedang melihat kata-kata yang terdapat di dalam buku.

e. Membaca Sebagai Sebuah Literasi

Istilah membaca bukan lagi istilah asing bagi sebagian besar orang, karena aktivitas ini merupakan rangkaian dari empat keterampilan berbahasa yang dipelajari sejak Sekolah Dasar. Secara konseptual, membaca merupakan aktivitas mental untuk memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui tulisan

(Nurgiyantoro, 2016: 391). Secara sederhana, membaca juga dipahami sebagai suatu aktivitas menemukan informasi dari gagasan orang lain dalam bentuk tulisan.

Implementasinya dalam dunia pendidikan tentu memiliki pengaruh yang sangat besar. Keberhasilan dalam memahami informasi dan materi pelajaran juga dapat ditentukan oleh kemampuan membaca seseorang. Karena berbagai formasi dalam dunia pendidikan mayoritas berbentuk tulisan, baik berupa buku paket, buku pendamping dan bahan bacaan lainnya. Kemudian, kemampuan membaca seseorang tentu tidak hadir tanpa proses yang dilaluinya. Menurut Abidin (2016: 18-26) ada tiga prosedur dalam pembelajaran membaca yang meliputi:

- 1) Kegiatan Prabaca Kegiatan prabaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebelum memulai untuk membaca. Adapun tujuan dari kegiatan prabaca yaitu untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap teks bacaan yang akan dibaca peserta didik. Dalam prosesnya, kegiatan ini dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas seperti yang dikemukakan oleh Cox (2016: 20-21) yaitu:
  - a) Kegiatan menjelaskan kegiatan awal, yaitu berisi aktivitas seorang guru memberikan gambaran awal secara singkat hanya untuk menarik minat dan motivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan membaca.

- b) Petunjuk untuk melakukan antisipasi, yaitu proses memancing rasa ingin tahu peserta didik dengan cara memberikan beberapa pertanyaan terkait topic bacaan yang akan dibaca.
- c) Pemetaan semantik (peta konsep), merupakan suatu aktivitas untuk memperkenalkan beberapa kosakata yang menjadi kata kunci dari bahan bacaan yang akan dibaca.
- d) Menulis sebelum membaca, yaitu kegiatan menuangkan pengalaman pribadinya kedalam bentuk tulisan kemudian permasalahan yang ditemukannya dalam pengalamannya sehari-hari tersebut dapat dicari pemecahannya melalui bacaan yang dibaca.
- e) Drama atau simulasi (drama kreatif), yaitu kegiatan yang dilakukan sebelum mulai membaca dengan cara membuat permasalahan sederhana secara lisan, kemudian diperagakan sebagai pengenalan aktivitas yang lebih bermakna.

Berdasarkan lima prosedur prabaca tersebut maka dalam implementasi sekolah dasar dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah misalnya untuk peserta didik yang berada dikelas rendah tentunya dapat memilih prosedur yang bagian /d/. Karena materi pelajaran kelas rendah sudah memasuki tahap membaca



pemahaman sehingga dengan menuangkan pengalamannya sebelum membaca peserta didik akan membandingkan pengalamannya dengan teks bacaan yang ada, serta mereka juga dapat memecahkan permasalahan yang mereka miliki dengan informasi yang didapatkan dari teks bacaan.

## 2) Kegiatan Membaca

Tahap kedua merupakan kegiatan inti dalam pembelajaran membaca. Pada tahap ini terjadi interaksi langsung antara pembaca dan sumber bacaan. Apabila kegiatan membaca ini didampingi oleh guru, maka seorang guru hendaknya memilih dan menentukan strategi membaca yang benar-benar tepat dengan kondisi peserta didiknya. Pelaksanaan kegiatan membaca biasanya mengadopsi beberapa model yang dipilih berdasarkan kebutuhan. Adapun model-model dalam pembelajaran membaca yang dimaksud antara lain:

### a) Model Metakognitif

Model metakognitif merupakan model yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih cara membaca yang ia inginkan sesuai dengan permasalahan yang ingin diselesaikan atau dengan kata lain sesuai dengan tugasnya masing-masing.

b) Model Linier

Model linier adalah model pembelajaran membaca yang biasanya di mulai dari level terendah. Seorang pembaca dituntun untuk memahami lambing-lambang bunyi sebelum memulai aktivitas membaca. Lambing bunyi yang dimaksud mulai dari morfem, frase, kata, kalimat, teks, hingga struktur dramatika yang berkaitan dengan makna lambing bunyi tersebut.

c) Model Psikolinguistik

Model psikolinguistik atau disebut dengan model membaca *top-down* merupakan kebalikan dari model linier. Jika dalaam model linier pemaaman tentang bacaan murni didapatkan dari proses mengenal lambing-lambang bunyi dan maknanya, maka dalam model *top-down* ini pemahaman seorang pembaca frase dari pengalaman dan pengetahuan yang ia miliki. Kegiatan membaca hanya dijadikan sebuah cara untuk membuktikan hipotesis-hipotesis yang didapatkan melalui pengeahuan yang lebih luas dan pengalaman si pembaca.

d) Model Interaktif

Model interaktif merupakan model yang dianggap paling sempurna, hal ini dikarenakan model ini adalah model yang menggabungkan model *button-up* dengan

model *top-down* artinya bahwa, pada model ini membaca dijadikan sebagai sebuah proses intelektual yang menggabungkan dua kemampuan utama seorang pembaca, yaitu kemampuan untuk memahami lambang-lambang bunyi dan kemampuan untuk berpikir konsep-konsep verbal yang ia ketahui kemudian dikaitkan dengan bahan bacaannya.

### 3) Kegiatan Pascabaca

Tahap terakhir atau disebut dengan kegiatan pascabaca merupakan rangkaian kegiatan mengakomodasi pengetahuan yang didapatkan dari proses membaca. Pengetahuan yang didapatkan akan diketahui apabila seorang pembaca mendapatkan jawaban dari hipotesis awalnya, kemudian meningkat rasa ingin tahunya yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang dianggap belum tuntas pada saat ia membaca. Selain itu, seorang pembaca yang memahami bacaan yang ia baca juga dapat mementaskan hasil bacaannya (apabila bahan bacaan yang dibaca berupa karya sastra), hingga dapat menerapkan hasil bacaannya dalam berbagai aktivitasnya.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan oleh peneliti, antara lain:

1. Novita Agnes Putrislia, dan Gamaliel Septian Airlanda, Tahun 2021 dengan judul pengembangan E-Book cerita bergambar proses terjadinya hujan untuk meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar. Hasil penilaian dari ahli media pertama mendapat angka persentase 88% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%, ahli media kedua mendapat angka persentase 100% dengan kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81 sampai 100%, dan ahli media 3 mendapat angka persentase 100% dengan kategori “Tinggi” dengan interval 61 sampai 80%. Aspek yang divalidasi oleh ahli media meliputi: 1) Tampilan dalam e-book cerita bergambar “Proses Terjadinya hujan”, 2) Isi e-book dengan ilustrasi yang digunakan, 3) Ilustrasi gambar yang dapat menarik siswa untuk membaca. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa produk e-book cerita bergambar “Proses Terjadinya Hujan” dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam membaca di SD Negeri 1 Cawas.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis digital untuk meningkatkan minat literasi membaca siswa.

2. Yusup Nurdiansah, Tahun 2022 dengan judul meningkatkan minat dan aktivitas membaca siswa dengan menggunakan media flipbook kelas II SD. peneliti tertarik untuk membuat sebuah media flipbook untuk meningkatkan minat dan aktivitas membaca pada siswa kelas II

Sekolah Dasar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook ini, karena peneliti melihat bahwa media flipbook ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan tentunya dapat meningkatkan minat dan aktivitas membaca siswa, karena media flipbook ini praktis, mudah untuk digunakan dan dapat di akses kapan saja dan dimana saja. Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan alternatif jalan keluar dari permasalahan yang berkaitan dengan upaya meningkatkan minat dan aktivitas membaca pada siswa Sekolah Dasar khususnya pada siswa kelas II.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan *flipbook* untuk meningkatkan minat membaca serta literasi siswa.

3. Desy getri sari gogahu, dan tego prasetyo, Tahun 2020 dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis e-bookstory untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui produk yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran literasi membaca.

Hasil validasi materi mendapatkan skor 49 dengan persentase 82%, sehingga dikategorikan sangat tinggi dan layak untuk digunakan. Hal ini terlihat juga pada hasil validasi media 1 memperoleh skor 47 dengan persentase sebesar 67%, dan hasil validasi media 2 memperoleh skor 43 dengan persentase sebesar 61%, sehingga dikategorikan tinggi dan layak untuk digunakan.

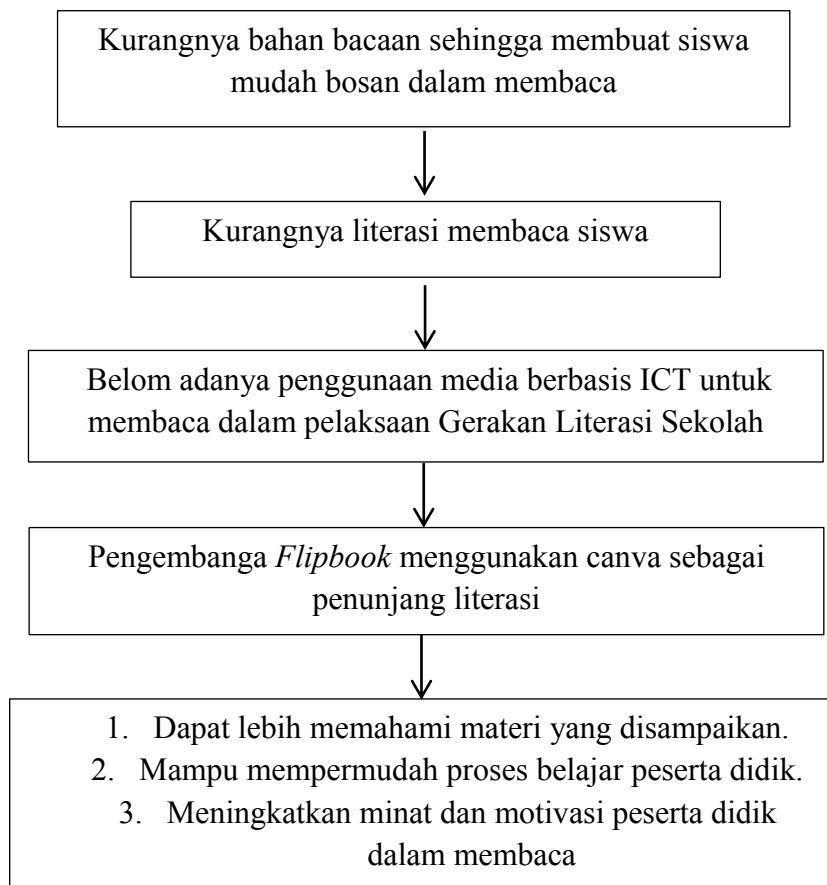
Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis digital untuk meningkatkan minat literasi membaca siswa.

### **C. Kerangka Berfikir**

Penggunaan media *flipbook* dalam kegiatan membaca dapat meningkatkan minat literasi. Terkait akan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa siswa suka membaca buku, hanya saja siswa cepat bosan karena cerita dan gambar buku kurang menarik, ada juga beberapa buku yang bahasanya terlalu tinggi sehingga isi bacaan sulit di pahami oleh siswa SD. Walaupun masalah tersebut telah disadari oleh guru, namun guru tidak sempat untuk melakukan pengembangan media yang dapat menanggulangi atau meminimalkan permasalahan tersebut. Guru hanya melakukan kegiatan pembelajaran dengan panduan buku dari rancangan pemerintah yang kondisi seharusnya guru mampu mengembangkan secara mandiri, serta guru masih memakai cara lama untuk pembelajaran khusus dalam literasi membaca.

Berdasarkan hasil survei yang mengatakan bahwa kurangnya literasi membaca siswa dalam pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi nyata siswa, masalah tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui literasi membaca. Proses literasi membaca seharusnya membuat siswa senang membaca isi bacaan tersebut, dengan demikian memudahkan siswa untuk memahami isi bacaan dari materi tersebut. Dengan melakukan

pembelajaran menggunakan media *flipbook*, membaca lebih menyenangkan karena kalimat yang digunakan dalam materi tersebut menjadi lebih sederhana dan lebih mudah untuk di pahami siswa. Guru juga lebih mudah melakukan pembelajaran, karena guru yang mengetahui kondisi nyata yang terjadi pada siswa. Dengan demikian peneliti melakukan pengembangan media *flipbook* ini menjadi suatu kebutuhan sekolah atau guru agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



**Gambar 1. Kerangka Fikir Pengembangan *Flipbook* Menggunakan Canva**

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan *flipbook* menggunakan canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga?
  - a. Bagaimana proses rancang bangun pengembangan *flipbook* menggunakan canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga?
  - b. Bagaimana uji coba produk pengembangan *flipbook* menggunakan canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *flipbook* menggunakan canva sebagai penunjang untuk meningkatkan literasi membaca di SDN 1 Ketangga?
  - a. Bagaimana hasil validasi ahli materi dan ahli desain media terhadap pengembangan *flipbook* menggunakan canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga?
  - b. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan *flipbook* menggunakan canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 1 Ketangga?



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan proses yang kemudian secara sistematis dilakukan uji coba lapangan, di evaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu atau standar tertentu.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Model pengembangan ini terdiri dari 10 langkah yaitu:

a) Studi pendahuluan (*Research and information Collecting*)

Pada tahap ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan sehingga perlu ada pengembangan baru.

b) Merencanakan (*Planning*)

Selanjutnya tahap perencanaan, yaitu meliputi merumuskan tujuan, memperkirakan dana, tenaga dan waktu, serta merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya.

c) Pengembangan desain (*Develop Preliminary of Product*)

Pada langkah selanjutnya yaitu pengembangan desain produk meliputi: 1) menentukan desain produk yang akan dikembangkan, 2) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama penelitian dan pengembangan, 3) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan, dan 4) menentukan deskripsi pihak yang terlibat dalam penelitian.

d) Pengujian Terbatas (*Preliminary Field Testing*)

Pada langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, meliputi: 1) melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk; 2) bersifat terbatas; 3) uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain yang layak, baik substansi dan metodologi.

e) Revisi hasil uji lapangan terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas.

f) Uji Produk Utama (*Main Field Test*)

Langkah ini adalah uji produk dengan lebih luas, yang meliputi: 1) melakukan uji efektivitas desain produk; 2) pada umumnya peneliti menggunakan teknik eksperimen model pengulangan; 3) hasil uji lapangan merupakan perolehan dari desain yang efektif, baik dari sisi substansi dan metodologi.

g) Revisi hasil uji lapangan luas (*Operational Product Revision*)

Pada langkah ini perbaikan kedua setelah dilaksanakan uji lapangan secara terbatas. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan luas akan lebih memantapkan produk yang akan dikembangkan, karena pada uji lapangan sebelumnya dengan kelompok kontrol. Penyempurnaan produk ini berdasarkan dari evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif.

h) Uji kelayakan (*Operational Field Testing*)

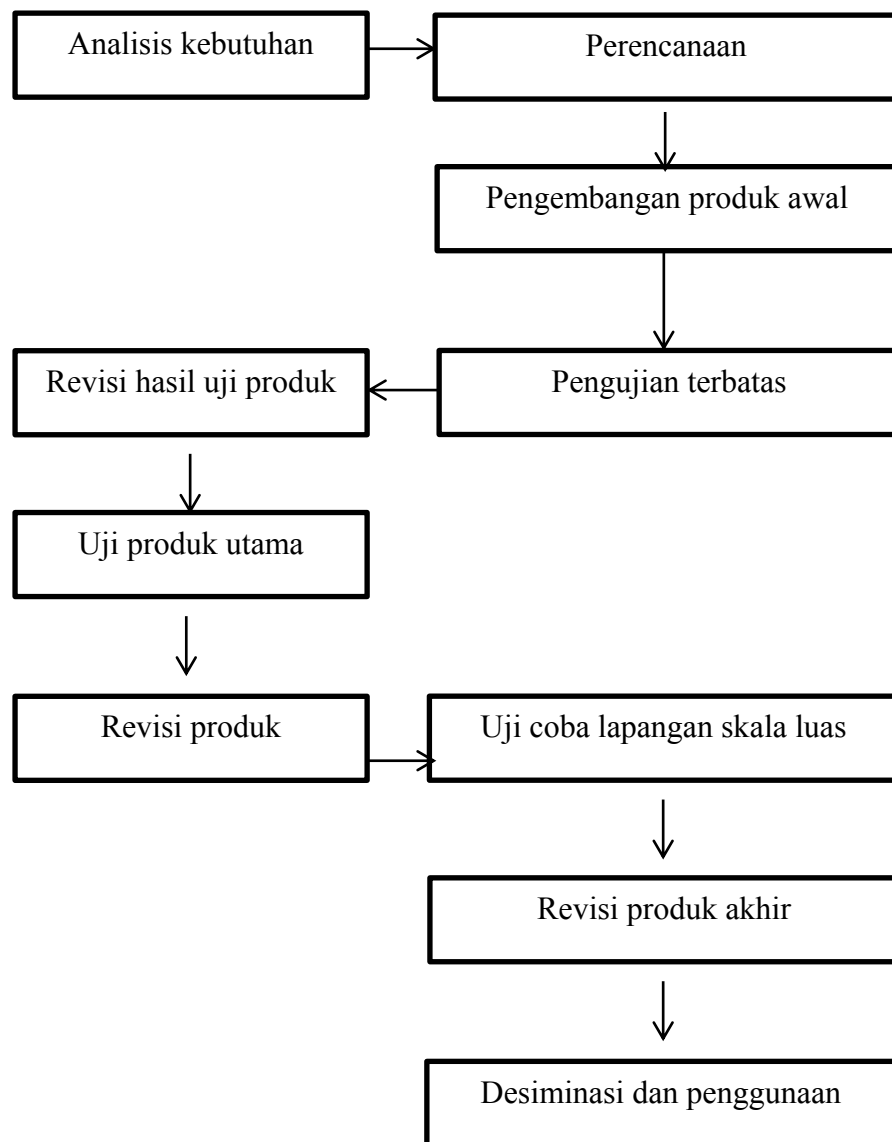
Langkah ini sebaiknya menggunakan skala besar: 1) melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk; 2) melibatkan para calon pemakai produk; 3) hasil uji lapangan akan diperoleh model desain yang siap diterapkan.

i) Revisi final hasil uji kelayakan (*Final Product Revision*)

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat pada produk yang dikembangkan.

j) Desiminasi dan implementasi produk akhir (*Dissemination and implementation*)

Tahap akhir dari penelitian ini adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal.



**Gambar 2. Model Pengembangan Borg and Gall**

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti mengacu pada desain penelitian Borg and Gall dengan menyederhanakan 10 langkah tersebut menjadi tujuh langkah saja, yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil

uji produk, dan revisi produk akhir, yang tentunya telah disesuaikan dengan kebutuhan dalam mengembangkan produk yang dihasilkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sudirman (Oktaviani, R. 2021) meliputi beberapa tahapan berikut:

1. Analisis Kebutuhan (*Reaserch and Information Collectin*)

Pada tahap awal peneliti peneliti melakukan analisis terkait masalah dan kebutuhan di sekolah. Hal ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang diinginkan dan mengidentifikasi faktor-faktor penyebab timbulnya permasalahan yang dilapangan, terlebih pada proses pelaksanaan program literasai membaca di SDN 1 Ketangga, sarana penunjang pelaksanaan Gerakan Literasi membaca, mengumpulkan data dengan mewawancarai kepala sekolah terkait ketersediaan dan ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan yang ada.

2. Perencanaan (*Planning*)

Tahap selanjutnya adalah proses perencanaan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan sebuah *flipbook* menggunakan canva. Adapun beberapa hal yang direncanakan oleh peneliti yaitu: merencanakan dan menetapkan desain cover *flipbook*, menentukan materi kelas IV yang akan diintegrasikan kedalam *flipbook* yang akan dikembangkan,

menyiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan judul “Ayo Menghemat Energi”.

3. Pengembangan Produk Awal (*Develop of Preliminary Form of Product*)

Setelah dilakukan perencanaan, maka tahap selanjutnya adalah peneliti mulai mengembangkan *flipbook* menggunakan canva sesuai dengan spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti juga membuat cover buku, kata pengantar, dan tujuan dibuatnya *flipbook*.

4. Pengujian terbatas (*Preliminary Field Testing*)

Pengujian terbatas dilakukan dengan validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun dalam proses validasi peneliti menggunakan validasi ahli materi dan ahli tampilan.

5. Revisi Hasil Uji Produk (*Main produk revision*)

Tahap selanjutnya adalah revisi hasil uji validitas produk. Pada tahap ini peneliti akan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil penilaian oleh validator.

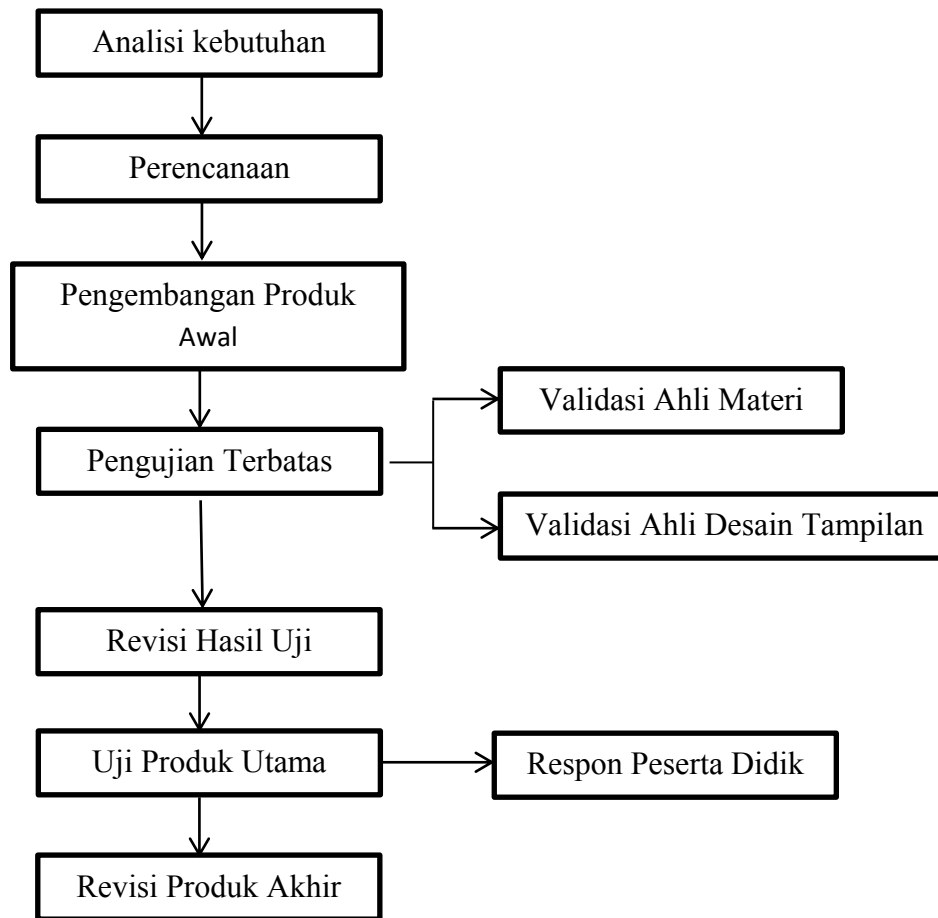
6. Uji Coba Utama (*Main Field Testing*)

Uji coba produk utama merupakan sebuah tahap menguji cobakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini merupakan tahap uji coba skala besar dengan melibatkan penilaian produk peserta didik sebagai subjek penelitian.

Pengisian angket oleh peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon (ketertarikan) peserta didik terhadap *flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti.

#### 7. Revisi Produk Akhir (*Final*)

Selanjutnya, tahap revisi produk akhir dilakukan setelah melihat hasil respon peserta didik. Apabila hasil dari uji produk utama sudah memenuhi kriteria kelayakan produk, maka pada tahap ini tidak perlu dilakukan revisi. Namun, jika pada tahap uji produk utama masih belum memenuhi standar kelayakan, maka peneliti akan melakukan penyempurnaan lagi terhadap *flipbook* yang dikembangkan.



**Gambar 3. Desain Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall yang Disederhanakan**

### C. Desain Uji Coba Produk

#### 1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk pada penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap validasi ahli dan tahap uji coba lapangan. Masing-masing tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:



a. Tahap Validasi Ahli

Dalam tahap validasi ahli terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Ahli materi, ahli desain pembelajaran memberikan penilaian, saran, dan kritik terhadap media *flipbook* menggunakan canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa.
- 2) Analisis data pengembangan dilakukan dengan data penilaian berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli.
- 3) Peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan.

Adapun kriteria ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli materi adalah guru dengan kriteria minimal S1 Pendidikan atau dosen dengan kriteria minimal S2 Pendidikan.
- 2) Ahli media adalah dosen dengan kriteria minimal S2 Pendidikan/Non Pendidikan.

b. Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan antara lain:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap siswa yang sedang membaca menggunakan media yang dikembangkan.
- 2) Peserta didik memberikan penilaian serta di beri tes tingkat ketertarikan siswa untuk membaca sebelum dan setelah menggunakan media *flipbook*.

- 3) Peneliti melakukan analisis data terhadap hasil data penelitian yang diperoleh.
- 4) Apabila terdapat revisi produk berdasarkan analisis data yang diperoleh maka peneliti melakukan perbaikan.

## **2. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian pengembangan *flipbook* menggunakan canva untuk meningkatkan literasi minat membaca ini terbatas pada peserta didik kelas IV SDN 1 Ketangga.

## **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Di mana data kualitatif diperoleh dari saran, kritik, masukan dan komentar dari para guru/kepala sekolah yang berdasarkan dari hasil observasi awal dengan tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi ahli oleh ahli materi dan tampilan serta angket respon siswa sebagai responden dan dari praktisi lapangan yang kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif skala lima dengan mengikuti skala likert.

### **b. Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik.

1) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan yaitu, lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli desain tampilan.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi. Kisi-kisi angket instrumen ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Jumlah</b>
Aspek kelayakan isi	1. Keluasan materi. 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1,2,3	3
Aspek kelayakan bahasa	1. Kesesuaian dengan kaidah penulisan yang tepat	4	1
	2. Ketepatan pemilihan bahasa yang	5,6	2
Jumlah		6	6

b. Lembar Validasi Ahli Desain Tampilan

Validasi ahli desain tampilan ini dilakukan oleh dosen ahli dalam tampilan pembelajaran. Berikut akan disajikan kisi-kisi angket instrumen ahli tampilan:

**Tabel 2. Kisi-kisi Ahli Desain Tampilan**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Jumlah</b>
Kelengkapan sajian tampilan	1. Desain isi materi	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,	10
Aspek penyajian informasi	1. Kepraktisan dalam penggunaan	11,12,13	3
Jumlah		13	13

2) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas IVSDN 2 Surabaya sebagai subjek dalam penelitian dan pengembangan ini. Adapun kisi-kisinya sebagai berikut:

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Praktikalitas oleh siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Jumlah</b>
Respon siswa	1. Materi	1	1
	2. Bahasa	2,3	2
	3. Tampilan dan Penyajian	4, 5, 6,	3
	4. Visual	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,	7
Jumlah		13	13

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Soal	Jumlah
	Perasaan pada waktu membaca	Rasa senang	1	<b>5</b>
		Rasa malas	2	
		Rasa bosan	3,18	
		Rasa bersemangat	4	
	Perhatian dalam membaca	Menunjukkan kegunaan membaca	5,7,8,11	<b>8</b>
		Menunjukkan tidak gunanya membaca	6,9,10,16	
	Partisipasi dalam membaca	Suka membaca	22,23	<b>12</b>
		Tidak suka membaca	25	
		Sering meluangkan waktu untuk membaca	12,14,17,19	
		Jarang meluangkan waktu untuk membaca	13,15,20,21,24	
Jumlah				<b>25</b>

#### **D. Teknik Analisi Data**

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi dan 9 ahli desain tampilan dihimpun untuk memperbaiki produk berupa *flipbook* menggunakan canva. Kemudian, data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi desain tampilan selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2017: 238).

Berikut teknik analisis yang dilakukan sebagai berikut:

##### **a. Analisis Lembar Validasi**

Data penilaian media *flipbook* menggunakan canva diperoleh dari pengisian instrumen dari ahli materi dan ahli desain tampilan. Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Data yang berupa skor tanggapan ahli yang diperoleh melalui instrumen disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu:

sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1).

- 2) Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut:

**Tabel 4. Konversi Data Kualitatif menjadi skala lima**

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X_i + 0,6 Sb_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X} - 1,8 Sb_i$	Sangat kurang

Sumber: *Eko Putro Widoyoko (dalam Yekiasuti & Ikhsan, 2016:*

90)

Keterangan:

$$\bar{X}_i \text{ (Re rata skor ideal)} = \frac{1}{2} \text{ (skor maksimal + skor minimal ideal)}$$

$$Sb_i = \frac{1}{6} \text{ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)}$$

$$X = \text{Skor Aktual}$$

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan dan keefektifan produk minimal “B” dengan kategori “baik”, sehingga hasil penilaian dari materi dan ahli desain tampilan



jika sudah memberikan hasil penilaian akhir atau keseluruhan dengan nilai minimal “B” (baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak dan praktis digunakan. Begitu juga dengan skala angket peserta didik jika hasil dari penilaian akhir dengan nilai “B” (baik), maka produk yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan karena disesuaikan dengan kondisi nyata peserta didik.

**b. Analisis Angket Praktikalitas oleh Siswa**

Hasil angket praktikalitas digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan dan perasaan senang terhadap penggunaan media *flipbook*. Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria analisis uji praktikalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Data yang diberikan berisi lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (1), baik (2), cukup (3), kurang (4), dan sangat kurang (5).
- 2) Skor yang diperoleh, selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima berikut:

**Tabel 5. Konversi Data Kualitatif dengan Skala Lima**

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{bi}$	Baik

C	$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X_i + 0,6 Sb_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X} - 1,8 Sb_i$	Sangat kurang

Sumber: *Eko Putro Widoyoko (dalam Yekiasuti & Ikhsan, 2016:*

90)

Keterangan:

$\bar{X}_i$  (Re rata skor ideal) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal + skor minimal ideal)

$Sb_i$  =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$X$  = Skor Aktual

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai uji praktikalitas minimal “B” dengan kategori baik, peneliti dapat mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan dan perasaan senang terhadap modul matematika berbasis Pendekatan Kontekstual.