

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Literasi

a. Pengertian Literasi

Literasi adalah proses berkelanjutan yang sangat dinamis, mulai dari munculnya rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, berbahasa lisan, hingga pada kemampuan membaca dan menulis (Sevima,2020). Konsep literasi pada anak usia dini sangat erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan berbahasa, dimana anak harus mampu memahami bahasa dan menyampaikan bahasa yang berkaitan dengan proses keaksaraan awal. Kemampuan tersebut mengikuti perkembangan zaman untuk digunakan dalam proses belajar sepanjang hayatnya.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), literasi memiliki arti yakni berupa semacam kapasitas yang dimiliki individu, baik dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan. Sedangkan dalam ketentuan umum Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2019 tentang Sistem Perbukuan, literasi didefinisikan sebagai berikut: literasi adalah kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya (Trimansyah, 2019: 2).

Menurut NICHD (National Institutes of Children and Human

Development) dalam Pradipta (2019: 2) mengartikan literasi dini sebagai kemampuan membaca dan menulis sebelum anak benar-benar mampu membaca dan menulis. Literasi secara umum juga didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis serta menggunakan bahasa lisan. Kemampuan seperti membaca dan menulis terlihat sehingga dengan pemahaman tersebut kemampuan literasi membaca dan menulis di anggap tidak terlalu penting untuk dipelajari oleh manusia sejak ia masih kecil.

Pengertian literasi juga dikemukakan oleh National Institute for Literacy (NIFL) yang menyatakan bahwa literasi adalah kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, dan masyarakat (Ahuja, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa literasi dasar mencakup enam macam yang perlu diketahui. Ada satu macam literasi yang harus dikuasai lebih dulu guna mendukung kelancaran literasi lainnya yaitu literasi membaca dan menulis. Melalui pemahaman tentang literasi membaca dan menulis tersebut dengan baik, maka dapat menjadikan seseorang lebih mudah dalam menerima atau mempelajari literasi jenis lainnya. Selain itu, pemahaman mengenai literasi membaca dan menulis juga sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai bekal untuk memperoleh pengetahuan serta pengalaman semasa di dunia.

b. Jenis jenis Literasi

Literasi dasar tidak hanya mencakup literasi membaca dan menulis, namun mencakup enam macam literasi dasar. Dikutip dari laman resmi Direktorat Sekolah Dasar pada tahun 2021, terdapat enam macam literasi dasar yang perlu diketahui dan dikuasai oleh masyarakat. Enam macam literasi dasar tersebut, antara lain:

1) Literasi Baca dan Tulis

Literasi baca dan tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta untuk berpartisipasi di lingkungan sosial.

2) Literasi Numerasi

Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk (a) bisa memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan, dan mengomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, (b) bisa menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.) untuk mengambil keputusan.

3) Literasi Sains

Literasi sains adalah pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru,

menjelaskan fenomena ilmiah, serta mengambil simpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, membangun kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya, serta meningkatkan kemauan untuk terlibat dan peduli dalam isu-isu yang terkait sains.

4) Literasi Digital

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Literasi Finansial

Literasi finansial adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan (a) pemahaman tentang konsep dan risiko, (b) keterampilan, dan (c) motivasi dan (d) pemahaman agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial untuk meningkatkan kesejahteraan finansial, baik individu maupun sosial, dan dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat.

6) Literasi Budaya dan Kewarganegaraan

Literasi budaya adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah pengetahuan

dan kecakapan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat.

7) Literasi Sosial

Literasi sosial adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi, memelihara, dan membangun hubungan dengan orang lain. Dalam literasi ini melibatkan kemampuan mengetahui dan mengekspresikan emosi sendiri dengan sukses. Literasi sosial juga disebut kecerdasan sosial atau literasi emosional.

Literasi sosial mengacu pada teori pembelajaran yang terletak yang melihat pembelajaran terjadi dalam hubungan sehari-hari antara orang-orang di lingkungan mereka. Literasi merupakan sebagian seperangkat keterampilan terpisah, dan berkaitan dengan perbedaan, keragaman dan keragaman lokal serta dengan prinsip-prinsip universal (Hamilton,2016).

Literasi sosial juga dapat diartikan sebagai seperangkat keterampilan fungsional yang membantu orang untuk memnuhi tuntutan yang diberikan masyarakat, terutama dalam hal pekerjaan. Literasi sosial juga berfungsi dalam menunjukkan adab, yang memungkinkan orang untuk mengakses budaya sastra budaya mereka.

Arthur dan Davidson, 2021 literasi sosial merujuk pada kecerdasan sosial, kemampuan seseorang untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan masyarakat, kemampuan ini sangat penting bagi siswa karena dalam praktik pendidikan saat ini, siswa tidak hanya didorong

untuk menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk akademik, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, berintegrasi dalam kehidupan sosial, empati berkolaborasi dan kemampuan memecahkan suatu permasalahan.

Berkaitan dengan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan, kemampuan literasi sosial anak masih sangat minim, anak banyak yang tidak peduli dengan teman, cenderung egois, serta kerjasama dalam kelompok yang masih sulit. Literasi sosial juga dapat melatih siswa dalam pengambilan keputusan dan meningkatkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sosial.

c. Fungsi Literasi

Menurut Anika Novrani dkk (2021), menyatakan berbagai fungsi literasi bagi peserta didik diantaranya terdiri dari :

- 1) Melatih kemampuan dasar anak untuk membaca, menulis dan menghitung

Pendidikan literasi untuk anak usia dini bisa dimulai dengan kebiasaan membacakan buku cerita atau dongeng secara rutin. Dengan cara membacakan buku pada seorang anak berarti ia telah mengenalkan anak pada tahap literasi.

- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis

Tingkat literasi yang tinggi akan berbanding lurus dengan kemampuan seseorang untuk menerima, mengolah, dan menyikapi

setiap informasi yang diterimanya. Oleh karena itu, literasi ini membantu anak untuk bisa berfikir secara kritis dan logis apabila ia dihadapkan pada situasi yang berbeda. Pola pikir kritis di perlukan sebagai investasi yang akan berguna saat anak mulai memasuki dunia masyarakat yang sebenarnya dimasa mendatang.

3) Mempersiapkan anak untuk masuk dunia sekolah

Dengan mengenalkan literasi pada anak berarti kita telah mengenalkan beberapa poin yang mana nantinya bisa membantu anak untuk mempersiapkan pendidikan yang selanjutnya. Perkembangan sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan literasi merupakan sejumlah aspek penting yang harus dimiliki anak. Aspek-aspek tersebut saling berhubungan satu sama lain dapat didukung dengan penerapan pendidikan literasi usia dini.

4) Perkembangan literasi yang baik berkorelasi dengan prestasi akademik

Pengenalan literasi sejak dini dapat memberikan dampak yang positif pada anak tersebut. Dimana, potensi yang dimilikinya nantinya akan berkembang dengan baik. Apalagi kalau anak diajarkan untuk membaca buku maka itu adalah kiat sukses dimasa depan. Anak yang diajarkan pendidikan literasi sejak dini ia akan mempunyai komunikasi yang baik daripada yang tidak diajarkan.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Belajar adalah sesuatu yang terjadi secara alami untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan melalui kegiatan belajar mengajar (Pritchard, 2015: 1). Minat belajar adalah landasan penting yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara suka rela. Belajar adalah proses, bukan tujuan hasil. Siswa harus mengalami belajar yang lebih luas dari itu (Septiani, 2020). Siswa yang memiliki minat untuk belajar akan lebih bersemangat untuk belajar.. Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif (Kpolovie et al., 2015: 75).

Setiap anak tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Menurut Djaali (2016:1 22) minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang anak hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar.

Minat adalah salah satu faktor psikologi yang dapat menginspirasi individu untuk mencapai tujuan. Ketika seseorang Dalam konteks ini, tingkat perhatian atau kesenangan seseorang terhadap suatu objek

dipengaruhi oleh tingkat minat yang dimilikinya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk merasa senang tanpa adanya tekanan eksternal, sehingga dapat menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku (Prihatini, 2017).

Hubungan antara minat dan pembelajaran sangat erat, semakin menarik minat seorang siswa dalam suatu topik tertentu, semakin ingin dia belajar tentang topik itu, (Rotgans & Schmidt, 2014:1). Untuk membangkitkan minat belajar guru harus menginventasikan sebagian besar usaha, usaha yang harus dilakukan misalnya menetapkan tujuan tugas yang jelas, menggunakan beragam topik dan tugas, menggunakan visual menyediakan hiburan serta menggunakan simulasi. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Minat belajar menjadi penting bagi siswa karena dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.

b) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut pendapat Li et al., (2022: 2118) minat dipengaruhi oleh faktor dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik). Faktor internal yaitu pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa, seperti tingkat perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa itu

sendiri. Sementara faktor eksternal adalah pengaruh yang datang dari luar, seperti tingkat perhatian yang diberikan dalam proses pembelajaran, fasilitas dan sarana pembelajaran, dukungan orang tua terhadap pembelajaran di rumah, serta faktor lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi minat belajar (Muliani dan Arusman,2022).

Menurut Putri dkk (2019) menyatakan bahwa minat ditandai dengan adanya beberapa faktor, yaitu :

- 1) Perhatian, seseorang yang memiliki minat pasti akan berlaku perhatian terhadap apa yang akan dijadikan objek pada minat itu sendiri. Ia akan memperhatikan dengan antusias apa yang telah menjadi minatnya.
- 2) Rasa suka dan ketertarikan, seseorang yang mempunyai minat terhadap sesuatu hal, maka akan muncul rasa ketertarikan dalam dirinya. Ada rasa penasaran untuk mengetahui lebih dalam segala hal yang berhubungan dengan hal tersebut.
- 3) Antusias siswa adalah dorongan yang muncul atas sesuatu yang dikehendaki sehingga menimbulkan proses perhatian dan berujung pada minat ingin mengetahui.
- 4) Partisipasi dan keaktifan, seseorang yang mempunyai minat maka akan menjadi aktif pada suatu yang diminati. Melalui partisipasi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan karena ingin memenuhi kebutuhannya.

5) Perasaan senang akan menimbulkan minat karena didorong oleh rasa senang pada sesuatu yang kemudian timbul untuk menjadi suatu keinginan yang mendorong seseorang memilikinya.

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah.

Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu. Mashudi (2015) menjabarkan minat seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal berikut ini :

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan di mana seseorang berada.
- 3) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu pelajaran, maka lebih terpacu untuk mengupas dan mempelajari pelajaran tersebut dengan giat.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat yang dimiliki seorang siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat dilihat dari sikapnya ketika dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar akan memberikan

perhatian dan memperlihatkan ketertarikan dengan belajar secara antusias dan berpartisipasi aktif ketika di dalam kelas.

c) Cara Menumbuhkan Minat Belajar

Pentingnya minat dalam diri peserta didik agar dapat mencapai hasil dan tujuan dalam pendidikan maka perlu motivasi dalam belajar. Suyono dan Haryono (2015) memberi cara yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran diantaranya yaitu :

- a. Berupaya menghubungkan bahan ajar dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Memahami gaya belajar peserta didik secara umum sehingga guru dapat fokus dalam menyajikan pembelajaran.
- c. Melakukan penyegaran dengan peserta didik dengan melakukan perjalanan yang bertujuan untuk mengkontekstualkan pembelajaran dan alam.
- d. Memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengungkapkan ide dan gagasannya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Syaifulah bahari Djamarah dan Azwan Zain., 2020) Media Pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Fitria, 2017) mengatakan media pembelajaran adalah alat

bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut (Hasan et ai.,2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara atau penghubung dengan peserta didik dengan tujuan untuk mendorong peserta didik untuk lebih tertarik belajar dan membuat lebih bermakna.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong peserta didik pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Rudi Bretes dikutip dari (Rahma, 2019) media pembelajaran terbagi menjadi 7 kategori yaitu :

- 1) Media audio visual gerak seperti video, film, dan televisi.
- 2) Media audio visual diam seperti film rangkaian surat
- 3) Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara
- 4) Media visual bergerak grafik, bagan, dan diagram
- 5) Media visual diam seperti foto dan lainnya

6) Media audio seperti radio dan telepon

7) Media cetak seperti buku dan lainnya.

Menurut Isnaeni dan Hidayah dalam (Rahmawati, 2023) media pembelajaran dibedakan menjadi 4 jenis yaitu :

1) Media visual

Media yang dapat dilihat melalui indera penglihatan. Media ini terdiri dari gambar, foto, poster, dan majalah.

2) Media audio

Media yang dapat didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lain sebagainya yang dapat didengar melalui indera pendengaran.

3) Media audio visual

Media yang dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan. Media ini berupa video.

4) Multimedia

Media yang menggabungkan antara media visual, audio dan audio visual secara bersamaan. Pokok bahasannya menyangkut media yang dikenal dengan internet, dalam internet sudah bergabung banyak jenis media.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan oleh para ahli, dapat diperoleh suatu kesimpulan bahwa terdapat 4 jenis media pembelajaran yakni: media visual (gambar,foto,poster), media audio (musik dan rekaman), media audiovisual (video), multimedia (internet). Dari beberapa jenis media pembelajaran, media yang akan dikembangkan

yaitu media visual yang berbentuk sebuah buku.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). (Supriyono, 2018) Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran, materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut.

Menurut Menurut Benny A.Pribadi (2017: 15), menyatakan kata “media” berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana-wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Menurut Dimiyati dan Mulyono (2015: 7), menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Zaman dalam Latif (2018: 165) manfaat yang diperoleh media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas dan menarik
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- 4) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- 5) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- 6) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
- 7) Memberikan perangsang, pengalaman, persepsi bagi siswa.

4. Diskripsi Media flipbook

Flipbook adalah buku kecil yang berisi serangkaian gambar yang berbeda secara perlahan dari satu halaman ke halaman berikutnya, sehingga ketika halaman-halamannya dibolak-balik dengan cepat, gambar-gambar tersebut tampak bergerak atau beranimasi. Ini adalah bentuk primitif dari animasi yang menciptakan ilusi gerakan melalui pembolakan halaman yang cepat. *Flipbook* sering digunakan untuk tujuan hiburan atau seni dan bisa bervariasi dari animasi sederhana seperti bola memantul hingga adegan yang lebih kompleks dengan karakter dan tindakan.

Media pembelajaran *Flipbook* adalah sebuah media animasi

sederhana yang terdiri dari serangkaian gambar statis yang dipresentasikan dalam bentuk buku kecil. Setiap gambar dalam flipbook sedikit berbeda dari yang sebelumnya, sehingga ketika halaman-halaman flipbook tersebut dibolak-balik secara cepat, gambar-gambar tersebut menciptakan ilusi gerakan atau animasi. *Flipbook* sering digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau cerita singkat dengan cara yang dinamis dan kreatif. Dalam konteks seni atau hiburan, *flipbook* merupakan salah satu bentuk dari media animasi yang sederhana namun efektif untuk menghasilkan efek visual yang menarik.

Isi flipbook dapat bervariasi tergantung pada kreativitas dan tujuan pembuatnya. Namun, umumnya *flipbook* berisi serangkaian gambar-gambar yang secara bertahap mengalami perubahan kecil dari satu halaman ke halaman berikutnya. Berikut adalah beberapa contoh isi *flipbook* yang umum:

1. Animasi Sederhana: Misalnya, *flipbook* dapat berisi animasi sederhana seperti bola memantul, helikopter terbang, atau perubahan wajah ekspresif.
2. Cerita Pendek: *Flipbook* juga bisa mengisahkan cerita pendek atau adegan singkat dengan karakter-karakter yang berinteraksi satu sama lain.

3. Efek Visual: Flipbook bisa juga berfokus pada efek visual yang menarik, seperti pola-pola geometris yang berubah secara berulang, perubahan warna, atau transformasi objek-objek abstrak.
4. Ekspresi Artistik: Beberapa *flipbook* mungkin lebih berfokus pada ekspresi artistik, seperti ilustrasi-imaginatif, sketsa-sketsa, atau karya seni berbasis gambar.
5. Animasi Stop-Motion: Dalam beberapa kasus, *flipbook* dapat menjadi format yang digunakan untuk menyajikan animasi stop-motion sederhana, di mana objek-objek fisik difoto dalam posisi yang berbeda dan kemudian diatur dalam urutan yang tepat untuk membuat ilusi gerakan saat halaman dibolak-balik.
6. Pesannya Mengenai Kampanye atau Peristiwa: Terkadang, flipbook juga digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan penting, seperti kampanye sosial, peristiwa sejarah, atau isu-isu lingkungan, dengan menggunakan gambar-gambar yang menyentuh atau memberikan pesan yang kuat.

Berikut adalah beberapa keunggulan media, sebagai berikut:

1. Kreativitas Ekspresif: *Flipbook* memberikan platform yang kreatif bagi individu untuk mengekspresikan ide, cerita, atau konsep dalam

bentuk animasi sederhana. Ini memungkinkan pengekspresian dalam bahasa visual yang bisa dinikmati oleh berbagai kalangan.

2. Keterlibatan Interaktif: Proses membuat *flipbook* melibatkan tangan dan imajinasi, sehingga memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan langsung daripada animasi digital. Hal ini bisa meningkatkan keterlibatan pengguna dalam penciptaan karya seni.
3. Hiburan Tradisional: Meskipun sederhana, *flipbook* menyediakan hiburan yang unik dan tradisional di era digital ini. Media pembelajaran *flipbook* adalah sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *flipbook* yang berisi game, materi dan cerita dimana tampilannya adalah animasi sederhana yang terdiri dari serangkaian gambar statis yang dipresentasikan. Media ini berisikan tentang game, materi maupun cerita yang dapat disampaikan oleh guru dengan menggunakan laptop dan lcd. Sehingga anak bisa melihat langsung dan bersama serta memainkannya.

5. Manfaat dan Tujuan Pembelajaran Menggunakan Media Flipbook

Kelebihan *flipbook* dapat menyampaikan materi lebih ringkas dan jelas, dapat diakses dimana saja, dan mudah dibawa ke mana-mana (Aprilia et al, 20017) . Keseluruhan, isi flipbook sangat bervariasi dan bisa mencakup berbagai jenis konten, dari yang sederhana hingga yang kompleks, tergantung pada imajinasi dan kreativitas pembuatnya.

Berikut adalah beberapa manfaat media pembelajaran *flipbook* :

1. Kreativitas: *Flipbook* memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam bentuk animasi sederhana. Ini merupakan media yang cocok untuk mengembangkan keterampilan artistik dan imajinasi.
2. Edukasi: *Flipbook* dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang interaktif. Dengan membuat flipbook yang menggambarkan konsep-konsep matematika, ilmu pengetahuan, atau sejarah, seseorang dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan visual.
3. Hiburan: *Flipbook* merupakan sarana hiburan yang menyenangkan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa. Dengan melihat animasi yang diciptakan melalui *flipbook*, seseorang dapat merasa terhibur dan terinspirasi.
4. Keterampilan Motorik Halus: Proses membuat *flipbook* melibatkan aktivitas menggambar dan memotong, yang dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak-anak maupun orang dewasa.
5. Komunikasi Visual: *Flipbook* dapat digunakan sebagai alat komunikasi visual yang efektif. Dalam konteks bisnis atau

presentasi, *flipbook* dapat digunakan untuk menyampaikan ide atau konsep secara jelas dan menarik.

6. Penghargaan Seni Tradisional: Meskipun sederhana, *flipbook* mempertahankan pesona seni tradisional dalam dunia digital yang semakin maju. Hal ini mengingatkan kita akan keindahan dan keunikan dari karya seni yang dibuat secara manual.
7. Pengembangan Kreativitas Anak: Bagi anak-anak, membuat dan menonton *flipbook* dapat membantu mereka mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir visual.
8. Rekreasi Alternatif: Dalam era teknologi modern, *flipbook* menawarkan alternatif rekreasi yang menyenangkan dan menarik, di mana seseorang dapat melupakan gadget sejenak dan menikmati penciptaan serta pengalaman visual yang unik.

Pembelajaran melalui media pembelajaran *flipbook* memiliki beberapa tujuan yang penting, sebagai berikut:

1. Meningkatkan Kreativitas: *Flipbook* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat animasi sederhana. Mereka dapat mengembangkan keterampilan artistik mereka sambil belajar.

2. **Memperjelas Konsep:** Pembuatan *flipbook* tentang konsep-konsep tertentu dalam pelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Proses membuat *flipbook* memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan ide-ide dan konsep-konsep tersebut.
3. **Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus:** Proses menggambar dan membuat *flipbook* melibatkan gerakan tangan yang halus dan presisi. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan motorik halus siswa.
4. **Mendorong Kolaborasi dan Komunikasi:** Proyek *flipbook* yang dilakukan secara kelompok dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan berkomunikasi satu sama lain. Ini membantu dalam pengembangan keterampilan sosial mereka.
5. **Memfasilitasi Pembelajaran Visual:** *Flipbook* adalah alat pembelajaran visual yang efektif. Animasi yang dibuat dalam *flipbook* memungkinkan siswa untuk melihat konsep-konsep abstrak atau kompleks dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti.
6. **Mengajarkan Keterampilan Berpikir Berurutan:** Proses membuat *flipbook* melibatkan urutan gambar yang logis dan konsisten. Ini membantu siswa untuk memahami konsep urutan dan kronologi.

7. Meningkatkan Keterampilan Bahasa: Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa dapat membuat *flipbook* yang berisi cerita pendek atau dialog dalam bahasa Indonesia. Ini membantu mereka untuk mempraktikkan keterampilan berbahasa secara kreatif.
8. Memotivasi Pembelajaran: Pembuatan *flipbook* bisa menjadi proyek yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran.
9. Menumbuhkan Apresiasi Seni: Melalui pembuatan dan pengalaman menonton *flipbook*, siswa dapat mengembangkan apresiasi terhadap seni animasi dan seni visual secara keseluruhan.

Media pembelajaran *flipbook* dapat digunakan dalam pembelajaran dimana anak mendengarkan guru dalam menyampaikan cara bermain, materi maupun cerita kemudian anak juga dapat membaca sendiri teks yang ada. Pada saat bermain anak yang lain bisa memperhatikan dan bergantian untuk menggunakan. Media *flipbook* diharapkan tidak hanya diminati anak namun juga diharapkan dapat mengembangkan literasi nya.

6. Bahan Media *Flipbook*

Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat media *flipbook* diantaranya adalah sebagai berikut : Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran *flipbook*

1) Persiapkan Bahan dan Alat:

a) Kertas: Pilih kertas yang cukup tebal untuk membuat *flipbook*.

Bisa menggunakan kertas biasa atau kertas karton.

b) Alat tulis: Siapkan pensil, pena, atau spidol untuk menggambar gambar animasi.

c) Alat potong: Gunakan gunting atau pisau cutter untuk memotong kertas menjadi ukuran yang diinginkan.

d) Peralatan tambahan: Binder clip, staples, atau lem untuk mengikat halaman-halaman *flipbook*.

2) Tentukan Ukuran Flipbook:

Tentukan ukuran *flipbook* yang ingin Anda buat. Ukuran standar biasanya sekitar 5x7 inci, tetapi bisa membuatnya sesuai dengan preferensi.

3) Potong Kertas:

Potong kertas sesuai dengan ukuran untuk *flipbook*. Pastikan semua halaman memiliki ukuran yang sama.

4) Gambar Animasi:

Menggambar animasi di setiap halaman *flipbook*. Mulai dari gambar pertama di halaman pertama, kemudian perlahan ubah sedikit demi sedikit gambar tersebut di setiap halaman berikutnya untuk menciptakan gerakan atau perubahan yang halus.

5) Jaga Konsistensi:

Pastikan setiap gambar memiliki perubahan yang konsisten dari satu halaman ke halaman berikutnya. Ini penting untuk menciptakan ilusi gerakan yang mulus saat *flipbook* dibolak-balik.

6) Lem dan Rangkai *Flipbook*:

Setelah selesai menggambar, lem atau ikat halaman-halaman *flipbook* bersama-sama. Anda bisa menggunakan binder clip, staples, atau bahkan menjahitnya jika ingin *flipbook* anda terlihat lebih rapi.

7) Uji Animasi:

Setelah *flipbook* dirangkai, uji animasinya dengan membolak-balik halaman-halaman secara cepat. Pastikan gerakan animasinya terlihat lancar dan sesuai yang inginkan.

8) Perbaiki dan Finishing:

Jika diperlukan, perbaiki atau tambahkan detail pada gambar-gambar untuk membuat animasi terlihat lebih baik. Setelah itu, bisa menambahkan dekorasi atau label pada sampul *flipbook* untuk memberikan sentuhan akhir.

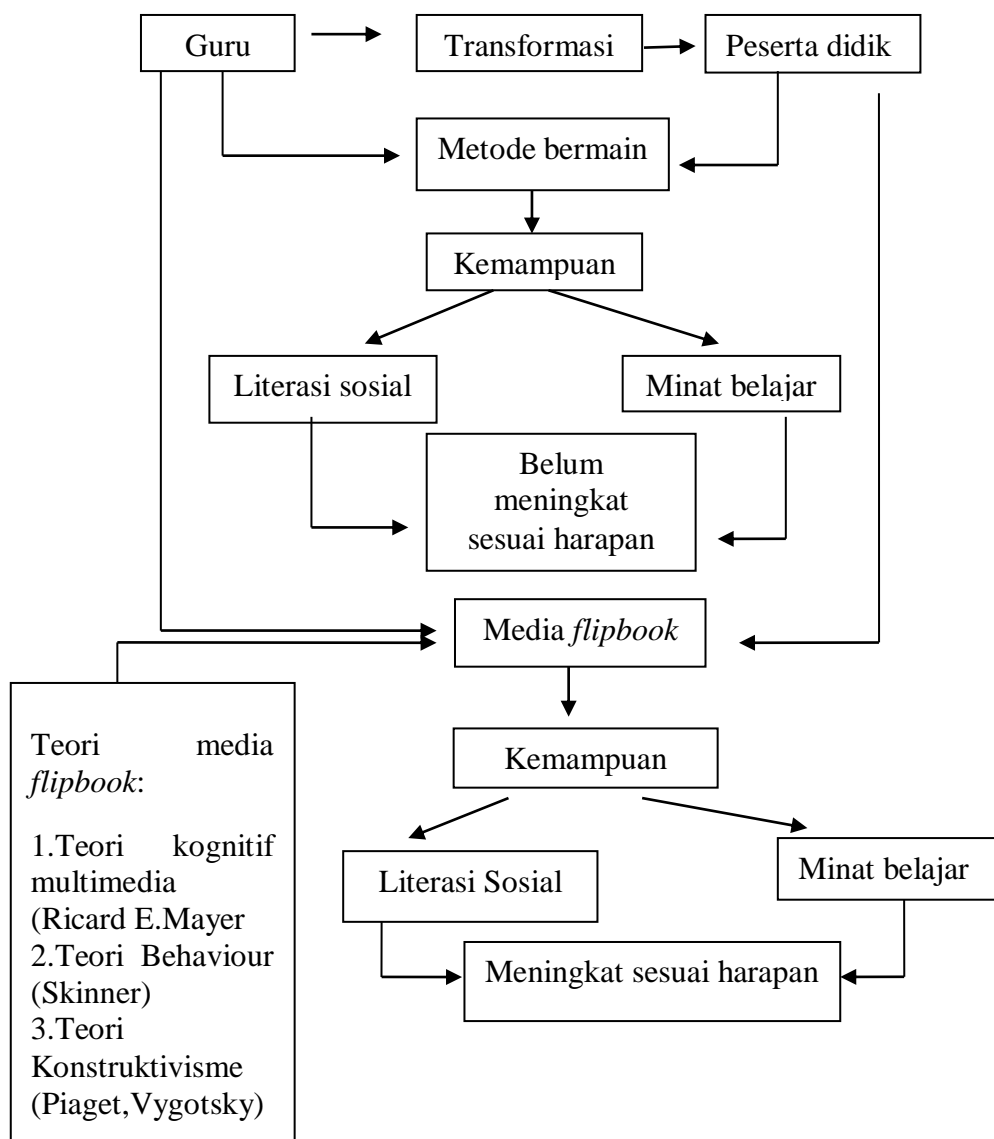
B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran lebih efektif ketika teks dan gambar disajikan secara bersamaan. *Flipbook* menyajikan informasi secara visual dan sekuensial, memudahkan peserta didik memproses dan menyimpan informasi dalam memori jangka panjang.

Pengulangan dalam *flipbook* (melalui gerakan visual yang konsisten) membantu memperkuat asosiasi stimulasi-respons. Cocok untuk pembelajaran prosedural atau langkah-langkah.

Peserta didik dapat membuat sendiri *flipbook* sebagai bagian konstruksi pengetahuan yang dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Proses *flipbook* memberi pengalaman belajar aktif dan mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada skema gambar sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan di depan maka dapat disampaikan hipotesis tindakan teori adalah kemampuan literasi sosial dan minat belajar peserta didik kelompok B TK Islamiyah Rahmatan Lil Alamin dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *flipbook*.

D. Kebaruan Penelitian (State of The Art)

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No	Judul penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan
1	Pengembangan Literasi Dini melalui Kerjasama Keluarga dan Sekolah di Taman Anak Sanggar Anak Alam Yogyakarta, 2022	Penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan literasi dini bagi anak TK	Teknik yang digunakan adalah kerjasama dengan keluarga, Teknik yang digunakan adalah kerjasama dengan stakeholder yang ada di sekolah
2	Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi, 2020	Penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan literasi anak	Teknik yang digunakan adalah permainan dadu literasi Teknik yang digunakan

			adalah <i>flipbook</i>
3	Upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi sosial dan berpikir kritis melalui penerapan model PBL berbantu mind mapping siswa kelas V SDN Wonua Morome, 2023	Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kualitas aktivitas guru, aktivitas siswa, kemampuan literasi sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa	Teknik yang digunakan adalah permainan mind mapping, Teknik yang digunakan adalah bermain <i>flipbook</i>
4	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Pembelajaran Sains, 2020	Penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak	Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran sains, Pembelajaran yang digunakan dengan model bermain
5	Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Menggunakan Teknik Kolase Dari Bahan Plastik Bekas Jajanan Di TK Negeri 1 Pembina Gunungsitoli Selatan T.P. 2014/2015	Penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak	Teknik yang digunakan adalah teknik kolase dari bahan plastik bekas jajanan, Teknik yang digunakan adalah teknik menggabungkan gambar berseri.
6	Pengembangan Media <i>flipbook</i> audio sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di kelas II SD, 2024	Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran <i>flipbook</i> audio sebagai media untuk melatih keterampilan membaca nyaring	Teknik yang digunakan adalah Research and development Teknik yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas
7	Meningkatkan Literasi Digital Melalui <i>Flipbook</i> dalam Pembelajaran Dasar-dasar	Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran	Teknik yang digunakan adalah Research and development Teknik yang digunakan

	Perangkat Lunak dan Gim di SMK	berbentuk <i>flipbook</i>	adalah penelitian tindakan kelas.
8	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Digital Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, 2023	Penelitian bertujuan adanya pengakuan sosial dalam pembelajaran <i>flipbook</i> .	Teknik yang digunakan pemberian status sosial pada peserta didik diantara teman-teman. Teknik yang digunakan adalah peningkatan literasi sosial dan minat belajar.
9	Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa, 2024	Penelitian bertujuan peningkatan kriteria ketuntasan minimal pembelajaran menggunakan media <i>flipbook</i> .	Teknik yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas untuk peningkatan ketuntasan minimal Teknik yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas untuk peningkatan literasi sosial dan minat belajar.

Dengan demikian kebaruan dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan literasi sosial dan minat belajar melalui media *flipbook* bagi peserta didik.