

Erminawati
Zainal Abidin Arief
Masitowati Gatot



Monograf

Pengembangan

MULTIMEDIA FLIPBOOK

Buku Cerita Anak

Monograf

Pengembangan

**MULTIMEDIA
FLIPBOOK**

Buku Cerita Anak

**Erminawati
Zainal Abidin Arief
Masitowati Gatot**

MONOGRAF
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA FLIPBOOK BUKU CERITA ANAK

Tim Penulis:
Erminawati, Zainal Abidin Arief, Masitowati Gatot

Desain Cover:
Usman Taufik

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Rudi Hartono

Proofreader:
Neneng Sri Wahyuni

ISBN:
978-623-459-035-7

Cetakan Pertama:
April, 2022

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2022
by Penerbit Widina Bhakti Persada
All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG
(Grup CV. Widina Media Utama)
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: [@penerbitwidina](https://www.instagram.com/penerbitwidina)

PRAKATA

Rasa syukur yang teramat dalam dan tiada kata lain yang patut kami ucapkan selain mengucap rasa syukur. Karena berkat rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, buku yang berjudul “Monograf Pengembangan Multimedia *Flipbook* Buku Cerita Anak” telah selesai di susun dan berhasil diterbitkan, semoga buku ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan penambah wawasan bagi siapa saja yang memiliki minat terhadap pembahasan tentang Monograf Pengembangan Multimedia *Flipbook* Buku Cerita Anak.

Akan tetapi pada akhirnya kami mengakui bahwa tulisan ini terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, sebagaimana pepatah menyebutkan “*tiada gading yang tidak retak*” dan sejatinya kesempurnaan hanyalah milik tuhan semata. Maka dari itu, kami dengan senang hati secara terbuka untuk menerima berbagai kritik dan saran dari para pembaca sekalian, hal tersebut tentu sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya kami untuk terus melakukan perbaikan dan penyempurnaan karya selanjutnya di masa yang akan datang.

Terakhir, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut *andil* dalam seluruh rangkaian proses penyusunan dan penerbitan buku ini, sehingga buku ini bisa hadir di hadapan sidang pembaca. Semoga buku ini bermanfaat bagi semua pihak dan dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Maret, 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 METODOLOGI	5
A. Langkah-Langkah Riset Pengembangan	5
B. Teknik Analisis Data	9
BAB 3 KAJIAN TEORI	13
A. Konsep Pengembangan Model.....	13
B. Hakikat Media Pembelajaran	25
C. Multimedia <i>Flipbook</i>	30
D. Hakikat Buku Cerita Bergambar	34
E. Hakikat Anak Usia Dini.....	36
BAB 4 PEMBAHASAN	45
A. Merancang Materi.....	46
B. Cara Pembuatan Multimedia <i>Flipbook</i>	50
BAB 5 SIMPULAN	59
DAFTAR PUSTAKA	61
PROFIL PENULIS	67



BAB
1

PENDAHULUAN

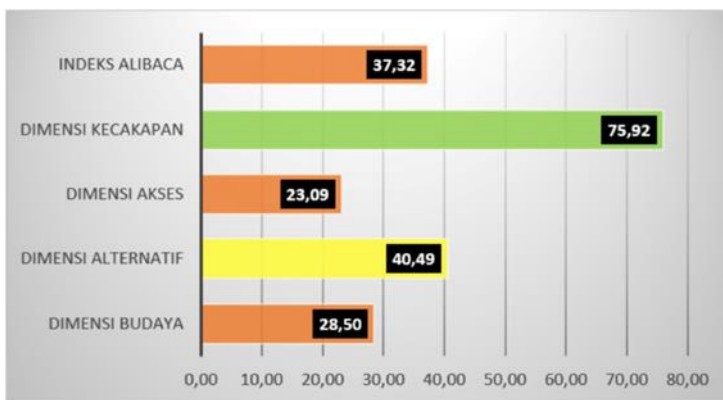
Kemajuan sebuah negara ditentukan oleh pendidikan yang ada di dalam negara tersebut, karena dengan pendidikan kecerdasan dan potensi setiap individu dapat berkembang dengan baik. Tujuan Pendidikan di Indonesia jelas tertuang di dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Indonesia harus mampu mengembangkan budaya literasi sebagai prasyarat kecakapan hidup abad ke-21. Budaya literasi ini dikembangkan melalui pendidikan mulai dari PAUD sampai perguruan tinggi. Setiap peserta didik harus menguasai enam literasi dasar, yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan.

Salah satu strategi literasi adalah menumbuhkan minat anak pada jenjang prabaca dan pembaca dini kepada teks (materi cetak atau digital). Pengenalan literasi kepada anak usia dini tentu tidak dimaknai sempit sebagai kegiatan membaca dalam pengertian mengeja huruf (*decoding*). Saat ini literasi lebih mengarah kepada pemahaman anak terhadap bahan bacaan. Anak dapat menyimak dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Literasi bermanfaat melatih kemampuan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak dan mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang sekolah selanjutnya.

Guru dan orang tua dapat mengarahkan anak-anak untuk rajin membaca buku bergambar bersama-sama. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan budaya berpikir dan menelaah teks pada anak yang dapat meningkatkan kecakapan berpikir tingkat tinggi mereka. Kegiatan pembelajaran literasi harus memperhatikan jenjang pengetahuan dan kemampuan literasi anak, terutama dalam membaca dan menulis. Guru di sekolah dapat menerapkan program Gerakan Literasi Sekolah untuk menarik minat baca anak-anak. Guru dapat melakukan kegiatan membaca buku yang menyenangkan di sekolah. Salah satu persyaratan kegiatan membaca yang menyenangkan adalah ketersediaan buku-buku bacaan yang ramah anak, yaitu yang sesuai dengan minat dan pemahaman pembaca sasaran.

Minat baca anak-anak Indonesia masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari survei yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* atau CSSU pada tahun 2016, menempatkan Indonesia berada di posisi ke-61 dari 62 negara. Kajian ini mengurutkan tingkat literasi negara-negara yang disurvei dengan menggunakan beberapa variabel, seperti hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*), jumlah perpustakaan, sirkulasi surat kabar, sistem pendidikan, dan ketersediaan komputer. Hal ini menjadi tantangan besar bagi pemerintah dan masyarakat Indonesia untuk meningkatkan minat baca masyarakat secara umum dan anak usia dini khususnya. Rendahnya kemampuan literasi tersebut juga dapat dilihat pada hasil penghitungan Indeks Alibaca Nasional, yaitu pada skor 37,32 yang masuk dalam kategori aktivitas literasi rendah yang dapat dilihat dalam gambar 1 berikut ini (Puslitjakdikbud, 2019).



Gambar 1.1 Hasil perhitungan indeks Alibaca Nasional
Sumber: Puslitjakdikbud, 2019

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di sekolah PAUDQU Al-Fatah Desa Klapanunggal Kecamatan Klapanunggal Bogor, pembelajaran di kelas diajarkan dengan menggunakan metode ceramah. Penguasaan bahasa anak usia 4-5 tahun di sekolah ini belum sesuai harapan. Pengetahuan anak tentang bentuk dan fungsi tulisan (membaca pra aksara) masih rendah. Kosakata anak masih terbatas dan anak masih kesulitan menceritakan kembali sebuah cerita. Rendahnya kemampuan literasi ini disebabkan kurang tersedianya bahan bacaan untuk anak-anak sekolah Paudqu Al-Fatah Bogor. Bahan bacaan yang tersedia hanya media cetak seperti majalah dan buku cerita beberapa buah. Buku-buku ini berwarna hitam putih sehingga kurang menarik minat anak untuk membaca buku. Rendahnya minat baca peserta didik juga disebabkan kurang beragamnya buku-buku yang ada. Selain itu, belum tersedia bahan bacaan secara digital. Padahal semua orangtua peserta didik memiliki smartphone yang dapat digunakan untuk mengakses bahan bacaan digital.

Pada era digitalisasi saat ini, belajar lebih praktis dan menyenangkan menggunakan ponsel pintar (smartphone). Penggunaan smartphone tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi anak-anak pun sudah *pandai* mengoperasikannya. Kaitannya dengan literasi, smartphone dapat digunakan sebagai alat mengakses bahan bacaan digital yang praktis, mudah, dan menyenangkan.

Terlebih dampak dari *pandemi* covid 19 yang telah mengubah proses pembelajaran dari tatap muka di sekolah menjadi jarak jauh, upaya ini dilakukan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Saat situasi *pandemi* ini peserta didik dapat memanfaatkan waktunya dengan membaca buku. Guru dan orangtua membutuhkan media pembelajaran digital yang memungkinkan digunakan siswa untuk belajar di rumah.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan bersifat digital untuk menunjang perkembangan bahasa anak usia dini adalah multimedia *flipbook*. *Flipbook* buku cerita tersebut digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan literasi anak usia dini. Multimedia *flipbook* dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun.

Multimedia *flipbook* ini sangat berbeda dengan e-book pdf biasa. Multimedia *flipbook* ini lebih menarik dan dilengkapi dengan suara yang akan menarik anak untuk membaca dan memahami isi cerita.



BAB
2

METODOLOGI

Widi menyatakan bahwa agar suatu penelitian menghasilkan suatu produk, bahasan, analisis atau kesimpulan yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan, maka tentu saja harus memperhatikan semua aspek yang mendukung suatu penelitian dapat berjalan dengan baik dan terhindar dari bias. Salah satu aspek utama adalah bahwa penelitian tersebut berada dalam kerangka ilmiah dan mempunyai kaidah serta prosedur yang dapat dipertanggungjawabkan. Hal itulah yang disebut dengan metode penelitian. (Widi, 2010, hal. 67).

Penelitian ini memakai model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) karena hasil dari penelitian akan mengkreasikan suatu produk yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan media dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan multimedia *flipbook* untuk meningkatkan literasi anak usia dini.

A. LANGKAH-LANGKAH RISET PENGEMBANGAN

1. Langkah-langkah Prosedural Model Borg & Gall dan Dick & Carey

Penelitian ini menggunakan prosedur atau langkah-langkah yang sesuai dengan tahapan pada pengembangan media penelitian tesis, yaitu pengembangan multimedia *flipbook*. Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengintegrasian dari model Borg *and* Gall dan Model Dick *and* Carey. Penggabungan dua model ini tidak menghilangkan komponen-komponen yang ada di dalam masing-masing model tetapi disatukan untuk saling melengkapi. Model Borg *and* Gall lebih dominan untuk membuat multimedia *flipbook* menjadi layak dan dapat

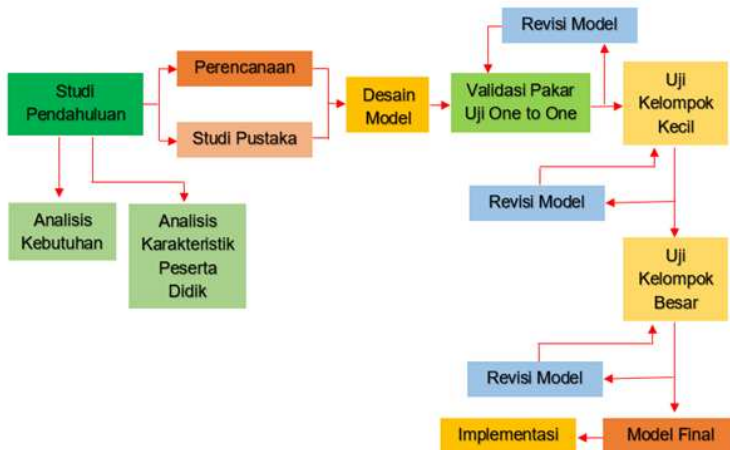
digunakan sedangkan model Dick *and* Carey lebih dominan ke materi dan strategi implementasi multimedia yang dihasilkan. Jadi, kedua model ini saling melengkapi artinya langkah yang sama diantara kedua model tersebut hanya salah satu yang ditampilkan. Perpaduan dua model tersebut dapat dilihat dalam Tabel berikut.

Tabel 2.1
Perpaduan Borg *and* Gall dengan Dick *and* Carey

No	Langkah Borg <i>and</i> Gall	Model Gabungan	Langkah Dick <i>and</i> Carey
1.	Penelitian awal dan pengumpulan informasi	1. Studi pendahuluan	1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran 2. Melaksanakan analisis pengajaran 3. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik Peserta didik
2.	Perencanaan	2. Perencanaan	4. Merumuskan tujuan pembelajaran 5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan 6. Mengembangkan strategi pengajaran 7. Mengembangkan dan memilih material pengajaran
3.	Pengembangan Produk Awal	3. Desain Model	8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif 9. Merevisi bahan pembelajaran
4.	Uji Coba Lapangan Awal	4. Validasi Pakar dan Uji One to One	
5.	Revisi Produk	5. Revisi Model	

	Utama		
6.	Uji Coba Lapangan Utama	6. Uji Kelompok Kecil	
7.	Revisi Produk Operasional	7. Revisi Model	
8.	Uji Coba Lapangan Operasional	8. Uji Kelompok Besar	
9.	Revisi Produk Akhir	9. Revisi dan Produk Final	
10.	Implementasi	10. Implementasi (Uji Coba)	10. Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif

Desain langkah-langkah pengembangan Borg & Gall dapat dan Dick *and* Carey dapat di lihat pada Gambar 3.1



Gambar 2.1 Desain langkah-langkah pengembangan Borg & Gall dan Dick *and* Carey

Berikut ini adalah matriks yang penulis susun untuk memudahkan langkah penelitian.

Tabel 2.2
Matriks Langkah Penelitian Menggunakan Prosedur Borg and Gall dan Dick and Carey

No.	Tahap Penelitian	Keterangan
1.	Studi Pendahuluan	a. Mengadakan pengamatan secara langsung. b. Melakukan wawancara dengan guru. c. Membagikan kuesioner untuk orangtua.
2.	Perencanaan	a. Perencanaan produk. b. Menganalisis kajian pustaka. c. Merumuskan tujuan.
3.	Desain Model	a. Melakukan pengembangan produk awal. b. Merancang produk berupa <i>prototype</i> . c. Menyusun alat evaluasi produk (instrumen validasi).
4.	Validasi Pakar dan Uji Coba One to One	Melakukan uji coba awal untuk memperoleh masukan maupun saran tentang produk yang telah dihasilkan. a. Melakukan validasi ahli materi, desain, dan media. b. Uji <i>one to one</i> dengan jumlah anak 2 orang.
5.	Revisi Model	Melakukan revisi untuk memperbaiki produk.
6.	Uji Kelompok kecil	Melakukan uji coba untuk mencari apakah masih ada kekurangan pada produk. Melakukan uji <i>small group</i> dengan jumlah anak 4 orang.
7.	Revisi Model	Melakukan revisi untuk memperbaiki produk.
8.	Uji Kelompok besar	Melakukan uji kelompok besar untuk mencari apakah masih ada kekurangan pada produk. Uji kelompok besar dengan jumlah anak 10 orang.
9.	Revisi Model dan Model Final	Produk telah siap digunakan sebagai

		pembelajaran untuk anak.
10.	Implementasi	Melakukan implementasi atau uji coba untuk melihat keefektifan multimedia dengan melakukan uji pretes dan postes. Uji coba efektivitas ini dilakukan kepada 10 peserta didik.

B. TEKNIK ANALISIS DATA

Berdasarkan data yang diperoleh, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

a. *Data Collection*

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan. (Sugiyono, 2016, hal. 246). Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan, data perlu segera digarap oleh para peneliti. *Data collection* atau pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan di lapangan untuk mengetahui data mengenai Pengembangan Multimedia *flipbook* Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor menggunakan berbagai sumber dan teknik.

b. *Data Reduction*

Berdasarkan data yang telah terkumpul maka setelahnya peneliti melakukan reduksi data, karena data yang diperoleh sangat banyak maka peneliti harus mereduksi yakni merangkum dan memilih hal-hal pokok dari data-data yang telah diperoleh, serta mengorganisasi data agar dapat ditarik kesimpulan dan diverifikasi.

c. *Data Display*

Data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif sehingga dengan penyajian data ini akan diperoleh kejelasan dan akan mempermudah untuk menganalisis hal-hal yang sedang diteliti.

d. *Conclusions Drawing/Verifying*

Setelah data disajikan, dalam penelitian ini akan ditarik kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh merupakan ringkasan dari hasil penelitian.

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Data atau informasi yang diperoleh kemudian dikumpulkan, diidentifikasi dan dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi penilaian dan jawaban pada kuesioner.

Data dan informasi dari para ahli didapat dengan menggunakan instrumen dalam bentuk skala nilai dan saran perbaikan (Djaali & Pudji, 2008). Untuk pengolahan data dilakukan dengan menggunakan rumus presentase berikut:

$$\text{Rumus presentase hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil data dari rumus di atas akan dimaknai berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2.3
Konversi Tingkat Pencapaian Hasil Review

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
100%-90%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
89%-75%	Baik	Direvisi seperlunya
74%-65%	Cukup	Cukup banyak direvisi
64%-55%	Kurang baik	Banyak direvisi
54%-0%	Sangat tidak baik	Direvisi total

Hasil data dari rumus di atas kemudian dianalisis menggunakan kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.4
Kriteria Kelayakan Multimedia

Presentase	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Multimedia *flipbook* dikatakan layak apabila nilai akhir dari lembar validasi $\geq 61\%$, dan masuk kategori sangat layak bila nilai akhir mencapai $\geq 81\%$. (Arikunto & Safruddin A.J, 2009, hal. 35).

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan peneliti menggunakan uji *normalized gain score* dengan melakukan analisis hasil pre tes dan post tes. *Normalized gain* atau N-gain score bertujuan untuk

mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian *one group pretest posttest design*.

Dalam praktiknya peneliti memberikan instrumen tes kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan produk (multimedia *flipbook*). Nilai siswa yang diperoleh kemudian dikumpulkan, diidentifikasi dan dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi penilaian. Selanjutnya data tersebut diproses dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase atau dapat ditulis dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{skor yang diharapkan}}$$

Selanjutnya dilakukan Uji N-gain. Uji N-gain score dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretes dan nilai postes. Dengan menghitung selisih antara nilai pre tes dan pos tes atau *gain score* tersebut dapat diketahui apakah penggunaan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak (Raharjo, 2016). Adapun N-gain dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kategorisasi penilaian nilai N-gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain yang diperoleh. Adapun pembagian kategori perolehan N-gain dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.5
Pembagian Skor N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sementara itu pembagian kategori perolehan N-gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.6
Kategorisasi Tafsiran Efektifitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
55 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R. R. 1999

A square graphic with a grey background and a white border. Inside, the word 'BAB' is written in white capital letters at the top, and a large white number '3' is centered below it.

BAB
3

KAJIAN TEORI

A. KONSEP PENGEMBANGAN MODEL

Manusia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru. Rasa ingin tahu inilah yang menyebabkan terjadinya penelitian untuk mengambil kesimpulan terhadap suatu permasalahan. Penelitian dapat diartikan sebagai suatu proses penyelidikan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan.

Saat ini sedang populer pendekatan penelitian yang menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut, yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan secara luas. (Sugiyono, 2017).

Menurut Ibrahim *Research and Development* adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Produk-produk pendidikan ini dapat berupa materi seperti modul, buku pelajaran, dan video pembelajaran. Selain itu, dapat berupa cara atau proses pembelajaran (misalnya metode pembelajaran). (Ibrahim dkk, 2018, hal.152).

L.R. Gay dalam buku Ibrahim menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Selanjutnya, penelitian pengembangan didefinisikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses dan

produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. (Ibrahim dkk, 2018, hal.153).

Sukmadinata dalam Ibrahim menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung dapat digunakan. (Ibrahim dkk, 2018 hal.190).

Menurut Sugiyono *research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2017).

Penelitian pengembangan terdiri atas dua kata, yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. (Mulyatiningsih, 2011, hal. 161).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata riset memiliki arti penyelidikan (penelitian) suatu masalah secara sistematis, kritis, dan ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan dan pengertian, mendapatkan fakta yang baru, atau melakukan penafsiran yang lebih baik. Sedangkan kata pengembangan memiliki arti proses, cara, perbuatan mengembangkan.

Jadi, penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai sebuah proses penelitian suatu masalah secara sistematis, kritis, dan ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan dan pengertian, mendapatkan fakta yang baru, atau melakukan penafsiran yang lebih baik.

1. Pengertian Model

Teori yang melandasi pengembangan model adalah konsep pengembangan model instruksional yang dirumuskan oleh *Association for Educational Communications & Technology* (AECT). Menurut AECT pengembangan instruksional merupakan suatu pendekatan sistematis dalam desain, produksi, evaluasi, dan memanfaatkan sistem instruksional yang lengkap, meliputi semua komponen sistem yang tepat dengan suatu pola manajemen untuk menggunakannya. (Agustian, 2014, hal. 107).

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut. (Pribadi, 2011).

Emzir mengatakan bahwa model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara terperinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung data empirik. (Emzir, 2013, hal. 127).

Lebih jauh lagi Setyosari menjelaskan model prosedural biasa dijumpai dalam model rancangan pembelajaran, misalnya Dick & Carey, Model Borg & Gall, Dan Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model konseptual dapat ditemukan dalam model R2D2. Model ini memperlihatkan hubungan antar konsep dan tidak memperlihatkan urutan secara bertahap, urutan boleh diawali dari mana saja (Setyosari, 2016).

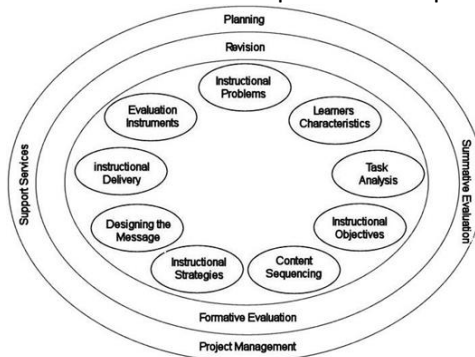
2. Jenis-jenis Model

Saat ini populer berbagai macam model penelitian dan pengembangan seperti Model Kemp, Model Dick dan Carey, Model ADDIE, Model Assure, Model Borg dan Gall, dan Model R2D2. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing Model dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing model.

a. Model Kemp

Model desain instruksional Kemp (juga disebut sebagai Model Morrison, Ross dan Kemp) adalah model desain instruksional sembilan langkah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model Kemp awalnya dikembangkan oleh Jerrold Kemp pada tahun 1985. Kemudian, model ini dimodifikasi dan dikembangkan kembali pada tahun 1994 oleh Jerrold Kemp, Gary Morrison, dan Steven Ross. Model ini dikenal juga dengan nama model MRK. Walaupun sudah direvisi dan dikembangkan kembali, para pengguna tetap menggunakan nama model Kemp. (Khoeh Yao Tung, 2017, hal. 33).

Model Kemp merupakan model dengan siklus lingkaran yang terus menerus tanpa titik awal tertentu. Hal ini dapat kita lihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1 Model Kemp

Model Kemp menekankan pada empat pokok pembahasan dalam membangun kerangka kerja instruksional, yaitu murid, tujuan, metode, dan evaluasi. Model Kemp mengembangkan empat pokok bahasan tersebut dalam sembilan elemen, yaitu *instructional problem*, *learner characteristic*, *task analysis*, *instructional objective*, *content sequencing*, *instructional strategies*, *designing the message*, *instructional delivery*, and *evaluation instrument*. Sembilan langkah model Kemp tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut. (Khoe Yao Tung, 2017, hal. 35-38).

1) *Instructional Problem* (elemen 1)

Dalam tahapan ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah pembelajaran dan menentukan tujuan dengan merancang program pembelajaran. Ada dua panduan pertanyaan mendasar pada tahap ini yaitu apa masalah instruksional yang akan ditangani? Apa strategi pembelajaran yang tepat untuk materi pembelajaran dan populasi sasaran.

2) *Learner characteristic* (elemen 2)

Tahapan *Learner characteristic* merupakan tahapan perencanaan yang dimulai dengan memahami karakteristik peserta didik. Tahapan ini sangat penting untuk mengetahui latar belakang pengetahuan dan sosial budaya yang memungkinkan peserta didik dapat mengikuti program pembelajaran. Hal ini sangat berguna untuk mengetahui kemampuan peserta didik, gaya belajar dan keterampilan yang dimiliki peserta didik.

3) *Task analysis* (elemen 3)

Tahap *task analysis* merupakan tahapan identifikasi dan analisis materi pelajaran, yaitu komponen tugas yang berkaitan dengan tujuan yang ditetapkan.

- 4) *Instructional Objective* (elemen 4)
Pada tahapan ini dirumuskan tujuan pembelajaran, spesifik, operasional, dan terukur bagi peserta didik.
- 5) *Content Sequencing* (elemen 5)
Tahapan *Content Sequencing* merupakan tahapan dalam menata isi atau materi pembelajaran serta urutan dari materi dalam setiap instruksional untuk belajar agar berlangsung sistematis, logis, dan berkesinambungan. Tahapan ini mengurutkan materi dari yang termudah hingga tersulit sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran yang disampaikan.
- 6) *Instructional Strategies* (elemen 6)
Tahapan *Instructional Strategies* merupakan tahapan merancang strategi instruksional sehingga semua peserta didik dapat menguasai tujuan. Kriteria dalam memilih strategi pembelajaran berkaitan erat dengan penggunaan media dan metode pembelajaran.
- 7) *Designing The Message* (elemen 7)
Tahapan *Designing The Message* merupakan tahapan dalam memilih sumber belajar untuk mendukung aktivitas belajar dan kegiatan pembelajaran.
- 8) *Instructional Delivery* (elemen 8)
Tahap *Instructional Delivery* merupakan tahapan penyampaian pembelajaran termasuk rencana pedagogik instruksional. Tahapan ini merupakan proses penyampaian dengan memproduksi komponen-komponen untuk bahan pembelajaran seperti *video tape*, *web page*, bahan ajar cetak, atau *audiotape*.
- 9) *Evaluation Instrument* (elemen 9)
Tahapan *Evaluation Instrument* merupakan tahapan mengembangkan instrumen evaluasi untuk menilai capaian tujuan. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

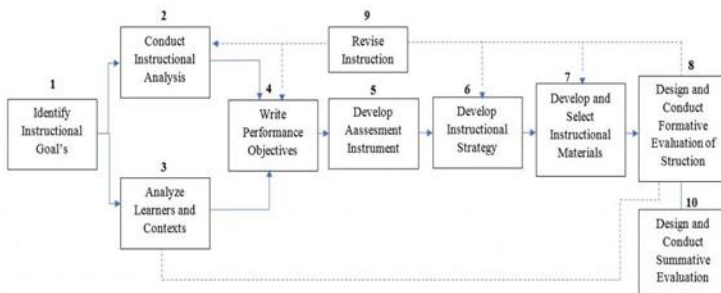
Model Kemp memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah model ini tidak memiliki titik awal tertentu dari pengembangannya. Pelaksanaannya dapat dimulai dari titik manapun sehingga perancangan dapat dilakukan secara fleksibel. Kekurangan model Kemp tetapi terlalu rumit langkah-langkah pengembangannya. Peran pengembang juga sangat dominan, mengabaikan keberadaan dan peran calon pengguna.

b. Model Dick and Carey

Desain instruksional Dick *and* Carey merupakan model yang paling banyak digunakan oleh peneliti karena model ini bersifat sistemik dan komprehensif. Desain instruksional Dick *and* Carey diterbitkan dalam bukunya berjudul *The*

Systemic Design of Instruction (1978). Prinsip-prinsip dari model ini adalah 1) model pembelajaran yang memandang proses pembelajaran sebagai sistem pembelajaran; 2) komponen yang terkait dalam model ini meliputi entitas: peserta didik, guru, materi pengajaran dan lingkungan pembelajaran; 3) model ini berbasis model memecahkan sistem dalam komponen dalam tahapan prosedur yang lebih kecil; 4) pengajaran ditujukan pada kemampuan dan pengetahuan yang diajarkan. (Khoe Yao Tung, 2017, hal. 12-13).

Dick *and* Carey membagi model instruksionalnya dalam sepuluh elemen. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2 Model Dick *and* Carey

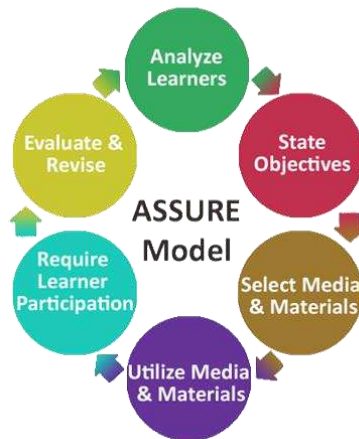
Menurut Trianto prosedur pengembangan dan hubungan antar-komponen tampak pada sepuluh langkah pengembangan. Kesepuluh langkah tersebut mengikuti alur berurutan secara prosedural, tidak dapat diacak langkah-langkahnya. Kesepuluh langkah tersebut adalah 1) analisis kebutuhan belajar, 2) analisis pembelajaran, 3) analisis karakteristik pembelajar dan konteksnya, 4) perumusan tujuan umum dan khusus pembelajaran, 5) pengembangan instrumen asesmen, 6) pengembangan strategi pembelajaran, 7) pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran, 8) perancangan dan pelaksanaan penilaian formatif, 9) pelaksanaan revisi bahan pembelajaran, dan 10) perancangan dan penilaian sumatif. (Trianto, 2012, hal. 89-92).

Kelebihan: Model ini tergolong model prosedural yang behavioristis dan sangat terperinci jelas langkah- langkahnya. Kelemahan: langkah- langkahnya terlalu rumit dan kaku satu arah. Selain itu, hanya melibatkan pengembang, tidak melihat keberadaan dan melibatkan calon pengguna.

c. Model Assure

Model Assure merupakan sebuah model pengembangan yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Michael Molenda, James D. Russel, dan Sharon E. Smaldino. Model ASSURE menggunakan proses tahap demi tahap

untuk membuat mata pelajaran yang efektif mengintegrasikan teknologi dan media untuk meningkatkan belajar siswa. (Sharon E Smaldino, Deborah L Lowther, and James D Russel, 2019, hal. 109).



Gambar 3.3 Model ASSURE

Adapun langkah-langkah penting yang perlu dilakukan dalam model ASSURE meliputi beberapa aktivitas, yaitu:

- 1) *Analyze learner characteristics* (analisis karakteristik peserta didik)
Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Pemahaman yang baik tentang karakteristik peserta didik akan sangat membantu guru atau instruktur dalam upaya memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Faktor kunci yang perlu diperhatikan dalam analisis peserta didik, yaitu: a) karakteristik umum; b) kompetensi dasar spesifik yang dimiliki peserta didik sebelumnya; c) gaya belajar atau *learning style* peserta didik termasuk motivasi belajar.
- 2) *State performance objectives* (menetapkan kompetensi)
Langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang bersifat spesifik. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus atau kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku teks, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur. Tujuan belajar dinyatakan dalam bentuk ABCD yaitu *audience, behavior, condition, dan degree*. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran.

- 3) *Select, methods, media, and materials* (memilih metode, media dan bahan ajar)
Langkah berikutnya setelah merumuskan tujuan pembelajaran adalah memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan sangat penting untuk digunakan dalam membantu siswa dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang telah digariskan. Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan dapat membantu guru dan instruktur dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa.
- 4) *Utilize materials* (pemanfaatan bahan dan media pembelajaran)
Setelah memilih metode, media, dan bahan ajar, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan ketiganya dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan metode, media, dan bahan ajar, instruktur atau perancang melakukan proses 5P, yaitu a) *preview* metode, media, dan bahan ajar; b) *prepare* teknologi, media, dan material; c) *prepare* lingkungan; d) *prepare* pembelajar; e) *provide* pengalaman belajar.
- 5) *Requires learner participation* (melibatkan siswa dalam proses belajar)
Proses pembelajaran dalam Model Assure melibatkan siswa secara aktif untuk mempelajari materi atau substansi yang sedang dipelajari. Hal ini bertujuan agar proses belajar berlangsung efektif dan efisien. Pemberian latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan aktivitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran.
- 6) *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi)
Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dan revisi dalam model desain pembelajaran ASSURE ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi program pembelajaran dan juga menilai pencapaian hasil belajar siswa. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran, perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran. (Sharon E Smaldino, Deborah L Lowther, and James D Russel, 2019, hal. 112-128).

Model ASSURE juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah 1) dapat direncanakan dan diimplementasikan dalam waktu yang singkat; 2) komponen cukup lengkap dalam mendesain pembelajaran; 3) peserta didik dilibatkan secara aktif; 4) pemilihan media mendapat tempat khusus dalam model ASSURE; 5) model ini sangat sesuai digunakan dalam desain pembelajaran di sekolah formal atau informal. Kekurangan atau

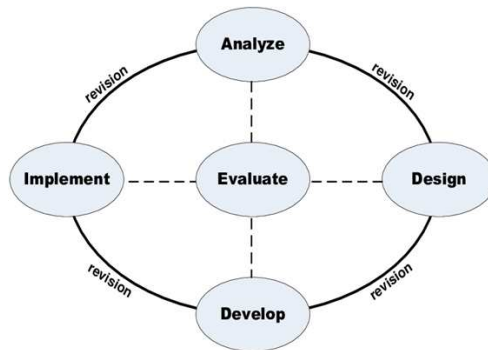
keterbatasan model ASSURE adalah 1) tidak didukung oleh komponen subrasistem di atasnya sehingga berdampak pada proses belajar yang tidak dapat diukur; 2) untuk mengembangkan peran peserta didik dibutuhkan upaya khusus; 3) adanya penambahan tugas dari seorang pengajar.

d. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang sering digunakan oleh para pengembang model pembelajaran. Robert Maribe Branch dalam bukunya yang berjudul *Instructional Design: The ADDIE Approach* mengatakan bahwa *“ADDIE is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. ADDIE is a product development concept. The ADDIE concept is being applied here for constructing performance-based learning. The educational philosophy for this application of ADDIE is that intentional learning should be student centered, innovative, authentic, and inspirational. The concept of systematic product development has existed since the formation of social communities. Creating products using an ADDIE process remains one of today’s most effective tools. Because ADDIE is merely a process that serves as a guiding framework for complex situations, it is appropriate for developing educational products and other learning resources.”* (Branch, 2009, 2).

“ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE sedang diterapkan di sini untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Filosofi pendidikan untuk penerapan ADDIE ini adalah bahwa pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif. Konsep pengembangan produk yang sistematis telah ada sejak terbentuknya komunitas sosial. Membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat paling efektif saat ini. Karena ADDIE hanyalah sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka *panduan* untuk situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya.”

Lebih lanjut, Robert Maribe Branch menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan proses fundamental untuk menciptakan sumber belajar yang efektif.



Gambar 3.4 Model ADDIE

ADDIE adalah kerangka kerja desain sistem instruksional. Landasan filsafat sedain pembelajaran ADDIE adalah *behaviorism*, *konstruktivism*, *social learning*, *cognitivism*, dan bersifat *student centered*. Salah satu fungsi ADDIE digunakan untuk menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang dinamis, efektif, dan mendukung kinerja pelatihan itu. (Khoe Yao Tung, 2017, hal. 58).

Berikut ini adalah lima tahapan dalam Model ADDIE yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.

1) *Analyze* (menganalisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. *Output* yang dihasilkan adalah profil peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2) *Design* (mendesain)

Tahap desain berkaitan dengan dengan desain dalam merumuskan tujuan pembelajaran, instrumen penilaian, latihan, konten, analisis materi pelajaran, perencanaan pelajaran, dan pemilihan media. Tahapan ini dikenal dengan istilah membuat rancangan. Langkah-langkah dalam tahap ini secara terperinci adalah a) menyusun tujuan kinerja, b) menerapkan strategi pembelajaran menurut hasil perilaku yang dimaksudkan domain kognitif, afektif dan psikomotorik, c) Menyusun strategi penilaian, d) Menyusun daftar tugas dan projek, e) menghitung biaya yang dikeluarkan, f) komponen disain seperti diagram susunan tugas, prototype, visual, dan strategi desain teknis, perangkat pelengkap tentang tujuan pembelajaran, perangkat tes lengkap, strategi penilaian, proposal investasi biaya.

3) *Develop* (mengembangkan)

Pada tahap pengembangan ini para desainer membuat instruksional menyusun materi yang sudah dirancang dalam tahap desain. Langkah-langkah dalam tahap ini adalah a) menghasilkan konten atau materi pembelajaran, b) memilih atau mengembangkan media pendukung, c) mengembangkan pedoman bagi peserta didik, d) mengembangkan pedoman bagi guru, e) melakukan revisi formatif, f) melakukan uji coba dengan percontohan.

4) *Implement* (melaksanakan)

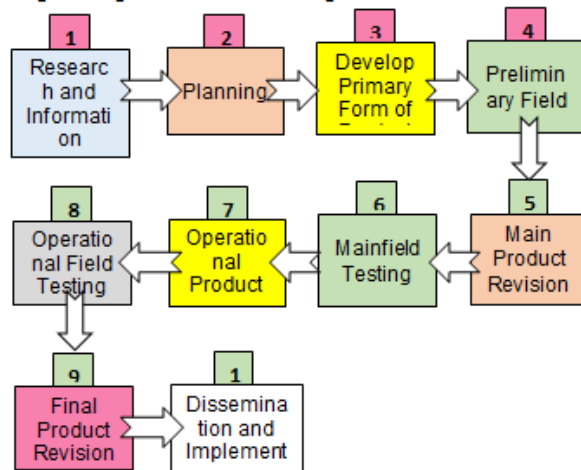
Tahap implementasi mengembangkan prosedur pembelajaran yang dapat diimplementasikan bagi guru dan peserta didik. Tujuan fase Implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan tahap Implementasi adalah mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa.

5) *Evaluate* (menilai)

Evaluasi merupakan hasil penilaian untuk melihat apakah proses dalam sistem pembelajaran yang sedang dibangun telah berhasil atau tidak, sesuai harapan awal atau tidak. Tujuan dari fase Evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi. Langkah-langkah tahap ini adalah a) menghasilkan perencanaan evaluasi dari hasil-hasil evaluasi sebelumnya, b) membuat ringkasan tentang tujuan, alat pengumpul data, tanggung jawab terhadap waktu, c) menghasilkan suatu kriteria penilaian evaluasi, d) menghasilkan suatu kriteria alat untuk evaluasi. (Khoe Yao Tung, 2017, hal. 59-66).

e. Model Borg dan Gall

Model pengembangan Borg & Gall merupakan model penelitian *R and D* bukan model pembelajaran. Model Borg & Gall memuat *panduan* sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai *standar* kelayakan. Dengan demikian, yang diperlukan dalam pengembangan ini adalah rujukan tentang prosedur produk yang akan dikembangkan. Berikut adalah langkah-langkah dalam model Borg *and* Gall.



Gambar 3.5 Model Borg and Gall

Endang Mulyatiningsih menjelaskan bahwa ada 10 tahapan dalam model pengembangan penelitian Borg and Gall, yaitu:

- 1) *Research and Information Collecting*
 Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian studi literatur dan melakukan penelitian terkait kenyataan yang ada di lapangan, yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
- 2) *Planning*
 Tahap selanjutnya peneliti merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang dicapai pada setiap tahapan dan jika mungkin atau diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
- 3) *Develop Preliminary Form of Product*
 Pada tahap ini peneliti mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
- 4) *Preliminary Field Testing*
 Tahapan selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.

- 5) *Main Product Revision*
Setelah diujicoba terbatas peneliti melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.
- 6) *Main Field Testing*
Pada tahap ini dilakukan uji coba utama yang melibatkan seluruh subjek penelitian.
- 7) *Operational Product Revision*
Peneliti melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil ujicoba yang lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
- 8) *Operational Field Testing*
Setelah direvisi langkah selanjutnya uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
- 9) *Final Product Revision*
Setelah divalidasi peneliti melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna mendapatkan produk akhir (*final product*).
- 10) *Dissemination and Implementation*
Setelah produk divalidasi langkah selanjutnya menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan. (Mulyatiningsih, 2011, hal. 163).

B. HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa; lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. (Sanjaya, 2014, hal. 160).

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Azhari, 2015).

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi (AECT dalam Arsyad, 2011).

Sedangkan arti media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan *spanduk*, atau bisa juga diartikan sebagai perantara atau penghubung. (kbbi.web.id. diakses 15-10-2021).

Azhar Arsyad dalam Nurrita menyatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang *mengandung* materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Nurrita, 2018).

Adapun menurut Benny A. Pribadi, jika dilihat dari asal katanya media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara. Hal ini sesuai dengan peran media dalam aktivitas pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat digunakan untuk menjembatani proses penyampaian pesan dan pengetahuan antara sumber pesan dengan penerima pesan. (Pribadi, 2011, hal. 85-86).

Menurut Kristianto media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Kristianto, 2011).

Dari beberapa definisi di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa arti media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan atau materi pelajaran agar materi pelajaran dapat diterima peserta didik dengan baik.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Setiap orang mengalami proses belajar dalam hidupnya sejak lahir. Saat kita lahir, kita tidak dapat melakukan apa-apa. Tetapi, kita belajar bagaimana mendapatkan apa yang kita butuhkan. Sejak bayi kita belajar mengembangkan panca indra kita. Kita menyerap pengetahuan sampai kita dewasa. Pendewasaan diri kita tidak sempurna tanpa didukung oleh pengalaman, proses belajar, dan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran ini media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur penting dalam kegiatan pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini sangat berkaitan. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Menurut Sanjaya ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi komunikatif, media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan (pendidik) dan penerima pesan (peserta didik). Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran harus jelas dan lugas untuk menghindari salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- b. Fungsi motivasi, media pembelajaran selain menyampaikan pesan juga berfungsi untuk memotivasi peserta didik. Media pembelajaran harus indah dan memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, media pembelajaran yang digunakan harus lebih bermakna yaitu tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta didik tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menganalisa dan menciptakan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, media pembelajaran berfungsi menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- e. Fungsi individualitas, peserta didik memiliki latar belakang berbeda, pengalaman, gaya belajar, kemampuan yang berbeda-beda maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. (Sanjaya, 2014).

Senada dengan pendapat Sanjaya tersebut, Nurrita menjelaskan, media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain, yaitu 1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu dapat menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio; 2) memanipulasi keadaan atau objek tertentu melalui media pembelajaran; 3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. (Nurrita, 2018).

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape *recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Secara umum media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 4) Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret.
- 5) Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.
- 6) Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Media pembelajaran biasanya dipahami sebagai benda-benda yang dibawa masuk ke ruang kelas untuk membantu efektivitas proses belajar mengajar. Pemahaman sempit ini dipengaruhi oleh *pandangan cognitivism* yang melihat proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik yang kebanyakan berlangsung dalam ruang kelas.

Jika menggunakan *pandangan constructivism* maka pengertian belajar dan media pembelajaran menjadi lebih luas. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar. (Arsyad, 2011, hal. 4)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh pendidik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, perlu dilakukan analisis dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Nurseto media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media audio, yaitu media yang hanya didengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.

- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, slide, dan video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - b) Media yang tidak di proyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio (Nurseto, 2011).

Sedangkan menurut Miarso pengklarifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- 1) Media penyaji, yang terdiri atas:
 - a) Kelompok satu: Grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
 - b) Kelompok dua: media proyeksi diam.
 - c) Kelompok tiga: media audio.
 - d) Kelompok empat: audio ditambah media visual diam.
 - e) Kelompok lima: gambar hidup (film).
 - f) Kelompok enam: televisi.
 - g) Kelompok tujuh: multimedia. (Miarso, 2007)
- 2) Media Objek
Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi tidak dalam bentuk penyajian tetapi dalam melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, dan fungsi.
- 3) Media interaktif
Media interaktif ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Miarso, 2007).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan media dibagi menjadi:

- a) Media audio yang mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, kaset, dan sebagainya.
- b) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam, seperti foto, lukisan, dan sebagainya.
- c) Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, dan video.

C. MULTIMEDIA *FLIPBOOK*

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu, kehadiran multimedia dalam proses belajar menjadi sangat bermanfaat.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan multimedia *Flipbook*. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *Flash Flipbook* dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik (Ramdania, 2013). Penggunaan *Flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar (Nazeri, 2013).

1. Pengertian Multimedia

Menurut Pratomo & Irawan kata multimedia terdiri atas dua kata, yaitu “multi” dan “media”. Kata multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia memiliki arti sebuah alat atau sarana yang menggabungkan dari berbagai media yang terdiri atas suara, gambar, video dan unsur media lainnya. (Pratomo & Irawan, 2015, hal. 14-28).

Menurut Munadi, multimedia pembelajaran adalah media yang melibatkan berbagai indra dalam proses pembelajaran. Multimedia ini merupakan segala sesuatu yang memberikan pengalaman langsung bisa melalui komputer atau internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. (Munadi, 2013).

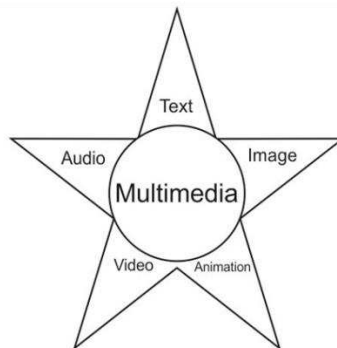
Menurut Oetomo, secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Media tersebut digabungkan menjadi satu yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi, artinya informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya. (Oetomo, 2007, hal. 109).

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia adalah sebuah alat atau sarana yang menggabungkan dari berbagai media yang terdiri atas suara, gambar, video dan unsur media lainnya. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang baik bagi penggunanya. Penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar yang dimiliki oleh individu.

2. Elemen Dalam Multimedia

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar. (Turban dkk, 2002).



Gambar 3.6 Elemen multimedia

a. Text

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah text (teks). Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

b. Image

Image (grafik) adalah hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar bisa berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

- c. **Audio**
Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.
- d. **Video**
Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.
- e. **Animation**
Animation (animasi) merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. (James A. Senn,1998).

3. Jenis Multimedia

Menurut Iwan Binanto, multimedia dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. **Multimedia Interaktif**
Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Misalnya game, multimedia pembelajaran, dan website.
- b. **Multimedia Hiperaktif**
Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. Contoh: world wide web, website, dan *game online*.
- c. **Multimedia Linear**
Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir, misalnya televisi, film, majalah, koran. (Binanto, 2010, hal. 2).

4. Pengertian *Flipbook*

Salah satu upaya untuk menciptakan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang. Para guru berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat media yang menarik, murah dan efisien. Salah satu media yang dapat dikemas dengan menarik dan mempermudah dalam proses pembelajaran ialah *flipbook*. Menurut Mulyaningsih, *Flipbook* atau digital *book* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. (Mulyaningsih, 2013, hal. 26).

Mulyadi juga menjelaskan bahwa salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik kondusif serta media yang menyalurkan materi untuk dilakukan pembelajaran khususnya

fisika secara mudah dan efisien, yaitu dengan penggunaan media *flipbook*. (Mulyadi, 2016, hal. 297).

Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Dengan demikian *flipbook* tersebut memiliki kelebihan dibandingkan dengan *e-book* sehingga dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang menarik dan bervariasi. Sedangkan menurut Ruslinawati, *flipbook* merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Flipbook* maker biasa digunakan untuk mendesain buku elektronik. Selain itu, program ini juga dapat menampilkan video, gambar, animasi, tulisan, dan lain sebagainya. Guru dapat menampilkan bahan ajar yang disampaikan dalam bentuk yang lebih menarik dengan menggunakan *flipbook*. (Rusnilawati, 2017, hal. 191))

Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. *Flipbook* termasuk animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi.

Flipbook dapat disajikan ke dalam format elektronik yang didalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

5. Manfaat *Flipbook*

Media *flipbook* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat peserta didik. Media audiovisual mempunyai potensi yang tinggi dalam penyampaian pesan, 70% lebih efektif, menarik minat dan perhatian siswa untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan.

Menurut Ulin Nuha, *flipbook* dan video merupakan media pembelajaran berbasis TIK yang dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran IPA *online* dimasa pandemi. Penggunaan *flipbook* dan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP. Baik media *flipbook* maupun video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada kategori sedang. (Nuha dkk, 2021).

Senada dengan pendapat Ulin Nuha, Dayanti juga menyatakan bahwa bahan ajar elektronik *flipbook* dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran seni rupa daerah di sekolah dasar karena terdapat multimedia seperti animasi, gambar, video atau audio agar pembelajaran dapat mendukung dan lebih menarik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada. Pada posisi bahan ajar elektronik ini sebagai referensi tambahan dalam pembelajaran seni di sekolah dasar. (Dayanti, 2021).

Penggunaan media *flipbook* selain sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat memberikan perubahan pada diri peserta didik. *Flipbook* juga merupakan buku tiga dimensi interaktif dengan halaman yang dapat mengubah layar.

Adapun beberapa kelebihan dari media *flipbook* sebagai berikut.

- a. Peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
- b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- d. Siswa tidak jenuh membaca karena adanya media *flipbook* ini.

Media ini juga memiliki kekurangan, yaitu memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam merancang ilustrasi gambar pada setiap adegan.

6. Cara Pembuatan *Flipbook*

Flipbook maker adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi seperti sebuah buku. Software flip book maker dapat membuat dan mengubah *file* dalam bentuk pdf dan gambar menjadi sebuah buku atau album fisik ketika dibuka per halamannya (Rasiman, 2014, hal. 35).

D. HAKIKAT BUKU CERITA BERGAMBAR

Cerita merupakan salah satu hal yang disukai anak, dalam bercerita ada Sesuatu yang anak dapat seperti motivasi, pengembangan bahasa, moral, dan nilai-nilai kehidupan pada anak dan sebagainya.

1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut Ashiong, dkk dalam Riri Amril (2021), buku cerita bergambar merupakan perpaduan antara buku teks bacaan dengan gambar yang bersifat visualisasi. Kehadiran buku cerita bergambar jadi suatu yang sangat disenangi oleh anak selaku media pembelajaran, karena bentuknya yang menarik dengan gambar serta warna-warna yang cocok dengan alur cerita. (Amril, Rismareni Pransiska, 2021).

Sarumpaet dalam bukunya yang berjudul *Pedoman Penelitian Sastra Anak* memaparkan buku cerita bergambar adalah buku yang menyuguhkan cerita dengan menggunakan gambar. Dalam buku ini, cerita dan gambar mempunyai fungsi yang sama untuk menyampaikan kisah. Kedua aspek tersebut disajikan seimbang untuk saling mengisi dan menjelaskan cerita yang ada. Bagi anak yang masih belum lancar membaca, buku seperti ini sangat membantu dia memahami bacaannya karena mendapat bantuan dari gambarnya yang indah dan informatif. Bahkan seringkali seorang anak membaca buku bacaan bergambarnya lengkap dengan alur cerita yang berbeda sesuai imajinasinya. (Sarumpaet, 2017, hal. 13).

Lebih jauh lagi Riris K Toha Sarumpaet memberi perincian beberapa jenis buku anak, yaitu buku huruf, buku berhitung, buku tentang konsep, buku tanpa kata, bacaan untuk pemula, buku bacaan bergambar, kisah-kisah tradisional, sajak, fantasi, cerita realistik, biografi, fiksi kesejarahan, dan nonfiksi atau buku informasi. Klasifikasi yang disusun Sarumpaet masih mencampur antara genre dan ragam buku dan tidak menjelaskan tentang tingkatan usia untuk tiap jenis buku. (Sarumpaet, 2017, hal. 13).

Kemdikbud membagi buku anak menjadi empat jenis, yaitu buku cerita, buku informasi, buku konsep, dan buku aktivitas. Lebih jauh lagi Kemdikbud menjelaskan definisi masing-masing jenis buku PAUD tersebut, buku cerita adalah buku yang memuat pesan melalui ilustrasi karakter dan teks tertulis yang bertujuan merangsang perkembangan imajinasi dan sastra anak. Buku Informasi adalah buku yang berisi fakta-fakta untuk mengembangkan pengetahuan anak. Buku konsep adalah buku yang menyajikan konsep menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu pemahaman. Berupa konsep sains, bentuk, warna, dan ukuran. Buku aktivitas adalah buku yang mengembangkan kegiatan belajar terkait dengan tema yang dipelajari. (Kemdikbud, 2015).

2. Fungsi buku bergambar

Mitchell menunjukkan beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi anak sebagai berikut:

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi.
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan dunia di tengah masyarakat dan alam.
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang ada terjadi, dan pengembangan perasaan.

- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan.
- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan
- f. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi.

3. Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Dalam memilih buku cerita untuk ada hal untuk memilih yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Efendi dalam Lestari, kriteria buku cerita yang baik memiliki: 1) tampilan visual buku dirancang menggunakan tampilan *full color*, 2) tampilan visual buku lebih didominasi gambar dibanding teks, 3) jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat terbaca yang baik bagi anak-anak, 4) judul buku cerita mewakili seluruh isi cerita dan menarik minat anak untuk membaca lebih lanjut, 5) tampilan warna mampu memberikan kesan dan mudah ditangkap oleh indra penglihatan anak. (Lestari, 2016, hal. 37).

Menurut Nurgiantoro menyatakan bahwa buku cerita yang baik untuk anak seharusnya memenuhi persyaratan berikut: 1) materi dapat dipahami anak, 2) menggunakan bahasa yang sederhana sehingga dapat dibaca dan dipahami anak, 3) mempertimbangkan (kompleksitas) kosakata dan struktur, 4) berfungsi meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa yang baik. (Nurgiantoro, 2018).

Rothlein dalam Lestari menyatakan ada beberapa kriteria dalam memilih buku bergambar, yaitu :1) apakah gambar mendukung teks, 2) apakah gambar jelas dan mudah dibedakan, 3) apakah ilustrasi memperjelas latar, rangkaian cerita, penjiwaan dan karakter, 4) apakah anak mampu mengidentifikasi karakter dan tindakan, 5) apakah gaya dan ketepatan bahasa cocok untuk anak-anak, 6) apakah ilustrasi menghindari klise, 7) apakah temanya mempunyai kegunaan, 8) apakah ada ketepatan konsep untuk anak-anak, 9) apakah variasi buku yang telah dipilih merefleksikan keragaman budaya, dan 10) apakah buku yang dipilih merefleksikan berbagai gaya. (Lestari, 2016, hal. 38).

E. HAKIKAT ANAK USIA DINI

1. Pengertian Anak Usia Dini

Apa yang dimaksud dengan anak-anak usia dini? Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, anak usia dini didefinisikan sebagai kelompok individu (manusia) yang berusia 0 sampai 6 tahun. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) yaitu asosiasi para

pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefinisikan rentang usia anak usia dini selama 8 tahun pertama kehidupan anak, yaitu menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun.

Menurut Mutiah dalam Kurniawan, anak usia dini adalah anak-anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak-anak usia dini memiliki pola-pola pertumbuhan dan perkembangan fisik baik dalam wilayah motorik kasar dan halus, kecerdasan dalam berdaya cipta, sosial emosional yang unik, bahasa yang berkembang pesat, dan antusiasme dalam komunikasi. (Kurniawan, 2020, hal. 2).

Mansur menyatakan, anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik yang sesuai dengan tingkatan usianya. (Mansur, 2005, hal. 88). Ahmad Susanto mengutip pendapat Bacharuddin Musthafa (2017), anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun.

Dari pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak dengan rentang usia 0 – 8 tahun yang mengalami proses tumbuh kembang sesuai dengan tingkatan usianya.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. Anak Bersifat Egosentris

Anak berusia dini memiliki sifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut *pandang* dan kepentingannya sendiri. Hal ini dapat dilihat dari sikapnya yang ingin menang sendiri. Selain itu, posesif terhadap benda-benda yang dimilikinya, dan selalu ingin diistimewakan atau dinomorsatukan.

Karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) tahap sensorimotorik, yaitu usia 0-2 tahun, (2) tahap pra-operasional yaitu usia 2-6 tahun, (3) tahap operasi konkret, yaitu usia 6-11 tahun. Pada fase pra-operasional pola berpikir anak bersifat egosentris dan simbolis, karena anak melakukan operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki, belum dapat bersikap sosial yang melibatkan orang yang ada di sekitarnya, asyik dengan kegiatan sendiri dan memuaskan diri sendiri. Mereka dapat menambah dan mengurangi serta mengubah sesuatu sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis sesuai dengan sudut *pandang* anak.

b. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Anak usia dini melihat lingkungan sekitarnya dipenuhi hal-hal menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Contohnya anak suka melihat bunga berwarna-warni, atau hewan yang dapat terbang.

Rasa ingin tahu yang tinggi ini ditunjukkan dengan berbagai pertanyaan kritis yang cukup menyulitkan pendidik dan orangtua. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.

c. Anak Bersifat Unik

Anak merupakan individu yang unik di mana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Selain memiliki kesamaan, menurut Bredekamp (1987) anak juga memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, latar belakang keluarga. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

Kurikulum dan interaksi orang dewasa dengan anak harus memperhatikan perbedaan individu. Belajar bagi anak-anak adalah hasil dari interaksi antara cara berpikir anak dengan pengamalan bersama benda konkrit, pendapat (ide), dan orang lain. Pengalaman seperti itu harus sesuai dengan perkembangan kemampuannya, dan harus mendorong siswa menjadi tertarik dan paham. Para pendidik dan orang tua harus memahami keunikan setiap anak. Oleh karena itu, para pendidik dapat menyesuaikan diri dengan keunikan-keunikan tersebut.

d. Anak Memiliki Imajinasi dan Fantasi

Anak memiliki dunia sendiri, berbeda dengan orang di atas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Contohnya kayu panjang menjadi sebuah truk.

Kadang-kadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa. Hal itu disebabkan mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak, perlu diberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang kemampuannya untuk berkembang.

e. Anak Memiliki Daya Konsentrasi Pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.

f. Anak Memiliki Aktivitas Bermain

Dunia anak memang dunia bermain. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya dengan aktivitas bermain. Oleh karena itu, pendidik atau orangtua sebaiknya memberi pengetahuan baru kepada anak berusia dini dengan cara bermain. Mereka belajar sesuatu tanpa mereka sadari karena dilakukan sambil bermain. Masa bermain ini sangat penting bagi anak berusia dini, disinilah mereka belajar mengenal diri sendiri dan lingkungan. Jangan renggut masa bermain mereka dengan memberikan beban pelajaran yang banyak.

3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Anak berusia dini memiliki tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Apa perbedaan antara tumbuh dan berkembang? Pertumbuhan adalah perubahan ukuran organisme dan mudah diamati. Contohnya perubahan fisik, peningkatan jumlah sel, ukuran, kuantitatif, tinggi badan, berat badan, ukuran tulang, dan gigi. Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola teratur sebagai hasil proses pematangan.

Menurut Syaodih dalam Noviyanti (2019), bahwa aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi dan meraban. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu, yaitu bahasa. Bahasa juga merupakan alat komunikasi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam suatu interaksi sosial. (Noviyanti dan Saeful Millah, 2019).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* tingkat pencapaian perkembangan anak mulai dari umur tiga bulan sampai umur enam tahun.

Tabel 3.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Umur anak	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
3 bulan	Menangis, berteriak, bergumam, berhenti menangis setelah keinginannya terpenuhi (misal: setelah digendong atau diberi susu)
3-6 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan atau mendengarkan ucapan orang 2. Meraban atau berceloteh (<i>babbling</i>); seperti ba ba ba 3. Tertawa kepada orang yang mengajak berkomunikasi
6-9 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai menirukan kata yang terdiri dari dua suku kata 2. Merespon permainan “cilukba”
9-12 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyatakan penolakan dengan menggeleng atau menangis 2. Menunjuk benda yang diinginkan
12-18 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merespons pertanyaan dengan jawaban “Ya atau Tidak” 2. Mengucapkan kalimat yang terdiri dari dua kata
18-24 bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan dengan kalimat pendek 2. Menyanyikan lagu sederhana 3. Menyatakan keinginan dengan kalimat pendek
2-3 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kata tanya dengan tepat (apa, siapa, bagaimana, mengapa, dimana). 2. Menggunakan 3 atau 4 kata untuk memenuhi kebutuhannya (misal, mau minum air putih)
3-4 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata) 2. Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan 3. Memahami cerita yang dibacakan 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dan sebagainya)

	5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)
5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Jamaris dalam Susanto (2011, hlm.77) dapat dibagi kedalam tiga aspek, yaitu kosakata, sintaksis, dan semantik. 1) Kosakata, seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan, kosakata anak berkembang dengan pesat. 2) Sintaksis (tata bahasa), walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. 3) Semantik. Semantik maksudnya menggunakan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat.

Chomsky dalam Sundari (2018) menyatakan bahwa dalam diri manusia sudah ada innate mechanism, yaitu bahwa bahasa seseorang itu ditentukan oleh sesuatu yang ada di dalam tubuh manusia atau sudah diprogram secara genetik. Meskipun pengetahuan yang ada di dalam diri anak tidak banyak mendapat rangsangan, anak tetap dapat mempelajarinya. Anak tidak sekedar meniru bahasa yang didengarkannya, tetapi juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada.

Selama pemerolehan bahasa pertama, Chomsky menyebutkan bahwa ada dua proses yang terjadi ketika seorang kanak-kanak memperoleh bahasa pertamanya. Proses yang dimaksud adalah proses kompetensi dan proses performansi. Kedua proses ini merupakan dua proses yang berlainan. Kompetensi adalah proses penguasaan tata bahasa (fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik) secara tidak disadari. Kompetensi ini dibawa oleh setiap anak sejak lahir. Meskipun dibawa sejak lahir, kompetensi memerlukan pembinaan sehingga anak-anak memiliki performansi dalam berbahasa. Performansi adalah kemampuan anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Performansi terdiri atas dua proses, yaitu proses pemahaman dan proses penerbitan kalimat-kalimat. Proses pemahaman melibatkan kemampuan mengamati atau mempersepsi kalimat-kalimat yang didengar,

sedangkan proses penerbitan melibatkan kemampuan menghasilkan kalimat-kalimat sendiri. (Sundari, 2018).

Perkembangan bahasa sangat berhubungan dengan perkembangan kognitif anak. Ada dua tokoh yang mengemukakan hal ini yaitu Piaget dan Vgotsky. Terkait dengan bagaimana anak mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya, Piaget memiliki keyakinan bahwa anak untuk membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Anak bukanlah objek pasif dalam menerima pengetahuan, anak sangat aktif dalam membangun pengetahuannya. Melalui interaksi anak dengan lingkungannya mereka terus memperbaiki struktur mental yang dimilikinya sehingga tercipta struktur mental yang kompleks.

Ada tiga konsep yang digunakan oleh Piaget dalam mendeskripsikan proses kognitif anak terbentuk yaitu asimilasi (*assimilation*), akomodasi (*accommodation*), dan ekuilibrium (*equilibrium*) (Brewer, 2007, hal. 14). Santrock (2010, hal. 172-173) mendeskripsikan aspek-aspek yang terlibat dalam proses terbentuknya kognitif pada anak yaitu skema (*schemes*), asimilasi (*assimilation*), akomodasi (*accommodation*), organisasi (*organization*) dan ekuilibrium (*equilibrium*).

Sama halnya dengan Piaget, Vygotsky banyak membahas tentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Sudut pandang Vygotsky terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak diwarnai oleh lingkungan social atau budaya, maka pendekatan konstruktivisya disebut dengan konstruktivis social (*social constructivist*). Tidak seperti Piaget yang beranggapan bahwa anak secara individual aktif mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Piaget lebih menekankan interaksi anak dengan lingkungan fisik. Sedikit berbeda dengan Piaget, Vygotsky beranggapan bahwa anak mengkonstruksi pengetahuannya dalam sebuah kontak social. Anak mengkonstruksi secara aktif pengetahuannya secara mandiri dalam konteks interaksi dengan pengasuh, keluarga atau komunitas dan masyarakat (Brewer, 2007, hal. 15).

Vygotsky percaya bahwa Bahasa memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada di lingkungan sosialnya (pengasuh, orang tua, teman). Bahasa akan banyak membantu anak menyelesaikan persoalan-persoalannya yang tidak dapat ia selesaikan dengan sendiri. Dengan Bahasa, anak akan mengkomunikasikan permasalahan-permasalahan yang dia hadapi kepada orang lain yang dia anggap memiliki kemampuan untuk membantunya menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa berhubungan erat dengan perkembangan kognitif anak. Pemerolehan Bahasa pada anak melibatkan orangtua dan pengasuh sebagai lingkungan terdekat anak. Setiap anak memiliki potensi yang sama untuk mempelajari sebuah Bahasa, yang membedakan adalah stimulasi dari orang terdekatnya.



BAB
4

PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia *flipbook* ini didasari atas kebutuhan yang ada di lapangan. Penulis membagi analisis kebutuhan ke dalam 3 (tiga) aspek, yaitu analisis kebutuhan di lapangan secara umum, analisis karakter siswa dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan di Lapangan

Hasil dari analisis kebutuhan di lapangan, ditemukan bahwa belum tersedianya buku secara digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada sisi lain ketersediaan fasilitas perangkat dan jaringan internet di lingkungan sekolah dan rumah cukup memadai dan mendukung. Selain itu, respon yang baik dari guru dan orang tua serta siswa yang sudah terbiasa menggunakan *smartphone* mendukung adanya multimedia *flipbook*.

Penulis melakukan wawancara kepada tiga guru. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tingkat literasi peserta didik, sarana prasarana pembelajaran yang tersedia, kebutuhan media pembelajaran di Paudqu Al-Fatah Bogor. Hasil penelitian pendahuluan yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara kepada guru, yaitu 100% guru menyatakan peserta didik memiliki kemampuan literasi yang rendah, sebanyak 67% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran digital yang dapat menarik minat baca peserta didik, 33% menyatakan membutuhkan buku cetak agar anak mau membaca, 100% guru menyatakan bahwa sarana dan prasarana di sekolah sangat mendukung adanya multimedia *flipbook*.

Penulis mencari informasi pada kegiatan analisis kebutuhan dengan membagikan kuesioner kepada orang tua. Penyebaran angket dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan dan peran orang tua dalam mendampingi anak-anak belajar di rumah dengan menggunakan *smartphone*. Sekitar 90%

orangtua setuju dengan adanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai perkembangan ilmu teknologi serta siap mendampingi anak-anak belajar menggunakan *smartphone*. Sedangkan, 10% orangtua tidak setuju karena tidak memiliki *smartphone*.

b. Analisis Karakter Siswa

Hasil analisis karakter siswa menunjukkan bahwa peserta didik Paudqu Al-Fatah memiliki tingkat akademik yang berbeda-beda. Dalam kegiatan pembelajaran, dari 10 sampel anak sebanyak 8 orang atau sekitar 80% peserta didik Paudqu cenderung tertarik terhadap media visual yang dipakai dalam pembelajaran, baik itu dari segi gambar maupun video jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa penggunaan media. Sehingga pengembangan multimedia *flipbook* dapat memberikan fasilitas kepada guru dan siswa agar proses pembelajaran aktif dan menyenangkan.

c. Analisis Kurikulum

Hasil analisis kurikulum ditemukan bahwa kurikulum yang saat ini digunakan pada siswa anak usia dini di Paudqu Al-Fatah adalah K13. Tujuan analisis terhadap kurikulum yang dilakukan penulis bertujuan untuk menyesuaikan isi materi dalam multimedia *flipbook* terhadap kurikulum yang ditetapkan di Paudqu Al-Fatah sehingga pengembangan media ini disesuaikan berdasarkan kebutuhan.

Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan yang penulis lakukan ditemukan adanya kebutuhan untuk menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik mengatasi masalah belajar pada masa *pandemi* Covid-19, juga untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.

A. MERANCANG MATERI

Hal pertama yang dilakukan oleh penulis untuk membuat draft 1 adalah merancang materi yang akan disajikan dalam multimedia *flipbook*.

Materi dalam buku cerita Di Mana Keli ini mengambil tema alam semesta subtema gejala alam dengan cakupan subtema gempa bumi. Materi pembelajaran yang dikembangkan oleh satuan PAUD memuat kesiapsiagaan bencana sesuai dengan potensi bencana yang mungkin terjadi lingkungan satuan PAUD tersebut. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan kearifan lokal yang ada di daerah masing-masing. Penulis mengangkat tema tentang bencana gempa bumi dalam bentuk cerita yang menarik untuk anak.

Materi atau muatan pembelajaran ini mencakup ketersediaan materi pembelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik sesuai dengan Kompetensi Dasar anak usia dini.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan materi *flipbook* adalah sebagai berikut.

a. Menentukan tema buku cerita

Buku cerita anak mengandung beberapa unsur penting sebagai pembangun cerita secara utuh. Penulis buku cerita anak harus memahami bahwa dunia anak-anak itu unik karena berada di antara kenyataan dan imajinasi tingkat tinggi. Keunikan ini menjadikan anak-anak tidak dapat dipandang sebagai orang dewasa dalam bentuk mungil. Anak memiliki dunianya sendiri yang harus dipahami oleh orang dewasa, apalagi oleh seorang penulis buku cerita anak. Saat membuat naskah banyak hal yang harus kita perhatikan. (Trimansyah, 2021, hal. 40).

Hal pertama yang dilakukan penulis selaku penulis adalah menentukan tema dan nilai. Tema buku cerita anak juga sangat terkait dengan nilai-nilai yang hendak disampaikan kepada anak. Kedua, Tokoh di dalam cerita anak dapat siapa atau apa saja. Untuk anak-anak pra-baca, tokoh cerita dapat merupakan manusia, tumbuhan, dan binatang, bahkan benda-benda mati yang “dihidupkan” sebagaimana manusia. Tokoh di dalam cerita anak berperan penting dalam mengantarkan peristiwa di dalam cerita.

Ketiga, tentukan latar. Sebuah cerita yang menampilkan tokoh dan peristiwa tentu memerlukan latar, baik itu tempat maupun waktu. Latar tempat di dalam cerita anak dapat di mana saja. Empat, alur atau plot adalah jalan cerita yang digunakan penulis untuk menggambarkan peristiwa demi peristiwa yang dialami tokoh cerita. Di dalam alur cerita biasanya terdapat konflik yang dihadapi tokoh. Kelima, amanat Contoh amanat dalam hubungan tokoh dengan dirinya sendiri adalah munculnya sikap jujur, percaya diri, tidak mudah menyerah, dan mampu menghadapi tantangan. Anak menangkap pesan moral cerita dari perilaku atau watak tokoh utama.

Keenam, jika alur adalah bagaimana sebuah peristiwa di dalam cerita terjadi, sudut pandang (*point of view*) adalah cara yang digunakan penulis untuk menampilkan tokoh, perilaku, latar, dan berbagai peristiwa di dalam cerita. Logika cerita atau masuk akal nya sebuah cerita dapat diuji dengan sudut pandang penulis. Ketujuh, Penyampaian cerita pada buku bergambar terbantu oleh gambar, selain bahasa. Meskipun begitu, penulis ditantang untuk dapat memilih kata yang tepat dan kalimat yang efektif demi menghidupkan cerita. Delapan, ilustrasi Pembahasan tentang unsur penting buku cerita anak tidak dapat mengesampingkan ilustrasi, terutama pada buku cerita anak untuk pra-baca dan pembaca dini.

b. Membuat *Storyboard* Buku Cerita

Teks dan ilustrasi di dalam buku cerita bergambar atau buku bab merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan pengisahan/penceritaan secara dominan dibantu oleh ilustrasi. Berikut adalah contoh penulisan awal buku *Di Mana Keli?*

Judul : *Di Mana Keli?*

Tema : Kebencanaan

Fokus karakter : Peduli Sosial

Peruntukan : PAUD

Isi cerita :

Sigi dan teman-temannya sedang bermain petak umpet di hutan. Sekarang giliran Sigi menjadi penjaga, dia mencari Cacan si Macan kumbang, Taru si tarsius, Wara si Kelelawar, dan Keli si Kelinci. Tiba-tiba ada getaran aneh di tanah. Ada gempa besar melanda. Sigi dan teman-temannya lari ke lapangan terbuka. Saat di lapangan Keli di kelinci tidak ada. Keli terjebak di dalam tanah. Sigi dan teman-temannya menolong Keli yang tertimbun di dalam tanah. Sigi menggali tanah tempat Keli tertimbun. Sigi berhasil menyelamatkan Keli kelinci.

Nama tokoh utama : Sigi

Fisik :

- Sigung muda.

Internal :

- Selalu ingin tahu
- Ceria
- berani
- suka menolong

Eksternal :

- Tinggal Bersama induknya di hutan.
- Memiliki adik dan sahabat.

Motivasi : Menyelamatkan Keli kelinci.

Tujuan : untuk menyelamatkan Keli kelinci yang tertimbun tanah.

Rintangan : ada gempa besar.

Beginning : Sigi dan teman-temannya bermain petak umpet.

Tiba-tiba ada gempa bumi yang besar.

Middle : keli kelinci terjebak di dalam tanah.

Sigi dan sahabat-sahabatnya membantu Keli kelinci.

Ending : Sigi dan sahabat-sahabatnya berhasil menyelamatkan Keli kelinci.

Tabel 4.1
Storyboard Penulisan Buku Di Mana Keli?

Halaman	Teks	Deskripsi ilustrasi
Halaman 2-3 (<i>spread</i>)	Satu...dua...tiga...empat...lima. Ayo bersembunyi. Kali ini Sigi yang bertugas mencari.	Suasana sore hari (agak gelap) Sigi yang jaga, dia terlihat mencari-cari temannya. Cacan (macan) sembunyi di balik pohon. Tarsius sembunyi di balik semak-semak. Kelelawar sembunyi di balik dedaunan. Kelinci menggali tanah.
Halaman 4-5 (<i>spread</i>)	Cacan si macan kumbang di mana ya?	Sigi mencari cacan di dekat pohon. Terlihat bagian tubuh cacan dari balik pohon.
Halaman 6-7 (<i>spread</i>)	Halaman 6 Taru si tarsius di mana ya? Halaman 7 Wara si kelelawar di mana ya?	Sigi mencari Taru si Tarsius di balik semak-semak. Sigi mencari wara si kelelawar di balik dedaunan.
Halaman 8-9 (<i>spread</i>)	Tiba-tiba bumi bergetar. Sigi dan teman-temannya pergi ke tempat terbuka.	Sigi dan teman-temannya sangat terkejut dan panik saat gempa terjadi. Pepohonan bergoyang-goyang. Sigi memegang tangan taru (tarsius)
Halaman 10-11	Wah Keli kelinci tidak ada.	Sigi dan teman-temannya berada di lahan terbuka di tengah hutan.
Halaman 12-	Sigi dan teman-temannya	Sigi menggali beberapa

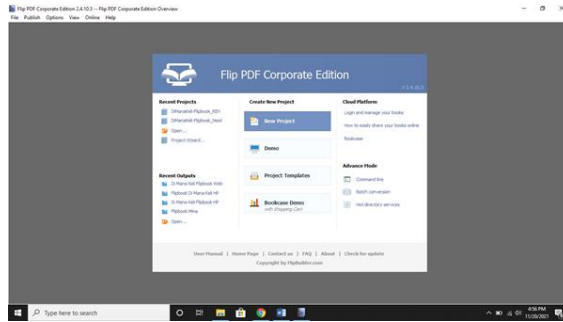
13	kembali ke hutan. Mereka mencari Keli. Di manakah Keli?	tempat di lahan mereka bermain petak umpet, tapi keli tidak ada
Halaman 14-15	Di manakah Keli?	Halaman 14-15 Sigi menggali tanah di dekat pohon tumbang Cacan juga ikut mencari.
Halaman 16	Itu dia Keli. Dia tertimbun saat gempa tadi.	Keli dapat keluar Semua hewan terlihat gembira

Setelah *storyboard* selesai, naskah langsung digambar oleh ilustrator lalu diolah di Indesign dan dijadikan PDF. Buku Di Mana Keli ini merupakan buku yang penulis tulis pada tahun 2019 dan menjadi pemenang dalam Sayembara Gerakan Literasi Nasional 2019 yang diselenggarakan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Buku digital ini dapat diakses di laman Badan dan pembinaan Bahasa di tautan link berikut. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/buku-bahan-bacaan-literasi-2019>. Tautan buku Di Mana Keli sebagai berikut. [https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Di%20Mana%20Keli%20\(Erminawati\).pdf](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Di%20Mana%20Keli%20(Erminawati).pdf) buku ini dapat diakses oleh seluruh masyarakat Indonesia.

B. CARA PEMBUATAN MULTIMEDIA *FLIPBOOK*

Langkah-Langkah Pembuatan:

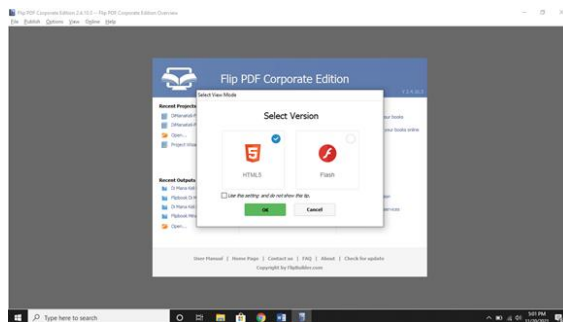
- a) Download dan **Install *Flipbook* PDF Corporate edition**
- b) Download dan **Install Website 2 APK Builder**
- c) Naskah atau buku dalam format PDF
- d) Buka aplikasi dan **Install *Flipbook* PDF Corporate edition**.



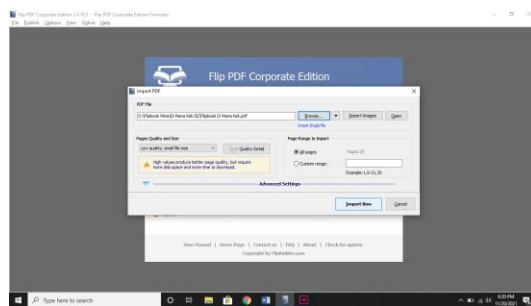
Gambar 4.1 Layar sambutan Flip PDF CorporateEdition.

Jika sudah membuka project, pilih **File > New > New Project**

Di jendela pilih **New Project**, pilih *Empty Activity*, lalu keluar tampilan jendela baru. Lalu pilih **HTML5** pada jendela tersebut, lalu klik OK

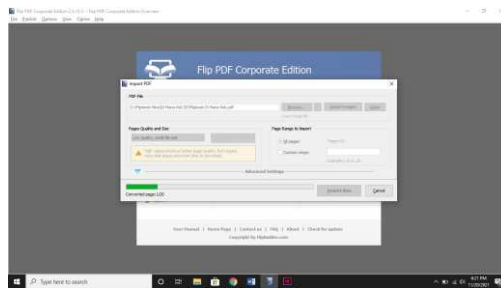


Gambar 4.2 Tampilan jendela baru New Project.



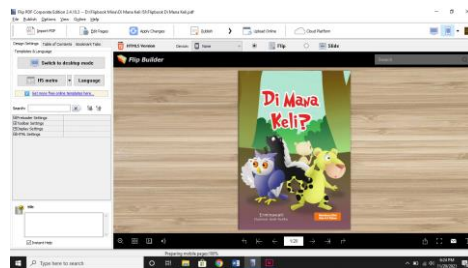
Gambar 4.3 Jendela pengaturan import file PDF

- e) Klik **Browse** dan cari file PDF yang sudah disiapkan untuk dijadikan *flipbook*. Lalu di bagian **Pages Quality and Size** Pilih **Low quality, small file size** dan klik **Import Now**.



Gambar 4.4 Tampilan proses import file PDF

- f) Selanjutnya proses pembuatan *flipbook* berjalan. Setelah proses itu selesai maka kita bisa melihat tampilan *flipbook*.



Gambar 4.5 Preview *Flipbook*

Pada tahap ini kita bisa melakukan berbagai pengaturan *flipbook* sesuai dengan keinginan kita.

- g) Selanjutnya kita pilih **Edit Page** pada Toolbar bagian atas dan keluar tampilan jendela baru.



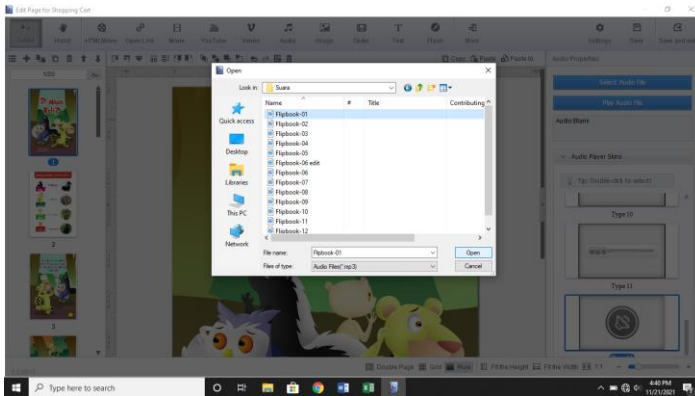
Gambar 4.6 Tampilan edit page

- h) Selanjutnya menambahkan audio atau suara pada setiap halaman. Caranya kita klik **Audio** pada toolbar bagian atas.



Gambar 4.7 Tampilan toolbar PDF *Flipbook* Builder

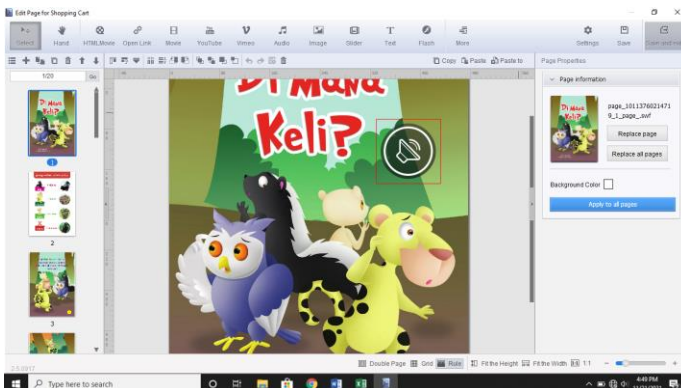
- i) Lalu pilih **Audio Player Skin** dan pilih **Type 12**. Letakkan icon audio di bagian yang diinginkan dan masukkan file audio yang diinginkan.



Gambar 4.8 Tampilan pengaturan import audio

Ulangi langkah di atas pada setiap halaman yang diinginkan.

- j) Setelah semua halaman kita atur sedemikian rupa klik **Save and Exit**.



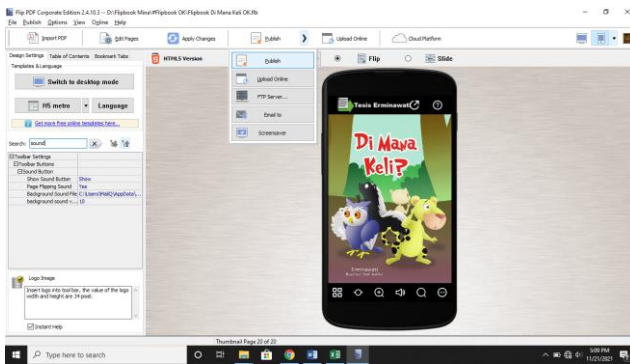
Gambar 4.9 Tampilan halaman yang sudah ditambahkan audio

k) Langkah selanjutnya adalah melakukan pengaturan tampilan dan setting *flipbook* diantaranya adalah:

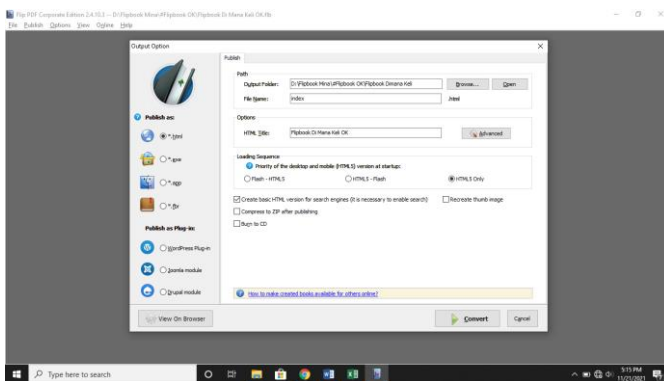
- Memilih tema yang diinginkan
- Memilih device yang akan digunakan
- Mengganti logo, warna, backsound, dan pengaturan lainnya

Setelah semuanya selesai dan tidak ada lagi perubahan klik **Apply Changes**.

l) Selanjutnya klik **Publish** pada toolbar sampai muncul jendela baru.



Gambar 4.10 Tampilan atau preview *flipbook* di handphone

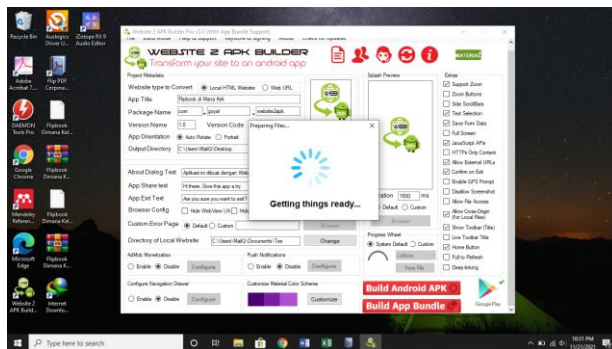


Gambar 4.11 Pengaturan saat publish *flipbook*

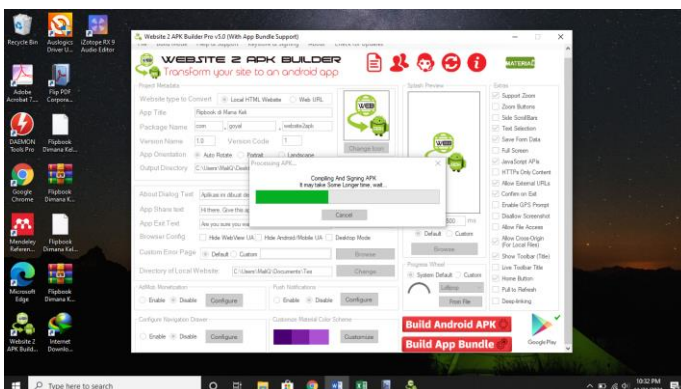
- Pada tab **Output Folder**, tentukan folder mana yang akan digunakan untuk menyimpan hasil konversi *flipbook*.
- Pada tab **File Name** beri nama **Index**
- Pada tab **Loading Sequence** pilih **HTML5 Only**

- Tab **About Dialog Text** > Default atau bisa diganti
- Tab **App Share Text** > Default atau bisa diganti
- Tab **App Exit Text** > Default atau bisa diganti
- Tab **Browser Config** > kosongkan
- Tab **Cache Mode** > Default Cache
- Tab **Custom Error Page** > Default
- Tab **Directory of Local Website** > Pilih lokasi folder *flipbook* yang sudah dibuat
- Tab lain biarkan (default)

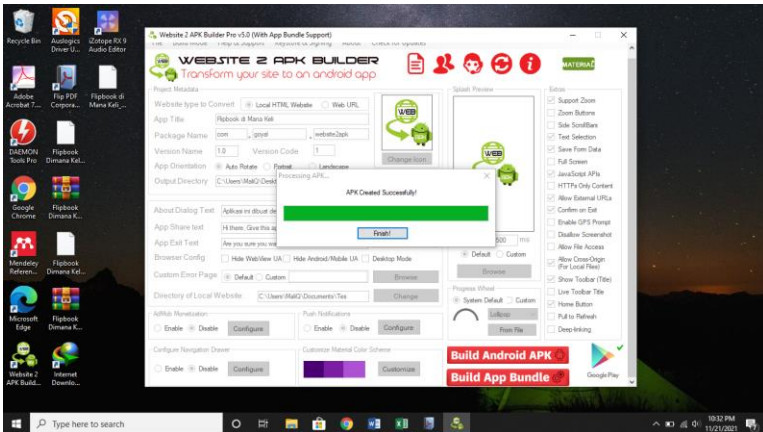
Setelah pengaturan selesai klik tab **Build Android APK** (warna merah). Setelah keluar jendela baru dan klik **OK** maka proses pembuatan APK berjalan.



Gambar 4.14 Tampilan proses awal pembuatan APK



Gambar 4.15 Tampilan pembuatan APK sedang berjalan



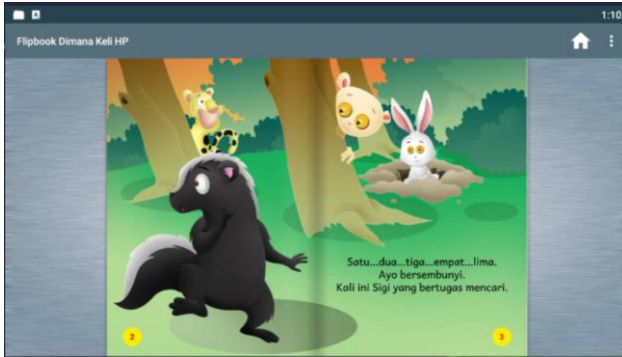
Gambar 4.16 Pembuatan APK selesai

Lalu klik **Finish** pada jendela yang muncul dan tutup juga jendela baru yang muncul setelahnya. APK sudah berhasil dibuat dan siap untuk dicoba di HP/Tablet *android*.

- o) Supaya bisa diinstall di *handphone* atau tablet, setelah file APK didownload maka lakukan pengaturan pada setting pada *handphone/tablet* dengan cara berikut.
 - Buka **Setting > Security > Unknown source Instalation** > Klik pada aplikasi (apabila mendownload dari whatsapp maka aplikasi whatsapp yang di **Allow**)
 - Aktifkan **auto rotate** layer pada HP/tablet



Gambar 4.17 Tampilan *Flipbook* di *android* (portrait)



Gambar 4.18 Tampilan *Flipbook* di *android* (*landscape*)

Demikian langkah-langkah pembuatan *Flipbook* di *Mana Keli*.

BAB 5

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pengembangan Pengembangan Multimedia *Flipbook* Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah integrasi model Borg *and* Gall dan model Dick *and* Carey yang terdiri atas 10 tahap. Tahap- tahap Borg *and* Gall *and* model Dick *and* Carey adalah 1) Studi Pendahuluan; 2) Perencanaan; 3) Desain Model; 4) Validasi Pakar dan Uji One to One; 5) Revisi Model; 6) Uji Kelompok Kecil; 7) Revisi Model; 8) Uji Kelompok Besar; 9) Revisi Final dan 10) Implementasi. Hasil dari analisis kebutuhan di lapangan, ditemukan bahwa belum tersedianya buku secara digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tersedia fasilitas perangkat dan jaringan internet di lingkungan sekolah dan rumah. 100% guru menyatakan peserta didik memiliki kemampuan literasi yang rendah. Sebanyak 67% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran digital yang dapat menarik minat baca peserta didik. 100% guru menyatakan bahwa sarana dan prasarana di sekolah sangat mendukung adanya multimedia *flipbook*.
2. Kelayakan sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil validasi uji ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Hasil uji kelayakan dari ketiga ahli tersebut, diperoleh hasil dengan rata-rata persentasi hasil uji dari ahli materi sebesar 94% yang berarti sangat baik dan masuk kriteria layak untuk dipergunakan, persentasi hasil uji ahli media pembelajaran sebesar 95% yang berarti masuk ke dalam kriteria sangat baik dan layak

untuk dipergunakan, hasil persentase uji desain pembelajaran 95% dengan kriteria sangat baik dan layak dipergunakan.

3. Hasil analisis data pretes dan postes menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi anak terutama dalam keaksaraan awal anak secara efektif. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil belajar delapan orang responden masuk pada kategori tinggi dengan nilai N-Gain lebih dari 0,7 dan dua orang responden lainnya masuk pada kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$) dan tidak ada responden pada kategori rendah dalam menggunakan multimedia *flipbook*. Jika dipresentasikan rata-rata N-Gain adalah 79% yang masuk kategori efektif. Terdapat peningkatan hasil pretes dan postes dari aspek memahami bahasa dari 57% menjadi 89%. Aspek mengungkapkan bahasa hasil pretes sekitar 40% menjadi 90%. Aspek keaksaraan anak hasil pretes sekitar 51% menjadi 86%. Hasil pretes dan postes tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dilihat dari aspek memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan multimedia *flipbook* dapat meningkatkan literasi anak usia dini di Paudqu Al-Fatah Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Multikultural Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 16, No. 2, Agustus, 105-116.
- Amin, M. (2017). Sadar Berprofesi Guru Sains, Sadar Literasi: Tantangan Guru di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional III Tahun 2017 'Biologi, Pembelajaran, dan Lingkungan Hidup Perspektif Interdisipliner'*, 16.
- Amril, Riri dan Rismareni Pransiska. (2021). Analisis Buku Cerita Bergambar "Bee Series" Sebagai Media Dalam Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi* Vol. 5 No. 02, Juni 2021, Hal. 175-184.
- Arief, Z. A. (2017). Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan: Studi Aneka Sumber Belajar yang Berorientasi pada Student Centre dan Student Creator. Bogor: UIKA Press.
- Arikunto, S., & Safruddin A.J, C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsa, D. (2019). Literasi Awal pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 127–136. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.159>
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir, Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Azhari. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA1 Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri UNGGUL Sigli. *Jurnal Biologi Edukasi* Vol.7 No.1, 16.
- Benny, A. P. (2011). *Model ASSURE: Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Berk, L. (2013). *Child Development Nith Edition*. USA: Pearson.
- Bialik, M., & et al. (2015). *Character Education for the 21 st Century: What Should Students Learn?: Center for Curriculum Redesign*. Boston, Massachusetts: Montes Alti Educational Foundation.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan.Pengembangannya*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Bingham, G. E & Terry, N. P. (2013). Early language *and* literacy achievement of early reading first student in kindergarten *and* 1st grade in United States. *Journal of Research in Childhood Education*, 27 (440): 45.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Brewer, J. (2007). *Introduction to early childhood education preschool primary grades sixth edition*. New York: Pearson.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design: Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cristianti, M. 2013. Membaca dan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol II No.2
- Dayanti, Z.R, Resa Respati, Rosarina Gyartini. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Collase, Journal of Elementary Education Volume 04 Number 05*.
- Dendik Udi Mulyadi, Sri Wahyuni, Rif'ati Dina Handayani. (2016). "Pengembangan Media Flash *Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP", *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol.4 No 4.
- Dewayani, Sofie. (2019). *Model Pembelajaran Literasi Untuk Jenjang Prabaca dan Pembaca Dini*. Jakarta: Kemdikbud.
- Diana, S. (2016). Pengaruh Penerapan Strategi Peer Assisted Learning (PAL) Terhadap Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa dalam Perkuliahan Morfologi Tumbuhan. *Jurnal Pengajaran MIPA*, Vol. 21. No. 1, 83.
- Djaali & Pudji Muljono. (2008). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Emzir. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gagne amd Briggs.L.J. (1979). *Principles Of Instructional Design*. New York : Holt Rinehart and Winston.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Devison.D, *Measurement and Reasearch Methodology*.
- Hilbert, D. D., & Eis, S. D. (2014). Early Intervention for Emergent Literacy Development in a Collaborative Community Pre-Kindergarten. *Early Childhood Education Journal*, 42(2), 105–113. <https://doi.org/10.1007/s10643-013-0588-3>.
- Hofstetter. (2001). *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Yuditira.
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: Gunadarma Ilmu.

- Irwin, J. R; Moore, D. L; Tornatore, L. A & Fowler, A. E. (2012). *Expanding on early literacy: Promoting emerging language and literacy during story time*. *Children and Libraries*, 20-28.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Justice, L. M., & Sofka, A. E. (2013). *Engaging children with print: Building Early Literacy Skills Through Quality Read-Alouds*. New York: Guilford Publications.
- Khoe Yao Tung. (2017). *Desain Instruksional*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kristanto, A. (2011). *Perancangan Sistem Informasi*. Gava Media. Yogyakarta.
- Kurniawan, Marwany, dan Titi Anisatul Laely. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandung: Penerbit Rosdakarya.
- Lestari, MW. 2016. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Jujur dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Rendah", (Skripsi Program Sastra Satu Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Kencana: Jakarta.
- Magnuson, K. A., Ruhm, C., & Waldfogel, J. (2007). The Persistence Of Preschool Effects : Do Subsequent Classroom Experiences Matter? *Early Childhood Research Quarterly*, 22, 18–38. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2006.10.002>
- Mansur. (2005) *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Morrison, S. G. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyadi Udi Dendik. (2016). *Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol.4 No.4. Hal: 296 – 301.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Y. (2013). "Pengembangan Modul Pembelajaran Konstruktivistik Kontekstual Berbantuan Komputer Dalam Mata Diklat Pemesinan". *Artikel Ilmiah Tugas Akhir*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munadi, Y. (2017, Maret 16). *Pembelajaran Tanpa Batas: Makalah Kajian untuk Dosen FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Munir, Muhammad. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing*. *Journal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 22 (2), 184-190.

- Nahdiah, L., Mahdian,, & Hamid, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Peer Led Guided Belajar Siswa pada Materi Hidrolisis Garam Siswa Kelas XI PMIA SMAN 3 Banjarmasin. *Journal of Chemistry and Education*, Vol. 1. No. 1, 74.
- Nazeri. (2013). "Penggunaan e-Flipbook dalam Topik Elektrik dan Elektronik:Inovasi dalam Pengajaran Reka Bentuk dan Teknologi PISMP RBT". *Prosiding Seminar Penyelidikan IPG Zon Timur Vol 1, No 1* (2013).
- Nendari Emalya, "Perancangan Buku Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho ke Semarang", (Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Neng Nenden Mulyaningsih and others. (2013)."Penerapan Media Pembelajaran Digital Book", *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. V.No.1.
- Novili, W. I., & dkk. (2017). Penerapan Scientific Approach dalam Upaya Melatihkan Literasi Sainifik dalam Domain Kompetensi dan Domain Pengetahuan Siswa SMP pada Topik Kalor. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol. 8. No. 1, 57-58.
- Noviyanti, R.Z dan Saeful Millah. (2019). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Tarbiyah al-Aulad | Vol. 4, No. 1*.
- Nuha, ulin, Sri Wahyuni, Aris Singgih Budiarmo, Uswatun Hasanah, Novita Eka Anggraeni. 2021. The Effectiveness of *Flipbook and Video* to Improve Students' Critical Thinking Skills in Science Learning during the COVID-19 Pandemic. *Lensa : Jurnal Kependidikan Fisika*. June 2021. Vol. 9, No. 1, 32-37.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Pembelajaran*. (1),7-8.
- Nurseto, Tejo. (2011). "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan Volume 8 Nomor 1*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Oetomo, B. D. (2007). *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: ANDI.
- Pratomo, Adi dan Agus Irawan. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck. *Jurnal POSITIF, Tahun I, No.1, November: 14 – 28*.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Prioletta, J., & Pyle, A. (2017). Play *And* Gender In Ontario Kindergarten Classrooms: Implications For Literacy Learning. *International Journal of Early Years Education*, 25(4), 393–408. <https://doi.org/10.1080/09669760.2017.1390446>
- Raharjo, W. S., Sebastian, D., Chrismanto, A. R., & Saputra, L. K. P. (2019). Pemanfaatan G Suite for Education untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Mengajar dan Kapasitas Guru SMA. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(November), 100–105.
- Ramdania, Diena Randa. (2013). “Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Bandung. UPI
- Rasiman. (2014). Development of Mathrmatics Learning Media E-Comic Based on *Flipbook* Maker to Increase the Critical Thingking Skill *and* Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11):538.
- Rhyner, P. M. (2009). *Emergent Literacy and Language Development: Promoting Learning in Early Childhood*. (P. M. Rhyner, Ed.). Guilford Press.
- Rusman, & dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan *Flipbook* Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Sadiman, A. S., & dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. (2010). *Child Development (Thirteenth Edition)*. New York: McGrawHill.
- Sarumpaet, Riris K., Toha. (2017). *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Edisi Revisi. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan. Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Edisi ke Empat. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Shaffer, D. R & Kipp, K. (2010). *Developmental psychology: Childhood and adolescence (8th edition)*. United States: Wadsworth.

- Shaffer, D. R., & Kipp, K. (2010). *Developmental Psychology Childhood and Adolescence* Eight Edition. US: Wadsworth Cengage Learning.
- Sharon E Smaldino, Deborah L Lowther, and James D Russel. (2019). *Instructional Technology & Media For Learning*. Edisi Kesembilan. Jakarta: Penerbit PrenadaMedia Grup.
- Sri Hayati, Agus Setyo Budi, Erfan Handoko. (2015) "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", (Prosiding Seminar Nasional Fisika (EJournal) SNF Vol.IV.
- Stewart, Roger A., dkk. (2014). "Enhanced Storytimes: Effects on Parent/Caregiver Knowledge, Motivation, Behaviors" dalam *Children and Libraries*. Summer edition. Diunduh dari <https://journals.ala.org>.
- Storch, S. A., & Whitehurst, G. J. (2002). Oral Language and Code Related Precursors to Reading : Evidence From a Longitudinal Structural Model. *Developmental Psychology*, 38(6), 934–947. <https://doi.org/10.1037//0012-1649.38.6.934>
- Subiyantoro. (2012). *Psikolinguistik, Kajian Teoritis Dan Implementasinya*. Semarang: UNNES Press
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, Weli. (2018). Pemerolehan Bahasa. *Jurnal Pendidikan. Jurnal Warna* Vol. 2, No. 1.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trimansyah, Bambang. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta: Kemdikbud.
- Turban., dkk, (2002). *Aplikasi Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Paradigma.
- Yuberti. (2014). Penelitian dan Pengembangan yang Belum Banyak Diminati dan Perspektifnya. *Jurnal Al-Biruni* Vol. No. 2, 1-15.
- Yusuf, A. M. (2015). *Metode Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group.

PROFIL PENULIS

Erminawati, M.Pd



Penulis lahir di Krui, 11 Maret 1981, merupakan anak ketujuh dari pasangan bapak Moedzakkir dan ibu Rosnawati. Menikah pada tahun 2008 dengan Malikul Falah dan dikaruniai 3 anak perempuan, yaitu Raisya Zahra Malika usia 12 tahun sekolah di SDS Smart Cibinong Bogor, Shafira Ramaniya Putri usia 8 tahun sekolah di SDS Smart Cibinong Bogor dan Adelina Rizka Sasikirana usia 4 tahun sekolah di PAUDQU AL-Fatah Bogor.

Ia menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 3 Krui pada tahun 1993, lalu menamatkan SMP di SMPN 1 Krui tahun 1996, pada tahun 1999 lulus SMAN 1 Krui. Kemudian melanjutkan studi S1 program studi Peternakan di Institut Pertanian Bogor lulus tahun 2003. Profesi Erminawati adalah penulis buku nonfiksi dan buku anak. Pada tahun 2012 dan 2013, penulis menjadi Juara II dalam Sayembara Buku Pengayaan Kategori Keterampilan yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pemenang Sayembara Balai Bahasa Bangka Belitung 2019. Pemenang Sayembara Gerakan Literasi Nasional 2018. Pemenang Sayembara Gerakan Literasi Nasional 2017. Pemenang harapan Penyusunan Buku Cerita dalam format e-book pada Lomba Cipta Karya PAUD Tahun 2018. Juara Kedua Penyusunan Buku Cerita dalam format e-book pada Lomba Cipta Karya PAUD Tahun 2017. Editor Terbaik Buku Fiksi Remaja pada Penghargaan Indonesia Membumi KPK-IKAPI di IIBF 2016 Editor Terbaik Buku Fiksi Umum pada Penghargaan Indonesia Membumi KPK-IKAPI di IIBF 2016.

Buku-buku yang pernah ditulisnya adalah sebagai berikut:

1. Tukik sisik (Erzatama Karya Abadi, 2021).
2. Pantai Parai Tenggara (Erzatama Karya Abadi, 2021).
3. Rumah baru Paulina (Mediantara Semesta, 2021).
4. *Lando si landak semut* (Mediantara Semesta, 2021).
5. Mori suka berteman (CV Arta Sarana Media, 2020).
6. Saat Ano tersesat (Irant Mitra Utama, 2021).
7. Rusa Timor (Irant Mitra Utama, 2021).
8. Keajaiban madu (Tirtamedia, 2021).
9. *Mandar Dengkur* (Mediantara Semesta, 2021).
10. Bimo sayang adik (Dian Prima Lestari, 2020).
11. Pohon terakhir (Media Ilmu, 2020).

12. Mori suka bermain (CV Arta Sarana Media, 2020).
13. Gawai Gina (Irant Mitra Utama, 2020).
14. Putri Malika (UD. Nusa Jaya, 2020).
15. Madu untuk Beru (CV. Pelita Hati, 2020).
16. Imung malas mengerat (CV. Pelita Hati, 2020).
17. Kendaraan air (Sarana Pancakarya Nusa, 2020).
18. Matahari (Sarana Pancakarya Nusa, 2020).
19. Mentilin Si Tarsius Imut (CV. Jual Buku Sastra, 2020).
20. Modo ingin pulang (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).
21. Di Mana Keli? (Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019).
22. Budidaya Jambu Kristal (Mitra Sarana Edukasi, 2019).
23. Bertanam Sayuran Secara Hidroponik (Mitra Sarana Edukasi, 2019).
24. Budi Daya Stevia Si Daun Manis (Mitra Sarana Edukasi, 2019), Helikopter (SPKN, 2019).
25. Binatang Berkaki Dua (SPKN, 2019).
26. Lulu Punya Sayap (SPKN, 2019).
27. Bunga bangkai (SPKN, 2019).
28. Putri Bunga (SPKN, 2019).
29. Ayo Bawa Bekal Sendiri (Anugerah Berkah, 2018).
30. Hati-hati dengan Minumanmu (Anugerah Berkah, 2018).
31. Hati-hati Pilih Permen (Anugerah Berkah, 2018).
32. Tanaman Berbahaya (Anugerah Berkah, 2018).
33. Buku *panduan* pendidik PAUD kelompok usia 4-5 tahun (SPKN, 2017).
34. Buku *panduan* pendidik PAUD kelompok usia 5-6 tahun, (SPKN, 2017).
35. Buku PAUD Kebun sayur Mira (SPKN, 2017).
36. Buku PAUD Tanaman Lidah Buaya (SPKN, 2017).
37. Buku PAUD Putri Bunga (SPKN, 2017).
38. Buku PAUD *Andi* Keliling Kota (SPKN, 2017).
39. Buku PAUD Helikopter (SPKN, 2017).
40. Buku PAUD Kendaraan di Air (SPKN, 2017).
41. Buku PAUD Buah Kesukaanku (SPKN, 2017).
42. Buku PAUD Bunga Bangkai (SPKN, 2017).
43. Buku PAUD Tanaman Obat Leli (SPKN, 2017).
44. Budi daya okra (SPKN, 2017).
45. Tanaman hias dalam ruangan (SPKN, 2017).
46. Jangan Ambil Rumah Kami (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, 2017).
47. Buku PAUD Berpetualang ke Hutan (SPKN, 2016).

- 48. Buku PAUD Binatang Berkaki Dua (SPKN, 2016).
- 49. Buku PAUD Lulu Punya Sayap (SPKN, 2016).
- 50. Buku PAUD Ikan Buntal (SPKN, 2016).

Dr. Zainal Abidin Arief, M.Sc



Tempat/Tgl Lahir : Majalengka 17 Juli 1955
 Pekerjaan : Dosen PNS dpk FKIP UIKA Bogor
 N I P : 19550717 198603 1002
 Pangkat/Gol. : Pembina Tk I Gol IV/B
 Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 Status : Sudah Menikah
 Alamat : Jln. Taweuran Raya No. 7 Perumahan
 Bantar Jati, Kota Bogor 16152 Telp.
 (0251) 8360950 HP. 0813 17622764/
 087872243200

RIWAYAT KELUARGA

Nama Istri : Dra. Nurani Nurul 'aini
 Tempat/Tgl Lahir : Jakarta 28 Maret 1962
 Pekerjaan : Guru
 Alamat : Jln. Taweuran Raya No. 7 Perumahan Bantarjati Kota
 BOGOR 16152 Telp. (0251) 322 572

Nama Anak 1 : Ir. M. Fajar Apriana, M.Pd
 Tempat/Tgl. Lahir : Jakarta, 17 April 1983
 Pekerjaan : Pegawai Pemda DKI Jakarta
 Alamat : Idem

Nama Anak 2 : Alam Putra Persada
 Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 26 Agustus 1993
 Pekerjaan : Mahasiswa S2 IPB Bogor
 Alamat : Idem

Nama Anak 3 : Maya Putri Permatasari
 Tempat/Tgl. Lahir : Bogor, 15 Pebruari 1998
 Pekerjaan : Mahasiswa UI
 Alamat : Idem

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

1. Alumni UNPAD Tahun 1980 di Bandung
2. Alumni IPB Tahun 1996 di Bogor
3. Alumni Universitas Negeri Tahun 2005 di Jakarta

PENELITIAN YANG SUDAH DILAKSANAKAN LIMA (5) TAHUN TERAKHIR

1. Pada tahun 2008. Strategi Pembelajaran Pemetaan Konsep (Studi Eksperimen Tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran Pemetaan Konsep Dan Hasil Belajar). Universitas Azzahra Jakarta 2008
2. Pada tahun 2009. Peningkatan Pendapatan Nelayanan Dalam Sistem Perikanan Rakyat Multi Spesies Multi Gear Di Wilayah Pesisir Sulawesi Selatan. Hibbah Kompetitif Penelitian sesuai Prioritas Nasional, Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dirjen DIKTI Depdiknas, Jakarta, 2009
3. Pada tahun 2009. Masalah Brain Drain Dalam Konteks Pertahanan Negara. Hibah kompetitif Penelitian sesuai Prioritas Nasional Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dirjen DIKTI Depdiknas, Jakarta, 2009
4. Pada tahun 2010. Eksploitasi Balita Sebagai Pengemis (Studi Kasus Potret Kemiskinan Masyarakat Perkotaan di Kota Bogor Jawa Barat) 2010.
5. Pada tahun 2011. Penelitian Strategi Penanggulangan Kemiskinan Di Era Otonomi Daerah (Kebijakan Penganggaran bagi Pencapaian MDGs dan Pengarusutamaan Pro Poor Budget)
6. Pada tahun 2011. Penelitian. Sistem Sosial Ekonomi Di Perbatasan Wilayah RI. (Kebijakan Pemberdayaan Masyarakat Perbatasan Wilayah RI bagi Pencapaian MDGs dan Pengarusutamaan Pro Poor Budget)
7. Pada Tahun 2013/2014. Penelitian Tentang Pendidikan Hypnoedukasi Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar yang Efektif Dan Menyenangkan (Studi Kasus Pemecahan Masalah Belajar Dalam Perspektif Teknologi Pendidikan Di Pusat Sehati Indonesia Bogor)

KARYA ILMIAH YANG SUDAH DITERBITKAN LIMA (5) TAHUN TERAKHIR

1. Pada tahun 2006. Model Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis pada Konsep Academic Business Community. Jurnal Ekonomi No. 1 Vol. XVI April 2006. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
2. Pada tahun 2006. Mencari Peluang untuk *Mandiri* (Kiat dalam Menemukan Ide Kreatif, dan Inovasi Bisnis). Buletin Ekonomi No. 1 Vol. X September 2006. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.
3. Pada tahun 2006. Concept Mapping sebagai salah satu Alternatif Model Pembelajaran Kewirausahaan. Jurnal Ekonomi Jurnal Ilmiah Kwartalan. Vol. XXVI Pebruari 2008. Universitas Borobudur Jakarta.
4. Pada tahun 2008. "Entrepreneurshi". Jurnal Ekonomi No. 2 Vol. XVIII September 2008. Universitas Kristen Indonesia Jakarta.

Dr. Ir. Masitowati Gatot, M.Si., M.Ed



NIK : 410100335
TTL : Jakarta, 15 Januari 1968
Agama : Islam
Alamat : Jl. Medika AF no 16, Bumi Menteng Asri,
Kel. Menteng, Kec. Bogor Barat, Kota Bogor,
16111.
E-mail :masitogatot@hotmail.com;
gatotmasito@gmail.com

Latar Belakang Pendidikan

1. Universitas Negeri Jakarta, Doktor PAUD, 2017, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (S3)
2. Universitas Kebangsaan Malaysia, Tahun 2006, Fakultas Pendidikan, Jurusan Prasekolah (S2)
3. Institut Pertanian Bogor, Tahun 1996, Fakultas Teknologi Pertanian, Jurusan Teknologi Industri Pertanian (S2)
4. Universitas Pembangunan Nasional Yogyakarta, tahun 1991, Fakultas Pertanian, Jurusan Agronomi (S1)

Pengalaman bekerja:

1. Sekretaris PRODI Penmas FKIP UIKA Bogor 2015 – 2020.
2. Bendahara Ikatan Doktor PAUD Indonesia 2020 – 2025.
3. Penguji Lembaga Sertifikasi Kompetensi Pendidik PAUD 2011- sekarang.
4. Ketua Tempat Uji Kompetensi LKPP UIKA Bogor 2017 – sekarang.
5. Tim Evaluator Proposal Organisasi Penggerak Setditjen GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan The Smeru Research Institute.
6. Fasilitator Program UNICEF dan Kemendikbud di Kabupaten Bogor 2018-2019.
7. Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan UKG di Tenggarong, Kalimantan Timur, 2015.
8. Ketua Wanita Islam Kota Bogor, 2014 - sekarang
9. Dosen FKIP UIKA Bogor, 2007 – sekarang
10. Dosen Pembimbing Lapangan Mahasiswa Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2012 – sekarang
11. Dosen Pembimbing Akademik Universitas Ibn Khaldun Bogor, 2010 – sekarang
12. Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan UKG di Tenggarong, Kalimantan Timur, 2015

13. Sekretaris Prodi PenMas FKIP UIKA Bogor, 2015-sekarang
14. Ketua Tempat Uji Kompetensi LKPP UIKA Bogor, 2017-sekarang.
15. Fasilitator Program UNICEF dan KeMenDikBud di Kabupaten Bogor, 2018-2019
16. Bendahara Ikatan Doktor PAUD Indonesia, 2020-2025
17. Tim Evaluator Proposal Organisasi Penggerak Setditjen GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerjasama dengan The Smeru Research Institute.

Pengembangan

MULTIMEDIA FLIPBOOK

Buku Cerita Anak

Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara 3 yang lebih berkesan. Multimedia interaktif dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung kreativitas untuk mengembangkannya. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Demikian juga bagi pelajar, dengan multi diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Buku flip atau buku flick adalah sebuah buku dengan serangkaian gambar yang beragam dari satu laman ke laman berikutnya, yang saat laman-laman tersebut dibolak-balik secara cepat, gambar-gambar tersebut tampak teranimasi oleh gerakan tersimulasi atau beberapa gerak lainnya. Buku flip sering kali merupakan buku bergambar untuk anak-anak, selain juga ada yang ditujukan kepada orang dewasa dan meliputi serangkaian foto alih-alih gambar. Buku flip tak selalu merupakan buku terpisah, namun tampil sebagai fitur tambahan pada buku biasa atau majalah, sering kali dengan laman khusus. Berdasarkan hal tersebut maka, buku ini menyajikan segala yang dibutuhkan oleh para pengelola pendidikan terutama pendidik untuk menjalankan roda perputaran pengelolaan pembelajarannya agar dapat menciptakan kualitas dan kuantitas belajar yang baik dan efisien.

Oleh sebab itu buku ini hadir dihadapan sidang pembaca sebagai bagian dari upaya diskusi sekaligus dalam rangka melengkapi khazanah keilmuan dibidang model pembelajaran visual, sehingga buku ini sangat cocok untuk dijadikan bahan acuan bagi kalangan intelektual dilingkungan perguruan tinggi ataupun praktisi yang berkecimpung langsung dibidang model pembelajaran visual.