

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh pokok bahasan yakni: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu bidang yang mempunyai peranan sangat penting dalam kemajuan sebuah bangsa. Oleh karena itu, pendidikan adalah hak yang harus didapatkan oleh seluruh masyarakat Indonesia sebagai sumber daya manusia yang dapat memajukan bangsa. Hal ini karena kemajuan pengembangan sebuah negara bergantung dengan kualitas sumber daya manusia di negara tersebut. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang memiliki kontribusi besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul serta memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menjamin kelangsungan pembangunan negara. Menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul di zaman modern ini memerlukan proses yang panjang serta perlu mempersiapkan program pendidikan dan pengembangannya agar sesuai dengan perubahan sosial yang berjalan cepat. Diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul karena tingkat pendidikan masyarakat yang semakin tinggi, semakin tinggi juga kualitas masyarakat di negara tersebut. Adanya pendidikan juga penting dalam

mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Potensi dapat diartikan sebagai kemampuan dalam diri peserta didik yang dapat dikembangkan dan diwujudkan (Khasanah dkk., 2020).

Pendidikan dapat menumbuhkan gambaran yang positif mengenai diri seseorang untuk mengembangkan potensi dalam dirinya dan meningkatkan kreativitas yang dimiliki. Pernyataan tersebut sejalan dengan definisi pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan merupakan usaha yang secara sadar dan terencana dilakukan guna menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan potensi diri para peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Ketika peserta didik belajar, mereka secara langsung mengembangkan potensi dalam diri mereka, sehingga secara tidak langsung membentuk pola pikir dan pada akhirnya membentuk kemampuan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pendidikan di jenjang sekolah dasar sangat penting dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dikarenakan proses pendidikan yang dilakukan sejak dini mempunyai pengaruh positif bagi peserta didik dalam pengembangan kemampuan intelektualnya seperti kemampuan memecahkan masalah dan berpikir logis. Pembelajaran Bahasa Indonesia akan menunjang pengembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik sehingga Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang sangat sentral dalam dunia Pendidikan (Herlambang, 2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia juga sebagai

penunjang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi lainnya (Candin dkk., 2023).

Pada dasarnya belajar bahasa merupakan pembelajaran berkomunikasi bagi peserta didik yang mulai diajarkan dari jenjang sekolah dasar dengan tujuan peserta didik mampu memahami, menguasai, dan mengaplikasikan pengetahuannya mengenai Bahasa Indonesia pada kehidupan sehari-hari (Elviya & Sukartiningsih, 2023). Dengan pengertian tersebut, maka mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, keterampilan bahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia dengan terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan utama pendidikan bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pola pikir yang diperlukan untuk menavigasi kehidupan sehari-hari mereka secara efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat 4 keterampilan berbahasa yang harus siswa miliki yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara (Purnamayanti dkk., 2020). Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, sangatlah penting bagi siswa untuk memperoleh dan menguasai empat keterampilan berbahasa selama pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar tergolong mata pelajaran yang susah untuk dipahami oleh peserta didik karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengembangkan empat keterampilan berbahasa. Guru sangat berperan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif untuk menunjang pengembangan keterampilan berbahasa para peserta didik. Guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu

meningkatkan minat dan motivasi belajar yang dimiliki serta meningkatkan partisipasinya secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat yaitu sesuai dengan karakteristik peserta didik akan menunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Nurrita (dalam Juliani & Ibrahim, 2023) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajarkan dan meningkatkan pemahaman agar mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsini & Kristiantari (2022), media pembelajaran adalah alat bantu yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran guna meningkatkan keinginan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar bertujuan meningkatkan semangat dan motivasi siswa dengan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih seru sehingga siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran dan siswa tidak mudah merasa jenuh (Juliani & Ibrahim, 2023).

Media pembelajaran dapat diintegrasikan dengan model-model pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Menurut Ekawati dkk. (dalam Aprilyawati, 2024), model pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang memandu guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dikelas dengan mengacu pada pendekatan pembelajaran yang hendak digunakan, termasuk di dalamnya berisi tahapan serta tujuan dari proses belajar mengajar, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Guru berperan penting dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas. Model pembelajaran yang dipilih agar

disesuaikan dengan karakteristik belajar, materi pelajaran, tujuan pengelajaran, dan masalah yang dihadapi peserta didik sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang optimal dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered*) yang dilihat dari berbagai hasil penelitian. Permasalahan lainnya yaitu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang masih kurang inovatif dan bervariasi serta model mengajar yang kurang bervariasi. Maka dari itu, hasil dari kegiatan pembelajaran di kelas masih belum maksimal. Timbulnya permasalahan ini dipandang karena pengetahuan guru yang masih terbatas mengenai pembelajaran inovatif dan penggunaan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Dikarenakan penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan peserta didik berperan penting terhadap partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga hasil dan capaian dikatakan tuntas bila capaian pembelajaran (CP) sudah terpenuhi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja, Ibu Ni Putu Ida Handayani S.Pd., M.Pd, pada hari Rabu, 24 Juli 2024, bahwa masih banyak siswa kelas II yang belum sepenuhnya memahami pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 4 Keluargaku Unik. Siswa kelas II masih kesulitan dalam membedakan kalimat fakta dan opini yang terdapat pada teks. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi kalimat aktif dan pasif. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran dari Bab 4 Keluargaku Unik belum tercapai optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada tes sumatif setelah dirata-ratakan hasilnya dibawah 80. Terlihat bahwa rata-

rata hasil belajar siswa secara keseluruhan pada Bab 4 Keluargaku Unik hanya mampu mencapai nilai rata-rata 63,41 (Kurang) dengan rentangan 40-64 sesuai dengan pedoman PAP skala 5 (Agung dkk., 2022:101).

Informasi lain yang diperoleh dari guru wali kelas II melalui wawancara dan observasi bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas disampaikan dengan metode konvensional. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar belum terlalu sering melainkan hanya beberapa kali saja. Media yang sebelumnya pernah digunakan yaitu media *powerpoint* dan video animasi yang diperoleh dari youtube. Berdasarkan hasil observasi, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran bersifat satu arah. Selain itu, penerapan model, metode, dan pendekatan selama proses pembelajaran juga masih jarang. Panduan belajar yang dimanfaatkan oleh guru juga terbatas hanya pada buku lks. Dikarenakan pembelajaran yang bersifat satu arah ini, keikutsertaan siswa secara aktif masih kurang karena peserta didik tidak terlalu dilibatkan melainkan hanya berfokus pada guru yang menjelaskan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung tidak mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan kondisi kegiatan pembelajaran di sekolah, maka solusi yang dapat menjadi jawaban dari permasalahan tersebut adalah pengadaan serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik, dan masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Melalui penggunaan media pembelajaran juga guru akan dapat menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik (Maharani dkk., 2023). Media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia yaitu media pembelajaran yang dapat memuat visual atau audio visual secara langsung. *Flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat memuat visual atau audio visual. Widyaningrum dkk. (2022) berpendapat bahwa *flipbook* adalah media pembelajaran elektronik berupa buku digital yang mempunyai komponen layaknya buku yang dapat di bolak-balik dalam tampilan virtual pada *smartphone* atau komputer. Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran ini mudah diakses oleh guru maupun peserta didik dikarenakan semua guru dan peserta didik memiliki *smartphone* atau komputer. Hal yang membuat media *flipbook* ini menarik karena didalamnya tidak hanya memuat teks, melainkan terdapat gambar, suara, video. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena kandungan dari *flipbook* yang memuat berbagai macam media seperti gambar, video, suara, dan teks (Sung dkk., 2019). Selain itu, tampilan *flipbook* yang dapat diulang-ulang akan memudahkan siswa untuk membaca kembali materi yang kurang dipahaminya (Logan dkk., 2020). Oleh karena itu, penggunaan media *flipbook* dalam proses pembelajaran akan mengurangi rasa bosan peserta didik dan peserta didik dapat belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Penggunaan media *flipbook* pada materi Keluargaku Unik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kalimat fakta dan opini serta kalimat aktif dan pasif. Siswa diajak berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran sehingga membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi dan meningkatkan hasil belajar semua siswa.

Media *flipbook* dapat diintegrasikan dengan model-model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share*. *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan lebih banyak waktu kepada peserta didik dalam memikirkan secara sungguh-sungguh terkait apa yang dimaksudkan atau dialami dan merespon serta membantu satu sama lain (Mutia dkk., 2020). Pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* ini merupakan pembelajaran sederhana yang memiliki keuntungan dapat mengoptimalkan partisipasi peserta didik dalam berpendapat dan meningkatkan pengetahuan yang dimiliki. Peserta didik dapat meningkatkan daya pikir secara individu (*think*) sebelum masuk ke dalam kelompok berpasangan (*pair*), lalu membagikan jawaban yang diperoleh dari diskusi dengan seluruh teman di depan kelas (*share*). Proses pembelajaran yang memanfaatkan media *flipbook* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* membuat pembelajaran menjadi dua arah sehingga akan meningkatkan minat belajar, dan partisipasi peserta didik yang nantinya meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada penelitian ini didukung oleh ketersediaan fasilitas di sekolah yang memadai dalam menggunakan media *flipbook* namun pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi. Media *flipbook* diintegrasikan dengan model pembelajaran TPS karena dalam kegiatan pembelajaran biasanya digunakan kelompok besar yang terdiri dari 6 hingga 7 siswa. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pembelajaran yang berlangsung kurang efektif dikarenakan siswa mengobrol dan bercanda bersama temannya sehingga tidak fokus selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran TPS

dipilih dengan harapan siswa mampu memikirkan terlebih dahulu secara mandiri mengenai persoalan yang diberikan lalu mendiskusikannya secara berpasangan sehingga meningkatkan keaktifan setiap siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jualiari & Ibrahim (2023) bahwa penggunaan media *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Ahmad (2019) juga mendapatkan hasil positif dari hasil data validasi kelayakan ahli media, ahli materi, dan uji kelompok kecil bahwa media *flipbook* sangat layak dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Widyaningrum dkk. (2022) mengembangkan media *flipbook* berbasis *think pair share* dikategorikan valid sehingga sangat layak dan efektif dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dikembangkan sebuah media yang dapat mendukung proses pembelajaran berupa media *flipbook*. Pengembangan media *flipbook* ini dikolaborasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan peningkatan minat belajar siswa. Peneliti menggagas sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kooperatif *Think Pair Share* Materi Keluargaku Unik Muatan Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan penelitian ini. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Motivasi siswa kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja dalam mengikuti pembelajaran tergolong rendah.
- 2) Proses pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode konvensional.
- 3) Pemanfaatan media pembelajaran dalam menyampaikan materi selama pembelajaran masih kurang bervariasi dan hanya mengacu pada buku LKS.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran kurang bervariasi dan inovatif.
- 5) Pemahaman siswa mengenai Bahasa Indonesia khususnya materi Keluargaku Unik tergolong rendah.
- 6) Nilai rata-rata keseluruhan siswa kelas II hanya mencapai 63,41 yang masih tergolong kurang ditinjau dari pedoman PAP skala 5 pada materi Keluargaku Unik.
- 7) Kurang partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dikarenakan media yang digunakan tidak menarik.

1.3 Pembatasan Masalah

Kompleksnya permasalahan yang telah teridentifikasi menyebabkan peneliti membatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini. Adapun pembatasan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan berbasis teknologi dalam proses

pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas II Sekolah Dasar, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran *flipbook*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kooperatif *Think Pair Share* materi Keluargaku Unik Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja?
- 2) Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kooperatif *Think Pair Share* materi Keluargaku Unik Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja?
- 3) Bagaimanakah efektivitas Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kooperatif *Think Pair Share* materi Keluargaku Unik Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kooperatif *Think Pair Share* materi Keluargaku Unik Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kooperatif *Think Pair Share* materi Keluargaku Unik Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas dari Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Kooperatif *Think Pair Share* materi Keluargaku Unik Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang berkepentingan. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran sehingga akan memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran. Dengan demikian pemahaman siswa akan semakin bertambah mengenai bahasa Indonesia, khususnya materi Keluargaku Unik. Melalui penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam proses pembelajaran akan mampu mengatasi rasa jenuh siswa dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini dapat digunakan oleh guru sebagai sarana dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, dan meningkatkan partisipasi siswa secara aktif sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat dicapai.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini bermanfaat bagi kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas proses belajar, meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, dan menambah informasi mengenai jenis serta cara penggunaannya dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini dapat memotivasi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran *flipbook* secara lebih kreatif dan inovatif serta dapat dijadikan referensi dan rujukan dalam melakukan penelitian serupa

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan produk media pembelajaran *flipbook* berbasis kooperatif *Think Pair Share* (TPS) pada materi Keluargaku Unik. Media pembelajaran *flipbook* ini berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara kreatif sehingga membantu mengatasi kesulitan siswa

dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang akan meningkatkan motivasi belajarnya. Karakteristik media pembelajaran *flipbook* ini dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang dibutuhkan oleh anak SD, dimana media ini selain ditampilkan oleh guru saat proses pembelajaran di sekolah dapat juga diakses dirumah secara mandiri oleh siswa melalui *handphone*.

Pembuatan media pembelajaran *flipbook* melalui (1) Analisis (*analyze*) yang dibutuhkan, (2) Merancang/mendesain produk (*design*), (3) Mengembangkan produk (*development*), (4) Implementasi produk yang dibuat (*implementation*), dan (5) Mengevaluasi produk (*evaluation*). Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *Think Pair Share* (TPS) adalah sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media pembelajaran *flipbook* berbasis kooperatif *Think Pair Share* (TPS) Bab 4 Keluargaku Unik pada muatan Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja.
- 2) Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *flipbook* ini yaitu Bab 4 Keluargaku Unik.
- 3) Media pembelajaran *flipbook* akan dirancang secara digital berisikan materi yang dikemas secara menarik, selain itu berisi audio sehingga siswa tidak akan merasa bosan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk berupa media pembelajaran *flipbook* ini dilakukan dengan melakukan analisis terlebih dahulu apa yang dibutuhkan. Berdasarkan keadaan di lapangan, guru dominan menggunakan metode ceramah dengan

berpedoman pada buku LKS. Guru dalam menyampaikan materi terkadang menggunakan media pembelajaran berupa *power point*. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode ceramah sering membuat siswa merasa bosan dan tidak fokus dalam mendengarkan penjelasan guru sehingga melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman sebangku atau bahkan tertidur saat pembelajaran. Hal tersebut membuat kurangnya pemahaman siswa karena metode penyampaian materi yang kurang divariasikan.

Pengembangan media pembelajaran *flipbook* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat fokus dan aktif serta tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya media pembelajaran *flipbook* juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan berpikir siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran *Flipbook* digital ini juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari kembali materi pelajaran secara mandiri melalui *handphone*, laptop atau komputer. Siswa dapat mengulang bagian yang masih kurang dipahami kapan saja dan di mana saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Media pembelajaran *flipbook* ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sekolah, yaitu guru dan siswa dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, memotivasi siswa untuk aktif selama proses pembelajaran, dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

- 2) Isi media pembelajaran *flipbook* berbasis kooperatif *Think Pair Share* (TPS) ini diorganisasikan berdasarkan teori-teori pembelajaran agar dapat memudahkan siswa dalam belajar.
- 3) Media pembelajaran *flipbook* berbasis kooperatif *Think Pair Share* (TPS) ini dirancang dengan teks, gambar, audio, dan kuis sehingga dapat menyesuaikan karakteristik siswa yang berbeda-beda.
- 4) Belum tersedianya media pembelajaran *flipbook* digital pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia.
- 5) Guru dan siswa telah menguasai cara penggunaan teknologi digital sehingga guru dan siswa mampu menggunakan media pembelajaran *flipbook* dalam proses pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media pembelajaran *flipbook* berbasis kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas II sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas II SD Negeri 1 Kerobokan Kaja.
- 2) Materi yang disampaikan pada media pembelajaran *flipbook* terbatas pada muatan Bahasa Indonesia Bab 4 Keluargaku Unik.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dipergunakan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu perlu memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan kegiatan merangkai, menciptakan, dan memanipulasi segala sesuatu yang telah dirancang sebelumnya menjadi suatu produk yang nyata harus diuji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga nantinya produk tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas.
- 2) *Flipbook* merupakan salah satu bahan ajar elektronik berupa buku digital yang berisikan berbagai macam media seperti gambar, video, suara, teks yang berkaitan dengan materi.
- 3) Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dirancang guna mempengaruhi pola interaksi siswa. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) ini merupakan pembelajaran secara berkelompok. Model pembelajaran ini mengajarkan siswa untuk membaca dan memikirkan permasalahan yang diberikan, lalu siswa secara berpasangan mendiskusikan, kemudian mereka dapat saling berbagi atau mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang ditemukan di depan kelas.
- 4) Muatan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar yang mencakup seluruh aspek bahasa, mulai dari kaidah bahasa seperti ejaan dan tata bahasa, pengembangan kemampuan berbahasa seperti berbicara dan menulis, dan penggunaan bahasa dalam berbagai konteks seperti lisan dan sastra.