

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut bahasa latin yakni *medius* yang memiliki arti tengah, sebagai perantara, maupun sebagai alat untuk mengantar (Suryadi, 2020). Media biasanya diartikan sebagai suatu alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang memiliki manfaat untuk mendapat maupun memproses serta dapat menyusun kembali informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media ini berfungsi untuk mendapatkan, mengeksplorasi, merancang kembali berbagai penyampaian visual ataupun verbal dalam proses pendidikan.

Media merupakan suatu alat yang digunakan oleh seseorang dalam mencari sebuah informasi dari berbagai pihak tertentu. Peran penting media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah rangkaian dari sumber belajar yang memiliki muatan bahan ajar di wilayah lingkup belajar siswa yang dapat menambah minat peserta didik dalam belajar (Suryadi, 2020).

Menurut Daniyati, (2023), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai perantara dalam proses komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, emosi, serta kemauan siswa agar tetap termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang efektif, komprehensif, dan

bermakna. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa melalui media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting, dimana ada unsur perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (pesan/perangkat lunak) seperti yang dijelaskan oleh Suryadi (2020), penyampaian media perangkat lunak (*software*) merupakan sebuah informasi atau alat penyampaian bahan yang diajarkan pada peserta didik, sedangkan perangkat keras (*hardware*) merupakan suatu sarana atau sebuah peralatan yang dipergunakan untuk memberikan pesan/bahan ajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa media pendengaran (*audio*), media penglihatan (*visual*), atau keduanya, yang sering disebut sebagai media audiovisual.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kegunaan yakni dalam menyampaikan isi materi-materi pembelajaran yang akan membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan pengetahuan masing-masing individu. Menurut pendapat (Umbara et al., 2019) media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk lebih memberikan kejelasan pada suatu makna terhadap pesan yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut diperoleh bahwa media pembelajaran yang dibuat dan didesain sebaik mungkin dapat merangsang terjadinya proses atau pembicaraan watak dan batin pada peserta didik.. Pemilihan media yang cocok dan sesuai dengan materi yang diberikan pada peserta didik menjadikan proses pembelajaran lebih terencana sehingga peserta didik mampu memahami materi tersebut.

c. Peran Media Pembelajaran

Menurut Pratiwi & Meilani (2018), pada proses pembelajaran peran media sangat penting dimana hal itu menjadi sebuah upaya untuk memperbaiki kualitas hasil belajar peserta didik. Peran yang ada pada media pembelajaran inilah yang membuat pendidik juga diharuskan untuk mengembangkan kreativitasnya dalam pembuatan media pembelajaran yang sederhana dan sebagai sarana pembelajaran di sekolah agar pemahaman materi bisa tersampaikan kepada siswa (Salamah, 2017). Media pembelajaran juga berperan dalam memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar jauh lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam merancang alat bantu belajar yang sederhana namun efektif. Selain itu, media pembelajaran juga membantu menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efisien dan mudah dipahami siswa.

2. Flipbook

a. Pengertian *Flipbook*

Secara umum, *flipbook* adalah buku digital tiga dimensi yang dapat menyimpan berbagai konten, seperti teks, gambar, video, dan musik atau lagu. *Flipbook* sendiri termasuk dalam kategori buku digital atau *ebook*, atau buku elektronik. *Flipbook* memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran lainnya (Kodi, 2019). Hal ini disebabkan fakta bahwa mereka tidak hanya menyajikan gabungan teks tetapi juga berusaha untuk menyertakan animasi, video, suara, dan elemen lainnya. Menurut Amanullah (2020), *flipbook* dapat dikategorikan menjadi media slide sound, yang merupakan kategori media audio-visual. Teknologi digital sendiri mencakup teknologi yang tidak memerlukan penggunaan manusia atau proses manual. Digital adalah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai semua yang manual menjadi otomatis dan semua yang rumit menjadi ringkas, ini adalah jenis metode yang rumit dan fleksibel sehingga menjadi sangat penting bagi kehidupan manusia (Aji, 2016).

Berdasarkan pernyataan di atas, *flipbook* dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran digital yang dirancang secara sistematis dan interaktif. Media *flipbook* kombinasi wordwall memuat berbagai materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, objek visual, serta suara, yang disusun sedemikian rupa untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Dengan memadukan elemen multimedia seperti animasi, suara, dan tampilan yang menyerupai buku

nyata, flipbook mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Kehadiran fitur-fitur tersebut menjadikan flipbook sebagai salah satu media yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Tidak hanya itu, flipbook juga mendukung pembelajaran mandiri karena memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja secara fleksibel.

b. Keunggulan *Flipbook*

Flipbook merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Rahmawati (2017), menyatakan bahwa *flipbook* memiliki berbagai kelebihan, seperti kemampuannya menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat, dan gambar. *Flipbook* juga mudah dibuat, harganya murah, mudah dibawa ke mana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Flipbook memiliki keunggulan tambahan dibandingkan buku konvensional. *Flipbook* mampu menyajikan materi yang beragam, termasuk gambar, animasi, video interaktif, dan teks berjalan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keunggulan visual dan interaktivitas ini membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih jelas dan menarik (Amanullah, 2020).

Biaya produksi *flipbook* relatif murah karena tidak memerlukan pencetakan atau distribusi fisik, sehingga dapat diakses dengan biaya rendah. Aksesibilitas *flipbook* sangat tinggi, siswa dapat membuka materi pembelajaran ini kapan saja dan di mana saja melalui perangkat

digital seperti komputer, tablet, atau ponsel. Fleksibilitas ini mendukung pembelajaran mandiri yang efektif (Cahyono, 2023). Adanya berbagai keunggulan tersebut, *flipbook* menjadi alternatif media pembelajaran yang potensial dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik, fleksibel, dan efisien.

c. Manfaat *Flipbook* Untuk Pembelajaran

Menurut Rahmawati (2017), *flipbook* digital memiliki beberapa manfaat dari penelitian yang relevan yaitu

1) Dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas dalam pembelajaran

Menurut Sugianto (2017) motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *flipbook* mengalami peningkatan tidak seperti buku elektronik biasa yang hanya menawarkan aktivitas membaca dan melihat gambar, buku elektronik 3D ini memberi siswa kemampuan untuk membaca teks, melihat gambar, menonton video, menonton animasi bergerak, dan berbagai aktivitas lainnya. Ini pasti akan membuat pembelajaran lebih seru dan menyenangkan. Kondisi seperti ini akan meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar.

Flipbook membantu meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, yang berarti peserta didik dapat menikmati berbagai aktivitas belajar selama jam belajar. Tidak seperti buku elektronik biasa yang hanya menawarkan aktivitas membaca dan melihat

gambar, *flipbook* ini memberi siswa kemampuan untuk membaca teks, melihat gambar, menonton video, menonton animasi bergerak, dan berbagai aktivitas lainnya (Sanuaka, 2017). *Flipbook* akan membuat pembelajaran lebih seru dan menyenangkan serta akan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

2) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saputra (2024), menjelaskan bahwa *flipbook* memungkinkan guru menggunakan alat pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peserta didik akan semakin memahami materi yang disampaikan oleh guru, lebih mudah mengingat materi tersebut, dan lebih baik dalam mengerjakan soal ujian

3) Dapat meningkatkan keterampilan berfikir kreatif pada siswa

Putra (2023) menjelaskan penggunaan media flipbook dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, salah satunya alasannya adalah tampilan buku elektronik yang lebih menarik dan kaya akan elemen penjelasan untuk membuat siswa tertarik untuk melihat cara yang menarik untuk menjelaskan suatu hal. Jika dapat menggunakan atau melihat sesuatu yang unik dan kreatif lebih sering, efeknya akan menjadi menular. Setelah itu, siswa akan lebih kreatif untuk membuat sesuatu yang baru, unik, dan menarik.

3. Wordwall

a. Pengertian wordwall

Wordwall merupakan sebuah media digital berbasis web yang digunakan guru untuk mendesain pembelajaran dan memiliki fitur soal maupun kuis yang memiliki umpan balik sehingga pembelajaran lebih diminati oleh peserta didik (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Menurut Khofifah Indra Sukma (2022) bahwa *wordwall* merupakan sebuah website yang begitu menarik dan juga dapat diakses dimanapun, siapa saja dan di browser manapun tanpa biaya atau gratis. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berguna untuk membantu pendidik dalam proses mengajarnya dimana pembelajaran yang dilakukan berbasis website yang di dalamnya terdapat berbagai permainan dengan menyesuaikan materi yang diajarkan (Latifa & Dewi, 2024). *Wordwall* memiliki desain menarik yang di dalamnya terdapat berbagai template atau bentuk dan karakteristik permainan yang dapat digunakan siswa untuk pembelajaran interaktif melalui pembelajaran yang mengedukasi.

Wordwall ini memiliki sesuatu hal yang menarik yaitu di dalamnya terdapat game yang dapat dimainkan tanpa menggunakan internet / offline dan mudah diakses oleh peserta didik melalui alat cetak yang telah disediakan. Game yang dimainkan secara offline dapat berupa permainan dan kuis yang dapat digunakan guru dalam memberikan materi pada saat pembelajaran. *Wordwall* sangat menguntungkan untuk peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. *Wordwall* membuat suasana maupun kondisi kelas yang aktif dimana minat belajar yang dimiliki peserta didik lebih fokus dalam

pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik senang dan semangat lagi. Wordwall ini juga sebuah media pembelajaran yang berbentuk permainan kuis, dimana ada sebuah pertanyaan yang ditampilkan dengan berbagai variasi tampilan yang menarik pada monitor kelas dan siswa dapat menjawab game kuis tersebut. Hal ini menjadikan suasana di kelas lebih aktif dan tidak membosankan (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Wordwall berbasis website bisa diakses melalui ponsel ataupun laptop/PC yang tampilannya tidak jauh berbeda. Manfaat dari permainan media wordwall yaitu untuk menambah pengetahuan dan informasi yang diperoleh peserta didik melalui metode belajar sambil bermain, bermakna, dan dapat menumbuhkembangkan secara luas daya pikir, kemampuan diri peserta didik, bahasa, pembentukan watak dan sikap yang baik pada peserta didik, bekerja yang sifatnya dengan belajar, membangun suasana bermain sambil belajar, dan memberikan semangat belajar dengan cara yang tidak membosankan, mendapat kesan yang lebih mendalam saat melakukan penemuan yang bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar, terutama mata pelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik sendiri.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa wordwall merupakan media pembelajaran digital berbasis web yang interaktif, menarik, dan mudah diakses secara gratis oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Media ini membantu guru menyampaikan materi melalui berbagai bentuk permainan edukatif, baik secara online maupun

offline, yang mampu meningkatkan fokus, semangat, dan minat belajar siswa. Dengan desain yang variatif dan fitur kuis interaktif, Wordwall menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

b. Karakteristik wordwall

Karakteristik wordwall yang perlu untuk diketahui sebagai berikut:

- 1) Tingkat Kesulitan, tingkat kesulitan dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik itu sendiri. Wordwall memiliki banyak macam kesulitan yang berhubungan dengan perbedaan level, dimana apabila level tersebut semakin tinggi maka tingkat tes kesulitannya semakin tinggi pula (Maria, 2016).
- 2) Menarik dan menyenangkan, peserta didik menjadi lebih tertarik pada saat proses pengerjaan latihan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dimana sesuai dengan kemampuan masing-masing (Muttaqin, 2024).
- 3) Menambah skill, peserta didik bisa mencoba permainan yang dapat dilihat kalah maupun menangnya, tetapi peserta didik dapat memainkan ulang dan mencoba secara terus menerus sehingga kemampuan yang dimilikinya akan semakin terasah dalam permainan tersebut (Hartati, 2024).
- 4) Wordwall dapat dimainkan secara individu maupun kelompok .Berdasarkan pernyataan diatas, karakteristik media pembelajaran wordwall dapat membuat peserta didik melupakan bahwa ternyata game tersebut masih dalam lingkup kelas

pembelajaran. Peserta didik tentunya akan menikmati pembelajaran karena adanya media tersebut terutama pada saat peserta didik mengerjakan kuis untuk soal latihan dengan memainkan wordwall yang diberikan oleh gurunya sehingga peserta didik dapat tertarik dengan materi tersebut .

4. Keterampilan Membaca Intensif.

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang wajib dikuasai di setiap jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Kemampuan ini penting dimiliki oleh siswa karena dapat memperluas pengetahuan mereka. Selain itu, membaca membantu siswa dalam mengembangkan pola pikir kritis sehingga tidak mudah menerima informasi secara mentah dari orang lain. Aktivitas membaca juga berkontribusi dalam meningkatkan kecerdasan anak melalui perluasan kosakata serta mendorong peningkatan kemampuan berinteraksi secara sosial.

Menurut Lestari (2021), membaca merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang guna untuk menambah suatu pengetahuan atau kosa kata yang dimiliki seseorang. Membaca merupakan suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Pengertian membaca menurut Harianto (2020), membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan.

Membaca intensif merupakan kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami isi bacaan sehingga peserta didik mudah dalam memahami suatu bacaan. Rahayu & Sidiqin (2019), menyatakan bahwa membaca intensif merupakan membaca secara cermat untuk memahami suatu teks secara tepat dan akurat, yang dilakukan secara sungguh-sungguh, teliti, dan kritis. Teknik membaca intensif memerlukan ketelitian dan kecermatan. Ketelitian tersebut memungkinkan seseorang memahami isi bacaan dengan benar. Tujuan membaca intensif adalah agar pembaca memahami semua hal yang disajikan dalam bacaan. Teori tersebut menunjukkan bahwa membaca intensif merupakan teknik membaca yang memerlukan ketelitian sebagai upaya untuk mengasah kemampuan membaca secara kritis.

5. Model Pembelajaran CIRC

a. Pengertian Model CIRC

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan kegiatan belajar yang disusun agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif, menarik, mudah dipahami, serta mengikuti alur yang terstruktur. Model ini sangat berperan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, karena siswa diharapkan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Salah satu model yang digunakan adalah CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), yaitu suatu pendekatan menyeluruh yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan membaca, menulis, dan aspek-aspek seni berbahasa kepada siswa sekolah dasar pada jenjang kelas tinggi (Slavin, 2010). Model CIRC menekankan pentingnya kerja

sama dalam kelompok untuk membantu siswa memahami isi bacaan secara mendalam.

Model pembelajaran CIRC dapat dipahami sebagai pendekatan kooperatif yang menggabungkan pemahaman terhadap bacaan secara utuh, lalu menyusunnya kembali menjadi bagian-bagian penting (Nurhidayah et al., 2017). CIRC juga merupakan model pembelajaran yang mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis secara menyeluruh (Ariawan et al., 2018). Model CIRC tergolong sederhana, mudah diterapkan, serta efektif untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa (Rahmi & Marnola, 2020).

Dalam model pembelajaran CIRC, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3 hingga 4 orang. Pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen tanpa mempertimbangkan perbedaan jenis kelamin, latar belakang etnis, maupun tingkat kecerdasan. Sebelum proses pengelompokan, siswa dibekali terlebih dahulu dengan keterampilan dasar seperti menjadi pendengar yang baik, kemampuan menjelaskan materi kepada teman, berpartisipasi aktif dalam diskusi, menjalin kerja sama, serta menghargai pendapat anggota kelompok lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kegiatan membaca dan menulis secara terpadu. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang

terdiri dari 3 hingga 4 orang dengan anggota yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang lainnya. Setiap anggota kelompok bekerja sama untuk memahami teks bacaan, mendiskusikan isi materi, serta menyusun hasil pemahaman mereka dalam bentuk tulisan. Melalui interaksi antarsiswa dalam kelompok, model CIRC tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, dan tanggung jawab sosial. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan.

b. Tujuan Model Pembelajaran CIRC

Tujuan utama dari model pembelajaran CIRC adalah memanfaatkan kerja sama dalam kelompok untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan memahami bacaan secara mendalam dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks (Slavin, 2008). Selain itu, model ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami isi teks sekaligus melatih kemampuan menulis berdasarkan bacaan yang telah dipelajari. CIRC memberikan peluang bagi guru untuk mengintegrasikan aktivitas membaca dan menulis dalam satu rangkaian pembelajaran yang utuh. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CIRC bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan membaca siswa melalui pendekatan yang terstruktur dan kolaboratif.

c. Kelebihan Model CIRC

Model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu keunggulannya adalah kemampuannya dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. Melalui kerja kelompok yang menjadi ciri khas model ini, siswa terdorong untuk lebih teliti dalam menyelesaikan tugas karena adanya tanggung jawab bersama terhadap hasil kerja tim. Selain itu, model ini juga membantu siswa memahami makna soal secara lebih mendalam melalui diskusi dan kerja sama antarteman, sehingga mereka dapat saling memeriksa dan mengoreksi hasil pekerjaan masing-masing. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran CIRC secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan analitis. (Christina & Kristin, 2016)

Ummah, (2019), menyatakan model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) memiliki berbagai kelebihan yang dapat menunjang proses pembelajaran secara efektif. Pertama, model ini mampu memotivasi siswa dalam mencapai hasil belajar karena mereka terbiasa bekerja secara kooperatif dalam kelompok. Kedua, siswa dilatih untuk memahami isi soal dengan lebih baik dan dapat saling memeriksa hasil kerja kelompok, sehingga meningkatkan akurasi dan kualitas jawaban. Ketiga, CIRC membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan soal dan

menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Keempat, model ini juga memberikan dukungan kepada siswa yang memiliki kemampuan rendah, karena adanya interaksi dan bantuan dari anggota kelompok lainnya. Selain itu, penggunaan model CIRC juga dapat mengurangi dominasi guru selama proses pembelajaran dan meringankan beban tugas siswa karena diselesaikan secara kolaboratif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CIRC memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan dalam mendukung proses belajar siswa. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal, baik soal bacaan maupun soal yang memerlukan pemahaman mendalam. Melalui kerja kelompok yang terstruktur, siswa dapat berdiskusi dan saling bertukar pendapat, sehingga pemahaman terhadap makna soal menjadi lebih mudah dan menyeluruh. Selain itu, kolaborasi dalam kelompok memungkinkan adanya proses saling memeriksa dan mengoreksi hasil kerja, sehingga kesalahan dapat diminimalkan dan hasil belajar menjadi lebih akurat. Tidak kalah penting, model ini juga memberikan ruang bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar untuk mendapatkan dukungan dari teman sekelompoknya, baik secara akademik maupun emosional. Dengan demikian, CIRC menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, kooperatif, dan mendorong keterlibatan aktif semua peserta didik.

d. Kekurangan Model CIRC

Kekurangan atau kelemahan dalam model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) yaitu model pembelajaran ini hanya dapat digunakan mata pelajaran yang menggunakan bahasa sehingga mata pelajaran seperti matematika dan pelajaran lain yang menggunakan prinsip menghitung tidak bisa menggunakan model pembelajaran ini karena model ini lebih menekankan pada membaca, menulis, dan seni bahasa (Slavin, 2008). Kekurangan model pembelajaran CIRC yaitu bagi siswa yang aktif dan berani presentasi, sewaktu sesi tanya jawab cenderung siswa yang cerdas saja yang aktif mengutarakan opininya, model ini dilaksanakan dalam waktu yang lama (Halimah, 2014).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CIRC memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kelemahannya adalah kecenderungan hanya siswa yang aktif dan percaya diri saja yang berani tampil dan berpartisipasi secara penuh dalam diskusi kelompok, sementara siswa yang kurang aktif atau pemalu cenderung pasif dan kurang terlibat. Selain itu, model CIRC lebih cocok diterapkan pada mata pelajaran yang berbasis bahasa, seperti Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris, sehingga penerapannya kurang efektif untuk mata pelajaran eksakta atau yang bersifat numerik. Kekurangan lainnya adalah model ini membutuhkan waktu yang relatif lama, karena proses diskusi, pemahaman teks, dan penyusunan tulisan dilakukan secara bertahap dan mendalam. Oleh

karena itu, guru perlu merancang waktu pembelajaran dengan baik agar semua tahapan dalam model CIRC dapat berjalan efektif tanpa mengganggu alokasi waktu untuk materi lainnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Referensi pada penelitian ini terdiri dari beberapa kajian mengenai media pembelajaran flipbook, wordwall, model CIRC, dan kemampuan membaca antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Saraswati, I.K.; Trianasari, (2019), yang berjudul “Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar”, Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas media flipbook digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena interaktivitas dan visual yang menarik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia, (2022) yang berjudul “Pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar siswa SD”, Penelitian ini membahas penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Simpangampek
3. Penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi; Wijayanti, (2017), yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman". Penelitian ini mengevaluasi efektivitas model pembelajaran CIRC dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

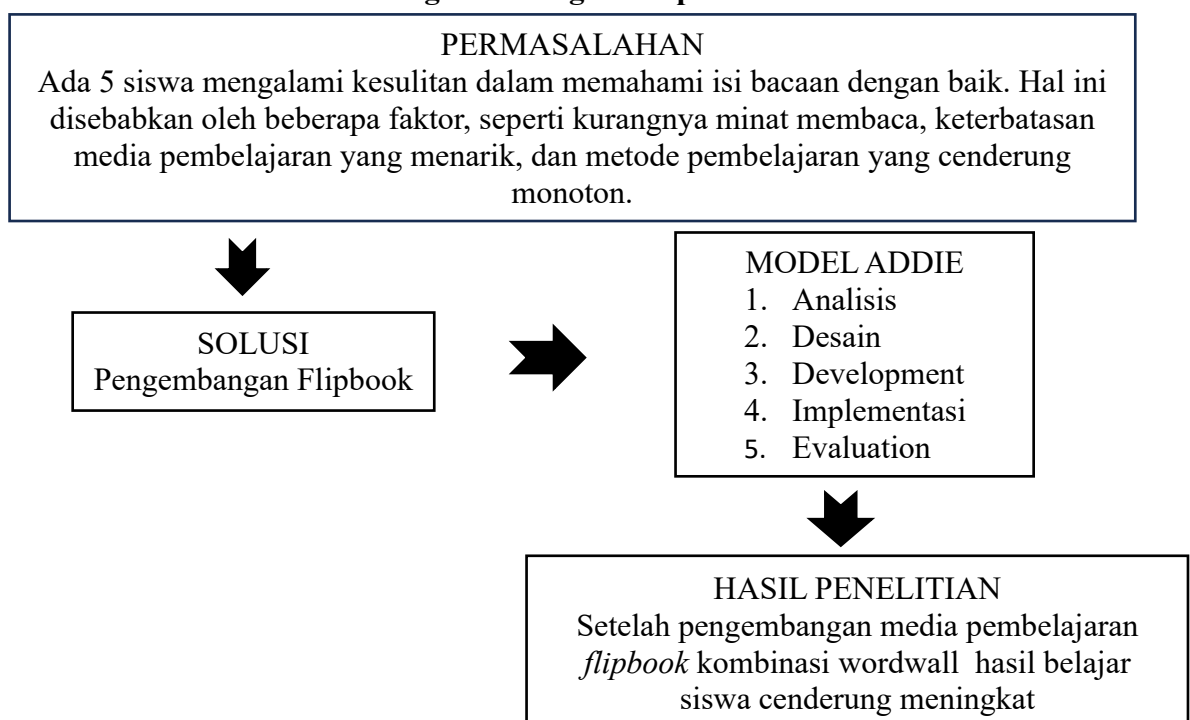
CIRC membantu siswa memahami bacaan dengan lebih baik melalui kegiatan kolaboratif.

C. Kerangka Berpikir

Setiap guru harus dapat mengembangkan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa karena pentingnya media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi. Siswa sekolah dasar memerlukan pemahaman yang lebih mendalam dan mudah dipahami tentang materi narasi. Dengan menggunakan flipbook digital sebagai media pembelajaran, tujuan kami adalah untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka untuk membaca intensif dengan cara yang mudah dan tidak membosankan.

Proses berikut dilakukan untuk menilai sejauh mana program pembelajaran yang menggunakan *flipbook* ini memenuhi standar, yaitu analisis permasalahan, desain media pembelajaran *flipbook*, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Untuk lebih jelas kerangka berpikir dalam penelitian ini, bisa digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah solusi temporer untuk masalah penelitian. Data yang dikumpulkan harus menguji validitasnya. Hipotesis penelitian ini dirumuskan berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka yang telah dilakukan oleh peneliti. Hipotesis yang muncul adalah bahwa media pembelajaran yang dibuat untuk siswa sekolah dasar itu layak digunakan.