

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan krusial dalam berbagai aspek kehidupan, terutama perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Bahasa memungkinkan kita untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan ide. Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi setiap hari, akan tetapi digunakan sebagai bahasa pengantar di semua tahapan pendidikan, dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia terdapat istilah dalam keterampilan berbahasa yang memiliki bagian-bagiannya. Keterampilan berbahasa bertumpu pada empat aspek yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa formal dan universal yang diterapkan di Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan siswa (Simbolon, 2023). Agar mampu berkomunikasi dengan baik, siswa perlu melatih keterampilan berbahasa. Semakin tekun berlatih maka semakin baik dalam berkomunikasi (Dina Aulia Yudistira Munthe et al., 2023).

Tujuan dari pelajaran bahasa Indonesia yaitu untuk mengembangkan kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk berbagai keperluan diantaranya sebagai perantara komunikasi, sarana dalam bernalar, media persatuan, dan sarana kebudayaan (Kartika et al., 2023). Kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional yang memiliki fungsi sebagai kebanggaan, kebangsaan, lambang identitas

nasional, alat pemersatu, hingga alat komunikasi antar daerah serta antar budaya (Mubin & Aryanto, 2024). Tujuan dan fungsi dari pembelajaran bahasa Indonesia yaitu guna mengembangkan keterampilan berbahasa secara tepat dan benar. Selain daripada itu, memiliki fungsi dalam memahami dan mengapresiasi budaya Indonesia melalui bahasanya. Pelajaran bahasa Indonesia ini juga memiliki tujuan guna meningkatkan keterampilan komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga dapat memperkuat identitas nasional melalui pemahaman terhadap bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan di sekolah mulai dari kelas I hingga kelas VI sebagai bagian dari kurikulum pendidikan. Bahasa Indonesia biasanya digunakan sebagai sarana berkomunikasi dalam aktivitas sehari-hari (El-Fanny, 2024). Pembahasan terkait dengan salah satu keterampilan yaitu keterampilan berbahasa dapat mencakup beberapa aspek. Yang dimaksud dengan aspek tersebut adalah keterampilan menyimak atau *listening skills*, keterampilan berbicara atau *speaking skills*, keterampilan membaca atau *reading skills*, dan keterampilan dalam menulis atau *writing skills* terdapat di dalam kurikulum yang diterapkan di sekolah (Ali, 2020). Tetapi pada penelitian ini akan lebih menghususkan pada keterampilan menulis (*writing skills*) dan menyimak (*listening skills*).

Keterampilan menyimak dan menulis pada era revolusi industri 4.0 saat ini dapat didukung dengan kemajuan teknologi dan digital seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dan *Internet of Things* (IoT) yang sudah membagikan perubahan pada berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan. Pendidikan mendapatkan imbas yang sangat besar dalam perkembangan zaman dan memberikan manfaat positif dalam pembelajaran yaitu

media pembelajaran. Bidang pendidikan memiliki keterkaitan yang sangat kuat dengan Revolusi Industri 4.0 yang memiliki manfaat dalam memberikan dukungan pola belajar dan dapat mengembangkan berbagai inovasi kreatif dan inovatif dari siswa (Kahar et al., 2021). Memiliki tujuan untuk menciptakan generasi muda emas penerus bangsa. Teknologi memiliki pengaruh besar dalam pendidikan yaitu untuk mampu meningkatkan sistem pendidikan dan mutu pelayanan.

Teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan oleh manusia (Doringin et al., 2020). Tenaga pendidik diharapkan agar bisa menyampaikan sebuah terobosan yang baru sehingga peserta didik termotivasi dan bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran. Setiap orang memiliki perannya masing-masing, seperti guru memiliki peran dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sedangkan peserta didik juga mempunyai peran yaitu belajar. Setiap kegiatan belajar mengajar, kontribusi yang besar dalam mengembangkan potensi dan kreativitas yang tertanam dalam diri siswa yaitu dari kehadiran guru. Agar dapat meningkatkan pola belajar dan pola pikir siswa yang kreatif, sebagai pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Penerapan media pembelajaran yang inovatif mengikuti perkembangan zaman yang berlangsung di dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan motivasi siswa. Di era digital, internet menjadi sumber informasi yang beragam, mencakup yang sudah valid maupun belum terjamin keakuratannya (Diputera, K, S., Trisiantari, N, K, D., & Jayanta, I, N, 2020). Kebijakan di Indonesia saat ini menekankan seluruh level pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi digital (Afrizal Purba & Defriyanto, 2020).

Salah satu mata pelajaran dasar yang dapat diterapkan untuk mendukung adanya era revolusi industri 4.0 yaitu Bahasa Indonesia.

Namun, terdapat kesenjangan antara harapan dengan realita dalam keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menulis dan menyimak. Terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam keterampilan berbahasa di Sekolah Dasar. Kurangnya keterampilan berbahasa dari siswa dikarenakan faktor minat siswa dan inovasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil belajar siswa akan berdampak hal tersebut dikarenakan adanya hambatan dalam salah satu mata pelajaran. Keterampilan berbahasa yang masih sangat minim digemari peserta didik yaitu dalam keterampilan menyimak atau *listening skills* dan keterampilan menulis atau *writing skills* (Rahayu et al., 2021). Hal ini bisa disebabkan dikarenakan metode pengajaran yang diterapkan dari guru yang sering kali belum dapat efektif mendorong keterampilan menyimak dan menulis yang mendalam.

Kesenjangan tersebut juga dapat ditemukan secara langsung di SD Nomor 1 Ayunan. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi serta wawancara dengan guru kelas, kelas V di SD Nomor 1 Ayunan yang telah dilaksanakan pada tanggal 27 April 2024. Permasalahan yang dapat dilihat pada SD Nomor 1 Ayunan yaitu belum adanya media belajar digital yang inovatif untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran demikian membuat peserta didik menjadi bosan. Proses belajar mengajar di kelas masih didominasi oleh metode ceramah, yang membuat variasi dalam kegiatan pembelajaran terbatas. Metode ceramah umumnya sekedar berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik menjadi tidak aktif (Rivalina & Siahaan, 2020).

Selain itu, bahan pelajaran yang diberikan oleh guru sebatas menggunakan buku yang diperoleh dari pemerintah yang mana membuat kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca (Magdalena et al., 2020). Didukung juga minimnya pengetahuan siswa pada mata pelajaran muatan Bahasa Indonesia yang diakibatkan oleh kurangnya media pembelajaran yang dimanfaatkan. Kondisi tersebut membuat peserta didik dalam memahami materi menjadi bosan sehingga tidak adanya rasa motivasi dan juga ketertarikan dalam memahami pembelajaran tanpa adanya media pendukung. Hal ini menjadi sebuah *urgensi* dan landasan untuk pembuatan media digital serta inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis dan menyimak siswa dengan baik.

Peneliti memberikan tes sebagai cara lain untuk mendukung temuan tentang rendahnya keterampilan menulis dan menyimak pada sekolah sasaran. Hasil test menunjukkan bahwa rata-rata nilai dari test keterampilan menulis dan menyimak siswa di beberapa Sekolah Dasar masih tergolong cukup rendah, terutama pada siswa kelas V SD Nomor 1 Ayunan masih tergolong sangat rendah dengan jumlah persentase 29% untuk keterampilan menulis dan 41% untuk keterampilan menyimak. Hal ini mencerminkan bahwa peserta didik masih dalam kategori rendah dan memerlukan perlakuan lebih lanjut.

Adapun faktor yang menyebabkan keterampilan menyimak dan menulis siswa menjadi sangat rendah. Hal tersebut terpengaruh oleh dua faktor yaitu dari faktor internal dan faktor eksternal (Hikmah, 2022). Faktor pertama yaitu internal yang berasal dari diri peserta didik. Kurangnya minat dan sikap siswa menyebabkan motivasi yang kurang dalam keterampilan berbahasa dan menganggap pembelajaran membosankan. Selain dari itu, kepercayaan diri siswa masih sangat

rendah dan menyebabkan perasaan yang takut akan kesalahan atau kegagalan dalam mengekspresikan diri. Selanjutnya terdapat perbedaan dalam perkembangan kognitif siswa antara individu satu dengan yang lainnya mengakibatkan kesulitan dalam menerima pembelajaran.

Faktor yang kedua yaitu faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik (Durrotunnisa & Nur, 2022). Faktor eksternal terjadi dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih kurang kreatif dan inovatif, sehingga siswa cepat kehilangan minat dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, materi yang disampaikan guru masih memakai materi yang terdapat di buku pendukung yang diperoleh dari kementerian dan kebudayaan. Sedangkan buku tersebut hanya berisikan bacaan yang panjang dan latihan soal yang seadanya. Selain itu, cara guru menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah (*teacher center*). Faktor eksternal lainnya yaitu dengan peralihan kurikulum yang baru diterapkan di kelas V, hal tersebut membuat siswa masih kebingungan dan perlu adanya perhatian lebih.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disampaikan memiliki keterkaitan dengan metode mengajar dan media pembelajaran yang diaplikasikan oleh peserta didik. Metode yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dengan menggunakan cara berpikir dengan kritis. Sedangkan media pembelajaran bisa membantu peserta didik mencermati materi dengan lebih termotivasi dengan cara belajar yang berbeda (Hafizatul, 2020). Maka dari itu pendidik perlu memiliki strategi, metode, dan model yang tepat dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai. Proses pembelajaran yang baik yaitu menghubungkan siswa melalui tantangan yang

dialami dalam aktivitas sehari-harinya, kemudian mengaitkan permasalahan tersebut dengan konsep pembelajaran di sekolah (Nurhayati et al., 2023). Model pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang juga dikenal sebagai pembelajaran dengan berbasis masalah.

Problem Based Learning (PBL) yaitu sebuah model pembelajaran yang mengajak peserta didik aktif untuk mengatasi masalah serta mengaitkan dengan pembelajaran (Asrobanni et al., 2024). Proses dari pembelajaran dengan berbasis masalah yaitu diawali dari mengidentifikasi permasalahan yang diperoleh, kemudian peserta didik melaksanakan kegiatan diskusi bersama dengan kelompok dan menyamakan pendapat terkait dengan permasalahan serta dirancang tujuan yang akan dicapai (Hermuttaqien et al., 2023). Penerapan model tersebut, peserta didik diberikan kesempatan untuk bisa aktif berinteraksi dengan temannya untuk bekerjasama, bertukar ilmu dan melakukan evaluasi (Kristiana & Radia, 2021).

Sejalan dengan beberapa kajian relevan yang menunjukkan yaitu pada penelitian (Binti Mirnawati & Agatha Valent Fabriya, 2022) dalam jurnal yang berjudul penerapan media *flipbook* untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD, memberikan dampak terkait dengan peningkatan hasil keterampilan literasi setelah dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media *flipbook*. Selain daripada itu terdapat penelitian (Prasasti & Anas, 2023) pada hasil dari penelitian media digital *flipbook* dapat meningkatkan nilai berpikir kritis siswa, jika dibandingkan dengan peserta didik yang hanya mengandalkan buku teks saja. Media *flipbook* digital terdiri dari berbagai konten interaktif, menghibur, serta selaras dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan penelitian

tersebut, sehingga bisa dilihat bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari hasil pengamatan dan wawancara di SD Nomor 1 Ayunan serta dapat dilihat dari keberfungsian media *flipbook* pada beberapa penelitian yang relevan yang sudah dipaparkan, maka diupayakan dalam suatu penelitian pengembangan yang bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar. Media yang dirancang yaitu *flipbook* berbasis model *problem based learning* (PBL) muatan Bahasa Indonesia. Media *flipbook* ini akan menerapkan model dari pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada perancangannya yang dianggap paling tepat dalam menciptakan media pembelajaran *flipbook* ini. Diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran *flipbook* dapat membantu guru dan khususnya peserta didik pada memahami materi teks deskripsi di dalam proses belajar mengajar dengan baik.

Keunggulan dari media pembelajaran *flipbook* adalah kemampuannya untuk menggabungkan penyajian materi pelajaran dengan permasalahan kehidupan sehari-hari siswa. Selain melatih keterampilan berbahasa, media juga meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan tantangan yang lebih relevan. Media ini akan meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam belajar. Media ini memungkinkan siswa untuk mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, sehingga peserta didik bisa belajar secara fleksibel tanpa pengawasan guru sekalipun. Menurut (Marpaung et al., 2024) fleksibilitas akses media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, yang dapat memperkuat motivasi belajar mereka. Selain itu, pengembangan media ini membantu penyampaian materi di kelas menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan demikian, minat peserta didik untuk

belajar akan meningkat. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan mengangkat judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Menulis Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Deskripsi Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Merujuk pada latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Rendahnya keterampilan menulis dan menyimak yang dimiliki siswa kelas V di SD Nomor 1 Ayunan yang mana apabila dilihat dari 4 sekolah, persentase keterampilan menulis hanya mencapai 29%, sedangkan pada keterampilan menyimak hanya mencapai 41%.
2. Belum terdapat media pembelajaran yang inovatif di SD Nomor 1 Ayunan untuk diterapkan pada proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang mengerti dalam memahami materi. Guru masih mengandalkan buku pelajaran yang didapatkan dari sekolah, terutama pada muatan Bahasa Indonesia. Dengan media tersebut, guru juga belum memanfaatkannya secara maksimal.
3. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, seperti yang dilihat melalui observasi yang telah dilaksanakan bahwa guru menggunakan metode ceramah saja yang mana berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang aktif di dalam pembelajaran dikarenakan

hanya mendengarkan pemaparan guru di depan kelas sehingga siswa merasa tidak adanya tantangan dalam belajar.

4. Bahan ajar atau media yang diterapkan guru masih menggunakan buku paket yang diberikan oleh pemerintah, buku tersebut memuat banyak tulisan dan kurang menarik bagi siswa untuk membaca dikarenakan tidak adanya inovasi dari guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif.
5. Pengetahuan siswa terhadap muatan Bahasa Indonesia masih minim dikarenakan sulit dalam memahami materi pembelajaran secara penjelasan saja tanpa adanya media pendukung dan model pembelajaran yang bisa menarik keingin tahuan siswa. Adapun beberapa materi yang belum dikuasai siswa tetapi materi yang memang membutuhkan perhatian khusus yaitu pada teks deskripsi muatan Bahasa Indonesia karena minimnya media pendukung yang diaplikasikan dalam proses belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada permasalahan yang sudah diidentifikasi, penelitian ini berfokus pengembangan *flipbook* berbasis *problem based learning*. Media ini menghubungkan pemikiran peserta didik untuk memecahkan permasalahan dengan materi yang sesuai dengan aktivitas sehari-hari. Penggunaan *flipbook* ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, tetapi juga bertujuan sebagai peningkat keterampilan menulis dan menyimak peserta didik kelas V SDN 1 Ayunan pada materi Teks Deskripsi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disajikan, rumusan masalah yang dapat dikemukakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas isi, desain, dan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* yang bermuatan Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi pada peserta didik kelas V SD Nomor 1 Ayunan?
2. Bagaimanakah kepraktisan dari media *flipbook* berbasis *problem based learning* yang bermuatan Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi pada peserta didik kelas V SD Nomor 1 Ayunan?
3. Bagaimanakah efektivitas dari media *flipbook* berbasis *problem based learning* yang bermuatan Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi dalam meningkatkan keterampilan menulis dan menyimak pada peserta didik kelas V SD Nomor 1 Ayunan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang sudah disajikan di atas, maka tujuan yang ingin diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui validitas isi, desain, dan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* yang bermuatan Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi pada peserta didik kelas V SD Nomor 1 Ayunan.
2. Untuk mengetahui nilai praktis yang terkandung dalam media *flipbook* berbasis *problem based learning* yang bermuatan Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi pada peserta didik kelas V SD Nomor 1 Ayunan.

3. Untuk mengetahui efektivitas dari media *flipbook* berbasis *problem based learning* yang bermuatan Bahasa Indonesia dengan materi Teks Deskripsi dalam meningkatkan keterampilan menulis dan menyimak pada peserta didik kelas V SD Nomor 1 Ayunan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan ini memiliki dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan diharapkan mampu memberikan manfaat pada pengembangan ilmu pengetahuan serta membuka wawasan baru terkait penggunaan media pembelajaran *flipbook* terutama yang berbasis *problem based learning*. Semoga media ini dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada Bahasa Indonesia, agar lebih menarik dan efisien untuk peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini berkontribusi secara positif dalam menangani permasalahan terkait pengembangan media pembelajaran, khususnya *flipbook* berbasis *problem based learning* pada muatan Bahasa Indonesia untuk materi teks deskripsi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi para penyusun. Adapun beberapa manfaat praktis yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* bisa membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah serta

memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menggunakan media pembelajaran yang meningkatkan motivasi, diharapkan meningkatkan keterampilan menyimak serta menulis siswa.

b. Bagi Guru

Hasil akhir dari penelitian ini yang berupa *flipbook* mampu dibuat menjadi inovasi serta alat yang membantu dalam memudahkan guru pada proses pemberian materi pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian dapat dijadikan alternatif kebijakan sekolah dalam hal meningkatkan motivasi guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran yaitu *flipbook* pada proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat meningkatkan motivasi serta memberikan sumber untuk menciptakan media pembelajaran lain yang lebih inovatif serta sesuai dengan keperluan belajar peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah karya berupa *flipbook* yang di dalamnya terkandung muatan Bahasa Indonesia materi teks deskripsi di kelas V. Media *flipbook* yaitu media yang berbentuk sebuah buku digital yang mana penggunaannya sama seperti buku fisik akan tetapi untuk mengakses *flipbook* memerlukan alat-alat elektronik seperti *handphone*, *computer*, *laptop*, maupun *chromebook*. Media *flipbook* didalamnya termuat materi pelajaran Bahasa

Indonesia yaitu teks deskripsi, bukan hanya sebatas teks tetapi memuat berbagai gambar yang menarik dan juga audio yang mendukung untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Audio akan memuat terkait isi pelajaran dan juga isu-isu dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan harus dipecahkan dengan berpikir kritis. Audio akan disajikan langsung di dalam media *flipbook* yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa dengan belajar melalui cara yang berbeda. Permasalahan pada aktivitas sehari-hari melalui animasi, teks, serta gambar yang dimuat dalam *flipbook* bisa mendukung dalam mengembangkan kemampuan pada pemecahan masalah. Hal tersebut akan menarik perhatian peserta didik untuk mencoba hal yang baru dan juga memudahkan untuk guru dalam memberikan atau menyampaikan suatu materi kepada peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Adapun ciri-ciri dari produk pengembangan *flipbook* sebagai berikut:

1. Produk yang dibuat ini merupakan media pembelajaran *flipbook* dalam muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.
2. Media pembelajaran *flipbook* dirancang melalui model pembelajaran *problem based learning* serta model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
3. Materi yang termuat dalam media pembelajaran *flipbook* yaitu materi tentang teks deskripsi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Media pembelajaran *flipbook* dikembangkan melalui perancangan karya menggunakan *canva* atau *Microsoft Power Point* kemudian diunduh dengan bentuk PDF. PDF tersebut akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Flip Pdf Professional* yang akan diolah menjadi *flipbook*.

5. Pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* bisa diterapkan oleh tenaga pendidik pada proses pembelajaran di kelas maupun penugasaan kepada peserta didik dikarenakan fleksibilitas dari *flipbook* yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Melalui pembelajaran di kelas guru dapat membentuk beberapa kelompok kecil yang heterogen dan memberikan beberapa fasilitas *chromebook* atau laptop yang sudah disediakan di sekolah untuk mengakses *flipbook*. Kemudian peserta didik akan memahami isi bacaan dari *flipbook* dan pada akhir bagian *flipbook* peserta didik akan dihadapi dengan soal-soal dengan mengangkat permasalahan di kehidupan sehari-hari yang akan dibahas bersama dengan kelompoknya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam mendukung tenaga pendidik serta peserta didik di dalam proses belajar di kelas. Dikarenakan pada proses belajar selain menggunakan bahan ajar yang difasilitasi oleh pemerintah seperti buku bacaan guru dan siswa, akan tetapi media belajar yang dapat digunakan sebagai media yang inovatif sehingga menarik minat serta meringankan peserta didik untuk mempelajari materi yang kompleks menjadi lebih sederhana, maka dari itu makna atau poin utama yang terkandung menjadi lebih jelas. Terlebih lagi media *flipbook* dapat digunakan dalam berbagai metode belajar, seperti metode belajar demonstrasi atau juga metode belajar dalam bentuk diskusi kelompok.

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan berpacu pada kebutuhan baik pendidik maupun peserta didik di dalam proses belajar mengajar. Sering kali

pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik perhatian siswa, hal ini disebabkan guru hanya berpedoman pada buku pelajaran yang didapatkan di sekolah dan tidak adanya sarana yang mendukung. Pada usia anak SD sangat rentan dengan hal yang dinamakan bosan, media yang tidak kreatif dan bervariasi seringkali menyebabkan peserta didik cepat merasa kurang tertarik sehingga peserta didik tidak fokus dalam menerima pembelajaran dan kurang mengerti materi yang diajarkan terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses belajar mengajar tersebut dirasa kurang menyenangkan dan susah dipahami oleh peserta didik, hal tersebut akan berdampak besar pada keterampilan menulis dan menyimak pada siswa.

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *problem based learning* ini diharapkan agar pada penyampaian pembelajaran tidak hanya dilakukan secara langsung untuk peserta didik tetapi dapat mengajak peserta didik dalam memahami serta menghubungkan ide atau informasi yang didapatkan, terhadap pengetahuan yang akan dibelajarkan selanjutnya serta mengaitkan konsep dengan aktivitas sehari-hari. Maka dari itu, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, dan siswa akan menjadi lebih aktif, cepat memahami materi dan juga pembelajaran yang terlaksana memiliki pemahaman yang bermakna. Di dalam media pembelajaran *flipbook* termuat gambar-gambar yang menarik yang berkenaan dengan materi pembelajaran yang akan dibelajarkan. Terdapat juga audio yang bisa membantu dalam proses belajar siswa, khususnya pada peserta didik yang mempunyai tata cara belajar auditori. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk membaca tetapi juga dapat menganalisis dengan mengamati gambar yang termuat dan menyimak audio dalam media pembelajaran *flipbook*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook* berlandaskan pada beberapa asumsi berikut ini:

- a. *Flipbook* sebagai media pembelajaran ini bisa dimanfaatkan untuk mempermudah peserta didik mencermati materi pembelajaran dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam materi teks deskripsi. Selain daripada itu media pembelajaran *flipbook* dirancang untuk mengembangkan keterampilan menulis serta menyimak peserta didik pada penyajian materi pelajaran yang dihubungkan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui isu-isu kehidupan sehari-hari.
- b. Materi pembelajaran disajikan pada media *flipbook* dalam bentuk audiovisual yaitu teks, gambar-gambar dan juga audio yang beragam yang berkaitan dengan materi teks deskripsi sehingga selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak termotivasi untuk memperoleh pembelajaran dan proses belajar mengajar menjadi menggembirakan dan penuh variasi.

Adapun keterbatasan penelitian yang dimiliki dari penelitian pengembangan media sebagai berikut.

- a. Produk media pembelajaran berupa *flipbook* dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini, yang hanya mencakup muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi.
- b. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* tidak digunakan secara offline, sehingga diperlukan adanya fasilitas di sekolah seperti laptop maupun

chromebook dan juga jaringan internet yang memadai untuk pengaplikasiannya.

1.10 Definisi Istilah

Agar terhindar dari terjadinya kesalahpahaman istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, sehingga dirasakan perlu dalam memberikan beberapa pembatasan istilah adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah proses atau aktivitas yang bertujuan untuk menciptakan sebuah karya yang efektif dan inovatif. Produk yang dikembangkan diuji coba untuk memastikan kebermanfaatan dari produk dalam pembelajaran, bukan untuk menguji teori.
2. Media *flipbook* adalah merupakan teknologi digital berisikan animasi yang sering digunakan oleh pengguna untuk media pembelajaran dengan menampilkan buku atau materi yang dapat diputar dengan menggulung halaman seperti buku menggunakan *handphone* atau computer yang dapat diputar halaman seperti buku fisik.
3. *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan permasalahan nyata yang dihadapi peserta didik. Model ini mendorong mereka untuk mencari solusi atas masalah tersebut dan mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.
4. Model ADDIE diterapkan sebagai kerangka dalam merancang media pembelajaran *flipbook*. Model ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan, 4) tahap implementasi,

serta 5) tahap evaluasi, masing-masing berperan dalam memastikan efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan.

