

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi kunci utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, adaptif, dan siap menghadapi tantangan global. Menurut Nugroho¹, pendidikan modern tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, kreativitas, dan keterampilan abad 21. Pendidikan berperan penting dalam menyiapkan generasi masa depan agar mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, serta berkolaborasi secara efektif dalam kehidupan sosial dan profesional. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pada transformasi pembelajaran untuk mewujudkan profil Pelajar Pancasila.²

Pendidikan adalah usaha sadar manusia dalam memahami dirinya dan lingkungannya atau usaha manusia dalam memahami interaksi antara makro dan mikro kosmos. Oleh karena itu pendidikan diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran akan makna keberadaan manusia bagi lingkungan dan alam sekitarnya.³ Menurut Mulyasa⁴ Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kompetensi yang diperlukan dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Dari sekian banyak pendidikan salah satu pendidikan yang penting untuk dipelajari sebagai warga negara Indonesia adalah

¹ Nugroho, R. A. (2021). *Merdeka Belajar dalam Perspektif Pendidikan Abad 21*. Yogyakarta: CV Pilar Nusantara.

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Profil Pelajar Pancasila: Arah Baru Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Kemendikbudristek

³ Hude, Febrianti & Cece, 2019

⁴ Mulyasa, E. (2022). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.

pendidikan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi negara Indonesia dan berfungsi sebagai bahasa nasional yang digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pemerintahan, media, dan komunikasi sehari-hari.

Sebagai bahasa persatuan, Bahasa Indonesia berperan penting dalam menyatukan keberagaman suku, budaya, dan bahasa daerah yang ada di Indonesia. Selain itu, Bahasa Indonesia juga diajarkan di sekolah. Pendidikan Bahasa Indonesia adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan guna meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia. Proses ini mencakup pengembangan keterampilan empat aspek utama yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bagi peserta didik adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia.⁵

Dalam wawancara yang dilaksanakan oleh ibu Natijatul Mukaromah, permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikelas 2 adalah kesulitan membaca yang dialami oleh peserta didik yang disebabkan kurangnya perhatian dari lingkungan terutama keterlibatan orang tua dalam kegiatan belajar diluar sekolah.⁶ Kemampuan membaca merupakan keterampilan yang paling penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan yang mendasar dan sangat penting karena membaca adalah hal pertama yang dilakukan untuk memahami berbagai mata pelajaran. Apalagi masa sekolah dasar merupakan periode penting di mana peserta didik mulai

⁵ Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006

⁶ Hasil wawancara dengan ibu Natijatul Mukaromah selaku guru kelas 2 di MI Miftahul Huda pada tanggal 24 September 2024.

mengembangkan keterampilan membaca awal seperti mengenali huruf, mengeja kata-kata sederhana, dan memahami kalimat.

Peserta didik dengan kesulitan membaca sering kesulitan dalam mengenali huruf, menggabungkan suara menjadi kata, atau memahami apa yang mereka baca, hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang menyebabkan mereka kesulitan membaca. Masalah kesulitan membaca berdampak negatif pada kemampuan menyelesaikan tugas dalam hal ketepatan waktu, dan kesulitan dalam belajar baik secara akademis maupun sosial. Guru akan mendapat tantangan dalam menyediakan media pelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif bagi seluruh peserta didik. Pendekatan pengajaran yang lebih personal dan dukungan tambahan, seperti memberikan les tambahan sepulang sekolah terhadap peserta didik yang masih kesulitan membaca dan memberikan pengertian kepada orang tua untuk memberikan perhatian khusus dalam hal literasi sangat dibutuhkan.

Selain itu guru memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tentunya dapat meningkatkan konsentrasi mereka. Salah satunya bisa menggunakan visualisasi yang menarik bagi peserta didik sehingga muncul rasa ingin tahu yang dapat meningkatkan antusias dan fokus. Dengan visualisasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tentunya akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi sekaligus meningkatkan kemampuan literasi visualnya. Literasi visual merupakan suatu kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak dini, khususnya pada peserta didik sekolah dasar. Literasi visual tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami informasi yang disampaikan melalui simbol, gambar, warna, dan elemen visual lainnya. Menurut Bamford mengemukakan bahwa literasi

visual mencakup kemampuan membaca dan menyusun sebuah pesan visual. Hal ini berarti bahwa literasi visual mencakup kemampuan seseorang untuk menerjemahkan dan menginterpretasikan makna dari sebuah pesan visual serta menyusun sebuah pesan visual yang bermakna.⁷

Literasi visual memungkinkan penggunaan visualisasi untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami makna suatu cerita, konsep, atau teks. Di beberapa lembaga pendidikan masih perlu meningkatkan kemampuan visual peserta didik ya. Peserta didik cenderung akan lebih mudah memahami konten yang disajikan dengan dukungan visual yang tepat, karena peserta didik pada usia ini lebih mudah memahami informasi melalui pendekatan interaktif dan visual.

Di kelas 2 peserta didik sudah mulai diperkenalkan pada materi pembelajaran yang melibatkan elemen visual, seperti peta sederhana, alat peraga, atau ilustrasi yang membantu memperjelas mengenai hal yang bersifat abstrak. Namun, bagi peserta didik yang literasi visualnya belum berkembang dengan baik, memahami informasi yang disampaikan melalui media visual ini bisa menjadi tantangan. Mereka akan mengalami kesulitan dalam menghubungkan apa yang mereka lihat dengan teks, memahami hubungan antar elemen visual, atau menginterpretasikan makna dari gambar yang kompleks.

Faktor yang dapat mempengaruhi lambatnya perkembangan literasi visual pada peserta didik antara lain, minimnya stimulasi visual pada usia dini, kurangnya pemahaman konseptual tentang bagaimana gambar berfungsi sebagai bentuk komunikasi, serta keterbatasan dalam kemampuan kognitif mereka untuk menganalisis dan menafsirkan informasi visual. Selain itu, peserta didik yang tidak

⁷ Santi sidhartani. (2016). "literasi visual sebagai dasar pemaknaan dalam apresiasi dan proses kreasi fisual" *Jurnal Desain*, 03(3), 155-156.

terbiasa dengan alat bantu visual, baik di rumah maupun di sekolah. Perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sekaligus meningkatkan keterampilan visualnya.

Salah satu media yang memungkinkan adalah Tabota. Tabota sebagai media pembelajaran mempunyai keunggulan dalam memvisualisasikan cerita dan konsep melalui gerakan yang lebih menarik, membantu peserta didik lebih mudah memahami pesan dan isi materi, selain itu media Tabota ditunjang dengan buku cerita dan evaluasi yang dapat menambah pengetahuan peserta didik. Melalui penggunaan Tabota, guru juga dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif, memvisualisasikan konsep abstrak, serta membantu peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami informasi. Pengalaman ini tidak hanya membantu memperkuat daya ingat mereka, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyusun makna dari visualisasi yang ditampilkan.

Oleh karena itu, Pengembangan media Tabota di MI Miftahul Huda diharapkan menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik, khususnya di jenjang kelas rendah seperti kelas 2. Dengan pengembangan media Tabota yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di MI Miftahul Huda, diharapkan kemampuan literasi visual peserta didik akan berkembang dengan lebih optimal, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan belajar di tingkat yang lebih tinggi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan media Tabota dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas 2?
2. Bagaimana kelayakan media Tabota dalam meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik kelas 2?
3. Bagaimana keefektifan media Tabota untuk meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik kelas 2?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan pengembangan media boneka dalam pembelajaran bahasa indonesia materi di kelas 2.
2. Untuk mengetahui kelayakan media Tabota dalam meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik kelas 2.
3. Untuk mengetahui/mendeskripsikan seberapa efektif media Tabota dalam meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik kelas 2.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Boneka tangan mempunyai bentuk fisik berupa kepala, badan dan kedua tangan, badanya merupakan baju yang menutup lengan orang yang memainkannya.
2. Boneka terbuat dari kain velboa halus dengan total 6 boneka
3. Media Tabota disesuaikan dengan pembelajaran bahasa indonesia materi cerita rakyat di kelas 2, dengan 5 jenis cerita rakyat yang ada di indonesia.
4. Kostum media Tabota disesuaikan dengan karakter tokoh pada cerita yang akan di ajarkan/tampilkan.

5. Media Tabota akan dipadukan dengan latar tempat sesuai dengan alur cerita yang di ajarkan/tampilkan.
6. Latar tempat terbuat dari papan triplek yang berbentuk persegi dengan panjang sisi 50 cm x 50 cm dan ketebalan 8 mm yang dilapisi dengan dengan stiker yang sudah di desain sesuai latar tempat cerita dan terdapat penyangganya.
7. Latar cerita jumlahnya disesuaikan dengan jumlah latar tempat dalam cerita dan bisa dibuka tutup. antara papan dan penyangganya dikunci dengan cara dikaitkan besi penguncinya.
8. Media Tabota ditunjang dengan buku cerita yang berisi panduan tokoh, alur cerita rakyat, dan evaluasi.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat membuka inovasi, baik dalam pengembangan ilmu dan penerapan khususnya penggunaan media Tabota dalam meningkatkan keterampilan literasi visual peserta didik.

1. Bagi peneliti

Peneliti bisa menambah pengetahuan wawasan berfikir untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Selain itu peneliti tidak hanya menghasilkan produk tetapi juga menambah basis pengetahuan ilmiah yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut di masa depan.

2. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat memberikan motivasi guru untuk menyediakan bahan ajar yang efektif dan relevan dengan materi dan kondisi peserta didik, sehingga

nantinya guru bisa membuat media pembelajaran dalam materi yang lain. Selain itu, penelitian pengembangan media Tabota ini dapat meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran di kelas untuk menggali dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara maksimal.

3. Bagi peserta didik

Membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan dalam literasi visual untuk mendapatkan pemahaman yang bermakna melalui pembelajaran yang inovatif.

4. Bagi sekolah

Dapat memberikan motivasi terhadap sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif yang berdampak pada meningkatnya kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Dan Pengembangan

Penggunaan media Tabota dalam pembelajaran dapat diharapkan meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik. Tabota, sebagai alat peraga yang interaktif, memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan menggunakan boneka, peserta didik tidak hanya melihat tetapi juga berpartisipasi dalam penceritaan dan penggambaran karakter. Hal ini dapat membantu mereka memahami elemen-elemen visual, seperti ekspresi wajah, gerakan, dan konteks cerita yang disampaikan. Ketika peserta didik berinteraksi dengan boneka, mereka belajar untuk menginterpretasikan informasi visual yang disajikan, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menganalisis gambar serta simbol.

Selain itu, Tabota dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan memberikan konteks yang lebih hidup dan menarik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik seringkali dihadapkan pada teks atau gambar statis yang kurang menarik perhatian. Namun, dengan menggunakan Tabota, cerita menjadi lebih dinamis dan mudah diingat. Peserta didik dapat melihat bagaimana karakter-karakter dalam cerita berinteraksi satu sama lain, yang membantu mereka memahami alur cerita dan makna di baliknya. Dengan cara ini, Tabota tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai jembatan untuk menghubungkan konsep-konsep visual dengan pengalaman nyata peserta didik.

Akhirnya, penggunaan media Tabota dalam pembelajaran juga dapat mendorong kreativitas dan imajinasi peserta didik. Ketika peserta didik diajak untuk menciptakan cerita menggunakan Tabota, mereka diberi kebebasan untuk mengekspresikan ide-ide mereka sendiri melalui elemen visual. Proses menciptakan karakter dan skenario cerita memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif tentang cara menyampaikan pesan melalui media visual. Dengan demikian, Tabota tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi visual tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi peserta didik dalam menyampaikan gagasan mereka secara efektif.

2. Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Hasil yang dicapai akan optimal jika penelitian dan pengembangan ini membatasi permasalahan. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Peneliti ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berbentuk Tabota bagi peserta didik kelas II.
- b. Pengujian Tabota hanya dibuat untuk pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi peserta didik.
- c. Uji coba dilakukan di kelas II MI Miftahul Huda.
- d. Materi pokok dalam media pembelajaran yang dikembangkan menyangkut cerita rakyat yang ada di mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik SD/MI kelas II.
- e. Menilai kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, pendidik dan uji coba kelas kecil.

G. Penelitian Terdahulu

1. Dapat diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Abbas, dkk dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali”. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Tabota untuk kelas II SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian perkembangan (R&D). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest*, Sedangkan teknik non tes menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan t-test diperoleh t-hitung yaitu 3,791 lebih besar dari t-tabel yaitu 2,021 serta uji peningkatan rata-rata (N-gain) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,433 dengan kriteria sedang. Angka tersebut menunjukkan bahwa media

media Boneka Tangan sangat efektif digunakan pada pembelajaran menceritakan kembali.⁸

2. Dapat diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Zuhriyyatul, dkk dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada peserta didik Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar”. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media Boneka Tangan untuk peningkatan kemandirian dan keterampilan berbicara peserta didik kelas II di SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Respon peningkatan kemandirian peserta didik sebelum menggunakan media mendapat nilai 40% dengan kategori rendah dan setelah menggunakan media sebesar 88% dengan kategori sangat tinggi, dengan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik sebesar 38% dengan kategori rendah, dan setelah menggunakan media sebesar 91% sangat tinggi. Jadi pengembangan media Boneka Tangan sangat valid serta dapat meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara di SDN Karangtengah 3 Kota Blitar.⁹
3. Dapat diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Anbarwati, dkk dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan

⁸ Nuraeni Abbas. Sri Asih. (2020). pengembangan media Tabota untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali. *Jurnal kependidikan*, 10(2), 126-131.

⁹ Ariij Zuhriyyatul. (2022). Pengembangan Media Tabota Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada peserta didik Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. *Patria educational jurnal*, 2(1), 11-20.

Kemampuan Berbicara peserta didik” tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui kelayakan produk media Boneka Tangan, dan mengetahui kemampuan berbicara peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media Boneka Tangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*) tipe 4D. Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah teknik observasi, wawancara, dan angket validasi ahli materi dan media. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan skor nilai sebesar 94% termasuk pada kriteria “sangat layak”. Hasil angket penilaian keterampilan berbicara dengan perolehan nilai akhir mencapai rata-rata 93% termasuk pada kriteria “sangat baik” dan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Boneka Tangan dapat Meningkatkan Kemampuan Berbicara peserta didik kelas 5 di SDN Kedaung Wetan 6.¹⁰

4. Dapat diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Hendrawan, dkk dengan judul “Pengembangan Media boneka tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali” Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Tabota untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali peserta didik kelas II SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian perkembangan (R&D). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan teknik non tes, Teknik tes yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa Media boneka tangan efektif

¹⁰ Dyah Ambarwati. (2021). Pengembangan Media Tabota untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal ilmiah pendidikan islam*, 4(2), 153-166.

digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali dilihat dari uji perbedaan rata-rata belajar dengan t hitung sebesar 3,791 dan t tabel 2,021, maka H_0 ditolak. Hasil uji N-gain sebelum dan sesudah pembelajaran diperoleh hasil sebesar 0,43 dengan kriteria sedang.¹¹

5. Dapat diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu dan Ady Saputra, dengan judul “Pengaruh Media Literasi Visual Dalam Menulis Teks Pada peserta didik Kelas IV Sd Inpres Bungasunggu Kecamatan Biring Bulu Kabupaten Gowa” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan Media literasi visual terhadap menulis teks peserta didik Kelas IV SD Inpres Bungasunggu Kabupaten Gowa. disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Inpres Bungasunggu sebelum penerapan media literasi visual dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar peserta didik yaitu perlu bimbingan 80%, cukup 10%, baik 10%, dan sangat baik 0,00% berada pada persentase 6,25%. Secara deskriptif dikategorikan belum tuntas dengan nilai rata-rata *pretest* : 50. Namun secara umum hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Inpres Bungasunggu sesudah penerapan media literasi visual dikategorikan tinggi. Hal ini ditunjukkan dari perolehan dalam pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks peserta didik kelas V SD Inpres Bungasunggu Kabupaten Gowa. persentase hasil belajar peserta didik yaitu perlu bimbingan 20%, cukup 40%, baik 10%, dan sangat baik 30% berada pada persentase 6,25%. Secara deskriptif dikategorikan belum tuntas dengan nilai rata-rata *pretest* : 75. Berdasarkan uji hipotesis

¹¹Arief Hendrawan. (2024). Pengembangan Media Tabota Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali. *Elementary School Teacher Journal*, 7(1).

yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan media literasi visual dalam menulis teks efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Inpres Bungasunggu Kabupaten Gowa. Persamaan dari penelitian sekarang dan penelitian terdahulu adalah meneliti media berbasis literasi Visual, sedangkan perbedaannya terdapat pada tempat penelitian variabel terikatnya yaitu menulis teks.¹²

6. Dapat diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan Nisa Ismisholikhatun dengan judul “pengembangan media pembelajaran visual koper literasi (KOPRI) dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca kelas III SD Negeri Jagalempeni 04”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Koper Literasi (KOPRI) sebagai media dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas III SD Negeri Jagalempeni 04. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tahapan model ADDIE yang terdiri dari analisa, perancangan, development, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu tes dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis uji kelayakan, uji kepraktisan, uji keefektifan. Hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan media pembelajaran visual Koper Literasi (KOPRI) layak digunakan sebagai media pembelajaran materi literasi membaca kelas III berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan pendidik dengan presentase 87% kategori sangat layak, sedangkan berdasarkan uji kepraktisan respon peserta didik dan guru dengan presentase

¹² Sri Rahayu dan Ady Saputra.(2022) “Pengaruh Media Literasi Visual Dalam Menulis Teks Pada peserta didik Kelas IV Sd Inpres Bungasunggu Kecamatan Biring Bulu Kabupaten Gowa”. *Jurnal borneo humaniora*, 40-44.

97% kategori praktis. Hasil uji Paired sample T – Test menunjukkan tingkat signifikan kurang $> 0,05$ dengan demikian bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh antar kedua variabel. Kesimpulan penelitian ini bahwa media visual pembelajaran koper literasi (KOPRI) memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pemahaman materi penerapan pancasila peserta didik kelas III di SD Negeri Jagalempeni 04.¹³

7. Dapat diperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan Ratna Amalia Sangidu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual Dan Hasil Belajar peserta didik Sma Kelas X”. Tujuan penelitian ini adalah: (1) menghasilkan produk media pembelajaran berbasis mobile learning yang layak digunakan untuk proses pembelajaran fisika pada pokok bahasan gerak parabola, (2) mengetahui peningkatan kemampuan literasi visual peserta didik dan (3) mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berbasis mobile learning layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika pada materi gerak parabola kelas X, (2) peningkatan kemampuan literasi visual peserta didik sebesar 0,26 pada kategori rendah dan (3) peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 0,62 pada kategori sedang.¹⁴

¹³ Ismi Solikhatun Nisa.(2023) “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Koper Literasi (Kopri) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Kelas 3 Sd Negeri Jagalempeni 04”,8-9.

¹⁴ Ratna Amalia Sangidu.(2018) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual Dan Hasil Belajar peserta didik Sma Kelas X”, 6.

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian

No	Peneliti dan Judul	Perbedaan	Persamaan	Originalitas penelitian
1.	Abbas, dkk dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali”.	lokasi penelitian dan variabel terikatnya yaitu antara keterampilan menceritakan kembali dan keterampilan literasi visual. Menggunakan model Borg and Gall dengan 10 langkah penelitian	menggunakan media Boneka Tangan dan jenjang kelas, yaitu kelas II sekolah dasar.	Originalitas penelitian ini terletak pada pengembangan media yang menyajikan lima cerita dalam satu platform media pembelajaran. Selain itu, subjek yang diteliti, yaitu literasi visual.
2.	Zuhriyyatul, dkk dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada peserta didik Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar”.	lokasi sekolah dan variabel terikatnya yaitu antara Kemandirian dan Keterampilan Berbicara dengan keterampilan literasi visual.	Menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan media media Boneka Tangan dan jenjang kelas, yaitu kelas II sekolah dasar	Literasi visual merupakan sebuah keterampilan yang masih jarang dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya.
3.	Anbarwati, dkk dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa”.	Menggunakan model penelitian 4D, menggunakan teknik pengumpulan yang berbeda, lokasi penelitian, jenjang kelas dan variabel terikatnya	Menggunakan media pembelajaran yang sama	
4.	Hendrawan, dkk dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali”.	Menggunakan model Borg and Gall dengan 10 langkah, lokasi penelitian dan variabel terikatnya yaitu antara keterampilan membaca kembali dengan keterampilan literasi visual.	Menggunakan media Boneka Tangan dan kesamaan jenjang kelas yang diambil.	
5.	Sri Rahayu dan Ady Saputra, dengan judul “Pengaruh Media Literasi Visual Dalam Menulis Teks Pada peserta didik	tempat penelitian variabel terikatnya yaitu menulis teks.	meneliti media berbasis literasi Visual,	

	Kelas IV Sd Inpres Bungasunggu Kecamatan Biring Bulu Kabupaten Gowa”.			
6.	Nisa Ismisholikhatusun dengan judul “pengembangan media pembelajaran visual koper literasi (KOPRI) dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca kelas III SD Negeri Jagalempeni 04”.	Perbedaan media pembelajaran dan teknik pengambilan data	Menggunakan model ADDIE	
7.	Ratna Amalia Sangidu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual Dan Hasil Belajar peserta didik Sma Kelas X”.	Jenjang kelas yang diambil, media yang dikembangkan dan lokasi penelitian	Menggunakan Model ADDIE	

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam proses pengajaran untuk mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik. Menurut Heinich et al media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, mencakup berbagai bentuk seperti teks, audio, visual, dan multimedia.¹⁵ Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima dengan lebih efektif oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, menurut Sudjana dan Rivai, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan

¹⁵ Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill.

peserta didik dalam proses belajar.¹⁶ Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pendidikan karena membantu mengoptimalkan pemahaman dan retensi peserta didik terhadap materi.

2. Media Tabota

Menurut Musfiqon media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media pembelajaran Tabota merupakan boneka yang digerakan oleh seseorang dengan cara seluruh jari- jari tangan dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran, dalam upaya menyalurkan pesan cerita melalui Tabota. Tabota dianggap media yang bisa diterapkan sebagai media pembelajaran yang paling mirip dengan tokoh dalam cerita rakyat, dengan cara tersebut peserta didik akan mudah memahami materi yang diajarkan dengan cara menampilkan cerita rakyat dengan menggunakan Tabota.

3. Literasi Visual

Literasi visual adalah kemampuan untuk menafsirkan, menggunakan, dan menciptakan media visual untuk meningkatkan proses, pengambilan keputusan, komunikasi, dan pembelajaran.¹⁷ Kemampuan literasi visual merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan sejak dini, terutama pada peserta didik di jenjang pendidikan dasar. Dalam pendidikan baik pendidikan

¹⁶ Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo

¹⁷ Sidhartani Santi. (2016). Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan Dalam Apresiasi Dan Proses Kreasi Visual. *Jurnal Desain*, 3(3).

dasar literasi visual bukan hanya melibatkan kemampuan membaca dan menulis secara konvensional, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap informasi yang disampaikan melalui simbol, gambar, warna, dan elemen visual lainnya. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan literasi visual dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami cerita, konsep, atau makna teks melalui bantuan visualisasi.

4. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Rakyat

Di sekolah Mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik. Materi cerita rakyat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia biasanya mencakup beberapa aspek penting, di antaranya berbicara, mendengar, dan menyimak. Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun. Cerita ini mencerminkan budaya, nilai, dan kepercayaan masyarakat setempat dalam pelajaran, dalam materi ini peserta didik mungkin diminta untuk membaca dan menganalisis cerita rakyat, mulai dari tokoh, latar dan pesan yang terkandung dalam cerita tersebut dari berbagai daerah di Indonesia

