

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif. Media ini berfungsi untuk memperjelas informasi, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa alat visual, audio, audio-visual, atau bahkan digital seperti aplikasi interaktif dan platform online.

Menurut Sadiman (2020:35), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang efektif dan efisien. Kemudian menurut Sungkono (2021:58), Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, baik berupa alat visual, audio, maupun audiovisual yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ditambahkan Rohman (2022:72), Media pembelajaran adalah segala jenis teknologi, baik sederhana maupun canggih, yang digunakan dalam proses pengajaran untuk membantu pengajar menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dari ketiga definisi tersebut, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala alat, teknologi, atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan cara yang efektif, efisien, dan menarik. Media ini dapat berupa alat visual, audio, maupun audiovisual yang dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2.1.2 Pengertian Literasi Membaca

Literasi membaca merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan dan potensi pribadi, serta berpartisipasi dalam masyarakat. Literasi membaca melibatkan keterampilan dasar seperti mengenal huruf, kata, serta kemampuan untuk memahami makna dari teks yang dibaca. Di tingkat sekolah dasar, khususnya pada kelas II, literasi membaca berfokus pada kemampuan siswa untuk mengenali kata, membaca kalimat dengan lancar, serta memahami isi bacaan yang sederhana.

Literasi membaca di Indonesia telah didefinisikan secara beragam oleh para ahli dalam beberapa tahun terakhir. Tarigan (2021:45-67), mengartikan literasi membaca sebagai kemampuan untuk menginterpretasikan dan menganalisis teks cetak serta digital dengan keterampilan kritis. Selanjutnya Nurgiantoro (2022:101-120), memperluas definisi ini dengan menekankan pentingnya memahami teks dalam konteks teknologi informasi yang berkembang pesat. Sementara itu, Ruhimat (2023:55-70), melihat literasi membaca sebagai kemampuan untuk memahami teks secara mendalam dan menggunakan informasi secara kritis, serta memanfaatkan media digital dengan bijak.

Kesimpulannya, literasi membaca saat ini mencakup lebih dari sekadar kemampuan memahami teks. Ini melibatkan keterampilan untuk menginterpretasikan dan menganalisis teks dalam berbagai format dan konteks, serta adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan media. Kemampuan ini penting untuk menghadapi tantangan informasi di era digital, memastikan bahwa individu tidak hanya memahami tetapi juga dapat menggunakan informasi secara efektif dan kritis.

Berdasarkan definisi di atas dapat dikemukakan beberapa Indikator dalam Literasi Membaca:

1. Pemahaman Bacaan: Memahami arti kata, kalimat, dan isi dari teks sederhana.
2. Menganalisis Bacaan: Mampu mengidentifikasi ide pokok atau informasi penting dari teks.

2.1.3 Media Pembelajaran Flipbook

Flipbook adalah media pembelajaran interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan animasi sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Media *Flipbook* bisa diakses secara digital melalui komputer atau perangkat seluler, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Flipbook* memberikan variasi pembelajaran yang menarik dengan tampilan yang interaktif dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan.

Flipbook, menurut beberapa ahli di Indonesia, adalah format digital yang menyerupai pengalaman membaca buku cetak dengan fitur tambahan. Supriyadi (2020:112-130) mendefinisikan *Flipbook* sebagai media digital interaktif yang memungkinkan pengguna untuk membolak-balik halaman dengan animasi dan navigasi digital dalam publikasi. Sutanto (2021:89-105), menjelaskan bahwa *Flipbook* mensimulasikan pengalaman buku cetak dengan efek animasi flip halaman dan interaksi yang membuat konten lebih dinamis. Yuliana (2022:56-70), menambahkan bahwa *Flipbook* memungkinkan simulasi buku fisik dengan fitur digital seperti pencarian teks dan multimedia, meningkatkan pengalaman membaca secara keseluruhan.

Kesimpulannya, *Flipbook* adalah format digital yang menggabungkan pengalaman membaca buku cetak tradisional dengan fitur interaktif dan multimedia, menawarkan kemudahan akses dan dinamika yang tidak tersedia dalam format cetak. Teknologi ini memberikan manfaat tambahan dalam konteks pendidikan dan publikasi, memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan konten secara lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan defenisi *Flipbook* di atas maka dapat dikemukakan beberapa Karakteristik *Flipbook* sebagai berikut:

1. Visual Interaktif: *Flipbook* menyediakan gambar, ilustrasi, dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa.
2. Mudah Diakses: *Flipbook* dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau smartphone.
3. Tekstual dan Audio: Beberapa *Flipbook* menyediakan fitur audio yang memungkinkan siswa mendengarkan narasi atau instruksi.

4. Penggunaan Mandiri: Siswa dapat belajar secara mandiri dengan membuka dan membaca materi sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran Flipbook

Penggunaan media *Flipbook* dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan literasi membaca siswa, terutama bagi siswa kelas II yang masih dalam tahap awal penguasaan keterampilan membaca. Media *Flipbook*, dengan fitur interaktifnya, mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca. Berikut adalah beberapa pengaruh positif media *Flipbook* terhadap literasi membaca siswa:

1. Meningkatkan Minat Baca: *Flipbook* yang menampilkan gambar menarik dan cerita interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk membaca. Hal ini membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses membaca dan memahami teks.
2. Mempercepat Pemahaman: Dengan bantuan visual dan audio yang menyertai teks, siswa lebih cepat memahami kata-kata dan kalimat dalam bacaan. *Flipbook* dapat menyediakan definisi kata-kata yang sulit melalui fitur interaktif, sehingga membantu memperkaya kosakata siswa.
3. Meningkatkan Kelancaran Membaca: Latihan membaca melalui *Flipbook* yang disertai animasi atau audio membantu siswa meningkatkan kelancaran membaca. Siswa dapat mengikuti narasi dengan lebih mudah dan mengulanginya jika diperlukan.
4. Meningkatkan Daya Ingat: Kombinasi teks dan gambar dalam *Flipbook* membantu siswa untuk lebih mudah mengingat informasi yang dibaca. Siswa akan lebih terstimulasi untuk mengingat kosakata baru dan ide utama dari cerita atau materi yang disajikan.
5. Meningkatkan Interaksi dan Partisipasi: *Flipbook* juga menyediakan interaksi yang lebih aktif dibandingkan dengan buku cetak biasa, di mana siswa dapat melakukan klik, menjawab pertanyaan, atau bahkan siswa mini-games yang berkaitan dengan materi bacaan.

2.1.5 Tantangan dan Solusi Penggunaan Flipbook

Meskipun penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran membaca menawarkan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Keterbatasan Akses Teknologi: Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat teknologi yang dibutuhkan untuk menggunakan *Flipbook*. Solusi: Penyediaan perangkat secara bergiliran di sekolah atau penggunaan laboratorium komputer dapat menjadi solusi. Selain itu, pemerintah atau sekolah dapat bekerja sama dengan pihak ketiga untuk menyediakan akses internet dan perangkat bagi siswa yang membutuhkan.
2. Kurangnya Pelatihan Guru: Beberapa guru mungkin kurang terbiasa dengan penggunaan media digital seperti *Flipbook* dalam pembelajaran. Solusi: Pelatihan dan workshop mengenai penggunaan *Flipbook* dan teknologi lainnya dalam proses pembelajaran perlu diselenggarakan secara berkala.
3. Keterbatasan Materi yang Tersedia: *Flipbook* untuk pembelajaran literasi membaca masih terbatas, terutama dalam bahasa Indonesia. Solusi: Pengembangan konten *Flipbook* yang sesuai dengan kurikulum lokal perlu didorong. Guru juga dapat berkolaborasi dengan pengembang untuk membuat materi yang relevan.

2.1.6 Materi Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, pada tema Hidup Rukun di Rumah dan subtema Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat, siswa diajak untuk memahami pentingnya menjaga kerukunan di dalam keluarga dan di lingkungan masyarakat, termasuk menghargai keragaman budaya yang ada di sekitar mereka. "Tema Hidup Rukun di Rumah dan subtema Hidup Rukun di Lingkungan Masyarakat sangat erat kaitannya dengan pembelajaran tentang rumah adat. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat diajarkan untuk mengenal dan menghargai keanekaragaman budaya Indonesia, termasuk perbedaan rumah adat di berbagai daerah. Kerukunan dalam keluarga dan masyarakat dapat tercipta ketika setiap individu saling menghargai perbedaan budaya, termasuk dalam hal adat istiadat, sehingga menumbuhkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap kekayaan budaya bangsa. Dengan mempelajari

rumah adat, siswa juga diajak untuk memahami bahwa setiap suku memiliki tradisi yang unik, dan hal ini adalah bagian dari identitas bangsa yang patut dilestarikan.

2.1.6.1 Rumah Adat Suku Batak

Menurut Gunawan, E. (2022:90-110), Rumah adat adalah bangunan tradisional yang mencerminkan gaya arsitektur, budaya, dan adat istiadat suatu kelompok masyarakat atau daerah tertentu. Di Indonesia, rumah adat biasanya memiliki desain yang unik dan mencerminkan kepercayaan serta cara hidup masyarakat setempat. Rumah adat sering kali dibangun dengan bahan-bahan lokal dan dirancang untuk menyesuaikan dengan iklim serta kebutuhan sosial masyarakat. Setiap rumah adat memiliki karakteristik khusus yang mencerminkan identitas budaya dan nilai-nilai tradisional. Setiap daerah di Indonesia memiliki rumah adat yang berbeda.

Suku Batak merupakan salah satu suku bangsa terbesar di Indonesia yang mendiami wilayah Sumatra Utara. Suku Batak terkenal dengan kekayaan budaya, adat istiadat, bahasa, serta seni tradisionalnya. Salah satu yang menarik dari suku Batak adalah pakaian adat dan rumah adatnya yang memiliki ciri khas dan makna mendalam. Suku Batak sendiri terbagi menjadi beberapa sub-suku yang memiliki keunikan masing-masing.

1. Batak Toba
Rumah adat Batak Toba disebut Rumah Bolon. Rumah ini berbentuk rumah panggung dengan atap melengkung seperti pelana. Rumah Bolon biasanya dihiasi dengan ukiran-ukiran kayu yang memiliki makna spiritual. Rumah ini digunakan sebagai tempat tinggal serta tempat pelaksanaan berbagai upacara adat.



Gambar 2.1 Rumah Bolon

2. Batak Karo

Rumah adat Karo disebut Siwaluh Jabu, yang berarti rumah dengan delapan kamar. Rumah ini berbentuk panggung dan dihuni oleh beberapa keluarga besar. Atapnya berbentuk melengkung tinggi dengan ujung-ujung yang dihiasi tanduk kerbau. Rumah ini menggambarkan solidaritas dan kehidupan komunal masyarakat Karo.



Gambar 2.2 Siwaluh Jabu

3. Batak

Simalungun

Rumah adat Simalungun disebut Rumah Bolon. Rumah ini mirip dengan rumah adat Batak Toba, tetapi memiliki beberapa perbedaan dalam ukiran dan ornamentasi. Rumah Bolon Simalungun dihiasi dengan ukiran kayu yang menggambarkan alam dan kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.3 Rumah Bolon

4. Batak Pakpak

Rumah adat Pakpak disebut Jerro. Rumah ini memiliki bentuk panggung dengan atap melengkung dan dihiasi ukiran khas. Jerro terbuat dari bahan-bahan alami seperti kayu dan bambu, serta mencerminkan kesederhanaan namun sarat akan makna filosofis tentang kehidupan masyarakat Pakpak.



Gambar 2.4 Jerro

5. Batak Angkola

Rumah adat Batak Angkola dikenal dengan nama Bagas Godang. Rumah ini berbentuk panggung dengan atap berbentuk limas yang menjulang tinggi. Bagas Godang berfungsi sebagai tempat tinggal sekaligus tempat pertemuan adat bagi masyarakat Batak Angkola.



Gambar 2.5 Bagas Godang

6. Batak Mandailing

Rumah adat Batak Mandailing dikenal sebagai Bagas Godang, rumah besar yang digunakan untuk acara adat dan tempat tinggal raja. Bagas Godang memiliki arsitektur khas dengan atap runcing dan dinding kayu yang diukir. Rumah ini merupakan simbol kehormatan dan kebesaran dalam budaya Mandailing.



Gambar 2.6 Bagas Godang

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Kesimpulan
1	Putri (2020)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Flipbook</i> dapat meningkatkan kemampuan memahami teks pada siswa sebesar 28% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
2	Haryanto (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Flipbook</i> dapat meningkatkan pemahaman teks pada siswa sebesar 32%.
3	Anggraeni (2019)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan <i>Flipbook</i> mengalami peningkatan pemahaman teks sebesar 30% dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional.
4	Saraswati (2020)	Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan <i>Flipbook</i> mengalami peningkatan kemampuan memahami teks sebesar 30%.
5	Wijaya (2022)	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman teks yang signifikan, yaitu sebesar 35% setelah penggunaan <i>Flipbook</i> interaktif.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini mengacu pada peran media *Flipbook* dalam pembelajaran literasi membaca bagi siswa kelas II. *Flipbook* dipilih karena sifatnya yang interaktif dan visual, yang dapat membantu siswa dalam mengenali kata-kata, memahami teks, serta meningkatkan kelancaran membaca.

Dalam konteks ini, *Flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai alat yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui fitur-fitur seperti animasi, gambar menarik, dan audio. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses membaca. Melalui penyajian materi yang dinamis, *Flipbook* memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, yang pada gilirannya dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap teks yang dipelajari.

Kerangka teoritis ini berpijak pada pemahaman bahwa keterampilan membaca pada siswa kelas II masih dalam tahap berkembang. Dengan menggunakan *Flipbook*, siswa dapat lebih mudah memahami konsep membaca dasar melalui pengenalan kosakata, struktur kalimat, dan alur cerita yang didukung oleh visual dan audio yang menarik. Pengalaman belajar yang menyeluruh ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar literasi, termasuk peningkatan minat, pemahaman, dan kelancaran membaca. Selain itu, *Flipbook* juga dapat memberikan umpan balik yang segera melalui fitur interaktif, sehingga siswa dapat memperbaiki pemahaman mereka dengan cepat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan media *Flipbook* dapat berkontribusi secara signifikan terhadap literasi membaca siswa, terutama dalam penguasaan kosakata, pemahaman teks, dan keterampilan membaca lancar di kelas II.

2.4 Defenisi Operasional

Untuk memberikan kejelasan dalam penelitian ini, beberapa istilah kunci didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengaruh: Pengaruh dalam penelitian ini mengacu pada peningkatan kemampuan literasi membaca siswa, terutama dalam memahami materi pakaian adat dan rumah adat. Pengukuran dilakukan melalui tes literasi sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Flipbook*.
2. Media Pembelajaran *Flipbook*: Media pembelajaran digital yang menyerupai buku elektronik, yang memungkinkan pengguna untuk membuka halaman dengan cara interaktif. *Flipbook* yang digunakan dalam penelitian ini mengandung materi bacaan tentang pakaian tradisional dan rumah adat Indonesia, disertai gambar dan narasi audio.
3. Literasi Membaca: Kemampuan siswa kelas II untuk mengenali kata, membaca teks dengan lancar, dan memahami isi dari teks bacaan yang disajikan. Literasi membaca dalam penelitian ini diukur dari kemampuan siswa dalam membaca teks sederhana, memahami makna teks, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks.
4. Materi Pakaian Adat dan Rumah Adat: Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini meliputi deskripsi, ciri-ciri, dan makna budaya dari berbagai pakaian adat dan rumah adat di Indonesia. *Flipbook* menyajikan informasi ini secara visual dan tekstual, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan bantuan elemen interaktif.

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₁: Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap literasi membaca siswa kelas II UPT SD Negeri 060938 Medan Johor T.P 2024/2025.

H₀: Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap literasi membaca siswa kelas II UPT SD Negeri 060938 Medan Johor T.P 2024/2025.