

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa memiliki peranan yang cukup penting pada sejumlah aspek kehidupan utamanya pada perkembangan emosional, sosial serta intelektual seseorang. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi untuk alat komunikasi, namun juga dipergunakan menjadi bahasa pengantar pada seluruh jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi (Kartika dkk, 2023). Di Indonesia yang dikenal kaya akan keberagaman suku, bahasa, dan budaya, peran bahasa cukup krusial dalam melestarikan serta mengembangkan budaya lokal (Zamhari dkk, 2025). Sebagai negara yang mempunyai lebih dari 700 bahasa daerah, bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pemersatu nasional, menghubungkan berbagai komunikasi etnis dan budaya. Bahasa Indonesia mampu menjadi sarana dalam melestarikan Bahasa daerah sebagai yang tak dapat terpisahkan dari warisan budaya bangsa (Asdarina dkk, 2023). Pada kegiatan belajar bahasa ada empat keterampilan yang penting untuk dimiliki, salah satunya adalah keterampilan membaca.

Keterampilan membaca adalah salah satu empat keterampilan berbahasa yang cukup esensial dalam pendidikan di tingkat sekolah dasar. Membaca memiliki sejumlah manfaat contohnya adalah memperoleh informasi serta pengetahuan, dapat memperluas cara pandang serta pola pikir seseorang. Selain itu, dengan membaca juga bisa membantu dalam meningkatkan keterampilan kosakata, ungkapan, dan istilah (Efendi & Subayani, 2025). Keterampilan ini terbukti

berperan kuat dalam mendorong peningkatan kapasitas berpikir kritis serta kemampuan berkreasi siswa. Penerapannya membangun sikap yang konstruktif terhadap proses belajar sehingga kegiatan pembelajaran dipandang sebagai pengalaman yang bermakna. Keterampilan ini juga memfasilitasi pemahaman isi teks secara tepat dan benar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Wahyuni (2025) yang menyebutkan bahwa salah satu tujuan dari membaca adalah memberikan pemahaman atas suatu informasi dari suatu bacaan, maka dengan memahami suatu bacaan maka seseorang mampu memperoleh pengetahuan baru. Namun, contoh permasalahan pada dunia pendidikan di Indonesia yakni masalah mengenai kemampuan literasi membaca terutama di lingkungan sekolah dasar.

Pada konteks pendidikan abad ke-21 literasi membaca menempati posisi strategis sebagai fondasi pembentukan generasi muda yang memiliki kecakapan literasi. Upaya tersebut diarahkan melalui penguatan penguasaan empat keterampilan berbahasa sebagai pilar utama perkembangan kemampuan literatif. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka, yaitu untuk meningkatkan literasi peserta didik melalui pembelajaran menyimak, membaca, menulis, berbicara dan mempresentasikan (Tarigan dkk, 2023). Literasi merupakan kunci untuk bisa memahami mata pelajaran seperti matematika, sains, sejarah, dan Bahasa (Rokmanah dkk, 2025). Dengan memperkuat fondasi literasi yang kuat, peserta didik akan lebih mudah mengakses dan memahami konten-konten akademik yang diajarkan. Literasi dasar (*basic literacy*) dipahami sebagai kecakapan fundamental yang mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, menulis, serta berhitung. Ini berhubungan dengan kapasitas analitis dalam mengolah dan menyiapkan informasi, menyampaikan

gagasan, serta merepresentasikan data secara tepat berdasarkan pemahaman yang matang dan keputusan yang diambil secara mandiri (Lestari dkk, 2024).

Literasi dipahami sebagai rangkaian aktivitas yang berorientasi pada penelusuran dan pengolahan informasi. Ini diwujudkan melalui membaca, menulis, menelaah, mengamati, serta menafsirkan informasi secara kritis sehingga makna yang diperoleh bersifat reflektif (Hidayatullah dkk, 2025). Dewi (2025) mengemukakan bahwa literasi dasar mencakup beberapa ranah utama yang perlu dipahami secara komprehensif. Pertama, literasi baca tulis dimaknai sebagai kecakapan menafsirkan teks tertulis, baik makna yang tersurat maupun yang tersirat, guna memperluas wawasan dan mengembangkan potensi diri. Kedua, literasi numerasi merujuk pada kemampuan memanfaatkan angka serta simbol matematika dasar untuk menyelesaikan persoalan praktis dalam beragam situasi kehidupan. Ketiga, literasi digital dipahami sebagai kecakapan menggunakan media digital secara etis dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi sekaligus membangun komunikasi yang efektif.

Berdasarkan penelitian *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 mengumumkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 71 dari 81 negara yang ikut dalam program tersebut. Indonesia memperoleh skor Matematika (379), Sains (398), dan Membaca (372) (Almufariz dkk, 2025). Hasil PISA tersebut memperlihatkan adanya indikasi perbaikan pada posisi literasi membaca Indonesia. Peringkat Indonesia memang meningkat lima tingkat dibandingkan hasil tahun 2018. Namun skor yang diraih justru mengalami penurunan. Kondisi ini menegaskan bahwa kenaikan peringkat tidak secara langsung mencerminkan peningkatan mutu literasi. Perubahan posisi tersebut lebih

mungkin dipengaruhi oleh penurunan performa negara lain yang terjadi secara lebih tajam. Kemudian berdasarkan hasil riset *Progress In International Reading Literacy Study* (PIRLS) tahun 2021 yang telah melakukan evaluasi terhadap kemampuan literasi, menunjukkan bahwa pada kategori membaca Indonesia menempati peringkat 43 dari 43 negara yang berpartisipasi dengan skor 388, jauh di bawah rata-rata internasional yang mencapai 500 (Rahmayanti, 2025). Data tersebut telah menunjukkan bahwa literasi di Indonesia masih sangat rendah dan hal tersebut mencerminkan bahwa literasi merupakan tantangan besar dalam sistem pendidikan negara ini.

Kemudian pada Tingkat Nasional dari data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang telah merilis daftar data indeks aktivitas literasi membaca (Alibaca) di Indonesia tahun 2019, dengan hasil Provinsi Bali menempati posisi ke-5 dari 34 Provinsi. Indeks aktivitas literasi membaca (Alibaca) di Bali masih dalam kategori sedang dengan angka 44,58 (Irwan & Sapriyadi, 2021). Rerata indeks nasional berada pada kategori aktivitas literasi rendah dengan capaian sebesar 37,32. Nilai tersebut tersusun atas empat dimensi utama yang menunjukkan variasi capaian pada setiap aspek. Dimensi kecakapan mencatat skor 75,92. Dimensi akses berada pada angka 23,09. Dimensi alternatif mencapai 40,49. Sementara itu dimensi budaya menunjukkan nilai 28,50.

Permasalahan literasi membaca juga ditemukan langsung dari hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Selat. Literasi membaca siswa masih cenderung rendah, yang bisa diamati dari jaranganya siswa terlibat pada aktivitas membaca di luar proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 2 Selat menunjukkan bahwa, 1) Guru telah



mengimplementasikan sejumlah model pembelajaran tetapi masih belum bisa memenuhi gaya belajar siswa yang beragam; 2) Sumber belajar yang hanya mempergunakan buku paket yang didapatkan dari pemerintah yang menjadikan minimnya rasa tertarik membaca dalam diri siswa; 3) Masih banyak siswa saat kegiatan pembelajaran yang bercanda dengan teman sebangkunya sehingga menyebabkan kurangnya fokus ketika belajar; 4) Masih minimnya penggunaan media pembelajaran, khususnya media berbasis digital menyebabkan siswa kurang bersemangat dan merasa jenuh; 5) Berdasarkan wawancara dengan guru, disampaikan bahwa sebagian besar belum mampu memahami isi bacaan secara menyeluruh, apalagi menarik kesimpulan atau menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri; 6) Guru menyampaikan bahwa sejumlah siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami makna bacaan. Kesulitan ini semakin terasa ketika proses belajar hanya mengandalkan cara tradisional, contohnya membaca langsung dari buku, minim adanya bantuan gambar ataupun bentuk interaksi yang dapat membangkitkan minat dan keterlibatan mereka.

Hal tersebut diperkuat oleh data yang diperoleh dari kemampuan membaca siswa kelas IV SD Negeri 2 Selat, nilai tertinggi yang dicapai adalah 80, yang berarti ada siswa yang sudah cukup baik dalam membaca dengan lancar dan benar. Terdapat 13 orang siswa yang telah memiliki nilai diatas rerata, dan 10 orang siswa lainnya masih mendapat nilai dibawah rata-rata. Rata-rata nilai berada di angka 65 yang mengindikasikan mayoritas Siswa masih berada pada tingkat cukup dan belum mencapai kemampuan membaca yang ideal. Keterampilan ini adalah keterampilan dasar yang sangatlah diperlukan dalam pendidikan utamanya jenjang sekolah dasar sebagai tahap penguatan literasi anak (Ardana, 2025). Jika

keterampilan membaca belum terbentuk dengan baik, maka siswa akan kesulitan memahami isi teks, mengambil informasi penting, dan menggunakannya dalam kehidupan nyata. Pada jenjang sekolah dasar hal ini sangatlah esensial karena masa ini adalah tahap awal pembentukan kemampuan literasi. Maka diperlukan untuk menerapkan kegiatan belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan mereka, agar tidak ada siswa yang tertinggal dalam hal literasi membaca.

Pada permasalahan rendahnya literasi membaca ini dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Hidayati dkk, 2024). Faktor internal berkaitan dengan kondisi yang berasal dari dalam diri seperti lemahnya motivasi belajar tingkat intelegensi yang kurang memadai serta minat belajar yang rendah. Di sisi lain faktor eksternal merujuk pada pengaruh dari luar individu yang mencakup lingkungan sekolah ketersediaan sarana dan prasarana serta penerapan metode pembelajaran yang belum selaras dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Putri (2024) kemampuan guru dan sarana prasarana dapat mempengaruhi motivasi literasi membaca siswa, karena jika buku bacaan menarik, kondisi perpustakaan serta kemampuan guru dalam menerapkan model serta metode yang menarik akan memberikan pengaruh yang besar terhadap minat membaca siswa. Selain itu, tingginya harga buku di masyarakat, jumlah perpustakaan yang sedikit, dan pengaruh negatif dari kemajuan media elektronik juga turut berkontribusi faktor rendahnya literasi membaca di Indonesia (Inggriyani & Samosir, 2022).

Azizah (2024) menegaskan bahwa rendahnya tingkat literasi membawa dampak signifikan terhadap perkembangan akademik peserta didik secara

menyeluruh. Keterbatasan kemampuan membaca menghambat proses pemaknaan materi pembelajaran sehingga kesulitan tidak berhenti pada mata pelajaran bahasa. Kondisi tersebut turut memengaruhi pemahaman konsep pada berbagai bidang studi lain yang menuntut kemampuan membaca sebagai dasar penguasaan materi. Kegiatan literasi membaca merupakan suatu hal yang harus dilakukan dan paling penting oleh peserta didik, karena dengan literasi yang baik mampu mengubah seseorang yang biasa menjadi luar biasa (Nuraini & Amaliyah, 2024). Dengan melakukan kegiatan literasi yang rutin, maka akan berpengaruh terhadap minat belajar dan membaca anak karena pembiasaan dari lingkungan sekolah (Muttaqin, 2024). Kesenjangan dalam hal literasi semakin terlihat ketika integrasi teknologi yang mampu mendukung pembelajaran yang adaptif belum dioptimalkan secara merata di institusi Pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar dinamis dan mampu mendorong motivasi serta partisipasi mereka dalam proses kegiatan belajar mengajar (Asfiana dkk, 2025). Situasi tersebut menuntut adanya langkah terencana untuk memperkuat kemampuan literasi peserta didik. Perbaikan dapat diarahkan pada penataan kurikulum agar lebih responsif terhadap kebutuhan belajar, pengembangan metode pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, serta perluasan akses terhadap bahan bacaan yang bermutu dan relevan dengan konteks pembelajaran.

Era abad ke-21 yang kerap disebut sebagai masa informasi dan teknologi menghadirkan sudut pandang baru dalam berbagai aspek kehidupan (Diputra dkk. 2020). Perkembangan teknologi berkontribusi besar terhadap kemajuan ilmu pengetahuan sekaligus memperkuat penguasaan keterampilan manusia (Doringin dkk, 2020). Dengan perkembangan teknologi yang pesat, tenaga pendidik

diharapkan mampu memberikan sebuah inovasi baru yang dapat memotivasi siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Peningkatan pola belajar dan pengembangan cara berpikir kreatif siswa menuntut guru menghadirkan pengalaman belajar yang mampu menarik perhatian serta melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan perkembangan zaman terbukti dapat mendorong tumbuhnya motivasi belajar. Dalam konteks era digital internet menyediakan beragam sumber informasi baik yang telah terverifikasi maupun yang masih diragukan keakuratannya sehingga diperlukan kemampuan seleksi yang tepat. Sejalan dengan itu kebijakan pendidikan di Indonesia mendorong pemanfaatan kemajuan teknologi digital pada seluruh jenjang pendidikan (Gulodkk. 2025). Dalam kerangka revolusi industri 4.0 mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran mendasar sebagai sarana penguatan literasi.

Minimnya keberagaman bahan bacaan serta terbatasnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran turut berkontribusi terhadap rendahnya literasi membaca pada jenjang sekolah dasar. Materi bacaan yang tidak merepresentasikan keragaman sosial maupun tidak selaras dengan minat siswa cenderung menyulitkan proses keterhubungan dengan isi teks. Pada situasi tersebut media pembelajaran memegang peran strategis untuk menunjang efektivitas proses belajar. Pemanfaatan media yang tepat membantu memperjelas materi yang disampaikan sekaligus menumbuhkan rasa tertarik terhadap aktivitas pembelajaran (Zahra dkk, 2024). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan guru ketika menyajikan materi pembelajaran kepada siswanya dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan Ramadhani (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan keinginan belajar siswa, Hal tersebut

dikarenakan media pembelajaran bisa memberi pengalaman baru pada proses pembelajaran. Menurut Rahmawati (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat sistematis serta mempunyai daya tarik mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar penggunaannya.

Media pembelajaran interaktif bisa menjadi salah satu alternatif dari permasalahan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merujuk pada pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung penyampaian materi yang dirancang agar proses belajar berlangsung lebih hidup dan efisien (Aldi dkk. 2025). Pendekatan ini tidak terbatas pada satu jenis perangkat melainkan mengintegrasikan komponen fisik dan sistem aplikasi dalam satu kesatuan. Melalui integrasi tersebut tercipta ruang komunikasi timbal balik yang memungkinkan keterlibatan aktif antara guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Loliyana dkk, 2022). Media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik utama yaitu kemampuan penyampaian informasi melalui elemen visual seperti simulasi, video, animasi dan teks (Jannah dkk, 2024). Dengan adanya gabungan berbagai komponen tersebut nilai mampu mendukung proses belajar menjadi lebih menarik serta memudahkan untuk mempelajari materi yang lebih rumit. Dan dengan penggunaan media interaktif ini mampu memberi umpan balik secara langsung kepada pemakai sehingga media tersebut sangat efektif digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan.

Implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia menempatkan integrasi pendekatan pembelajaran inovatif yang kontekstual sebagai fokus utama. Orientasi tersebut membuka ruang pemanfaatan sumber belajar yang memuat nilai kearifan

lokal sehingga berfungsi sebagai sarana pembelajaran sekaligus wahana penguatan identitas kebangsaan serta apresiasi terhadap warisan budaya daerah. Kekayaan kearifan lokal di Bali memiliki potensi besar untuk diolah menjadi inspirasi dalam pengembangan materi ajar. Pengolahan tersebut dapat diarahkan untuk menumbuhkan ketertarikan belajar sekaligus memperdalam pemahaman dalam kegiatan membaca (Loliyana dkk, 2022).

Hal tersebut menunjukkan bahwa pada masa sekarang guru-guru diharapkan mampu berinovasi dengan membuat media pembelajaran yang interaktif dan lebih dinamis yang bisa memicu minat membaca pada diri siswa, salah satunya adalah media pembelajaran *Flipbook* bermuatan kearifan lokal. Menurut Permana (2024) *Flipbook* adalah sebuah media yang disusun sistematis dan memuat gambar suara, tulisan yang disajikan dalam kemasan digital yang mengandung elemen multimedia yang dapat melibatkan penggunaanya secara lebih aktif. *Flipbook* merupakan suatu media dalam bentuk buku digital yang seolah-olah bisa bergerak apabila dibalik tiap halamannya. Media ini bisa dimanfaatkan untuk menyajikan materi belajar secara langsung seperti teks non-fiksi yang disampaikan pada *flipbook* serta ditunjang dengan sejumlah gambar sehingga mampu menumbuhkan minat literasi, mempelajari materi hingga mencerna informasi yang diperoleh (Anengsih, 2025). Media *flipbook* dapat digunakan sebagai alternatif pengganti buku cetak karena *flipbook* sendiri termasuk dalam kategori buku digital. Dengan penggunaan media *flipbook* di era sekarang sangatlah penting karena sejalan dengan pendapat Permana (2024) yang menyebutkan bahwa sekarang kita hidup dalam era digital yang menerapkan sistem digitalisasi pada semua aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* yang mengintegrasikan kearifan lokal menawarkan sejumlah keunggulan yang tidak dapat diberikan oleh buku konvensional (Anengsih dkk, 2025). Kehadiran unsur interaktif berupa animasi suara serta efek visual menjadikan *flipbook* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa. Tampilan yang dinamis tersebut mendorong keterlibatan aktif selama proses membaca sehingga perhatian terhadap materi dapat terjaga dengan baik. Pemanfaatan teknologi dalam media ini sekaligus membuka peluang integrasi nilai kearifan lokal Bali ke dalam konten pembelajaran. Muatan budaya tersebut membantu peserta didik membangun kedekatan dengan lingkungan sosial dan budayanya sendiri sehingga materi yang dipelajari terasa lebih kontekstual dan bermakna. Dari sisi aksesibilitas format digital memungkinkan bahan bacaan digunakan secara fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu. Fitur tambahan seperti kuis atau latihan interaktif berfungsi sebagai sarana evaluasi yang memberi kesempatan bagi siswa untuk menilai tingkat pemahaman terhadap teks yang telah dibaca. Penggunaan *flipbook* berbasis kearifan lokal pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran literasi membaca sekaligus memperluas pengalaman belajar yang lebih utuh efektif dan menyenangkan. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi tradisi megoak-goakan sebagai sumber konten lokal dalam *flipbook* berbasis pendekatan inkuiri untuk meningkatkan literasi membaca. Hingga saat ini, belum ada penelitian yang memadukan ketiga unsur tersebut dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

Berdasarkan paparan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Selat telah menunjukkan kondisi literasi membaca siswa yang masih rendah, yang



salah satunya dikarenakan model pembelajaran yang belum relevan dengan gaya belajar siswa serta kurangnya penggunaan media pembelajaran. Rendahnya proporsi siswa yang mencapai kategori baik dan sangat baik menjadi indikator perlunya strategi pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengambil judul: “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya mengarahkan pada ditemukannya sejumlah persoalan utama yang menjadi fokus kajian ini. Permasalahan tersebut selanjutnya dirumuskan sebagai berikut.

1. Rendahnya Minat Baca Siswa: Siswa menunjukkan minat baca yang rendah, yang terlihat dari jarang mereka terlibat dalam kegiatan membaca di luar proses pembelajaran di kelas. Hal ini mengindikasikan perlunya strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan minat baca siswa.
2. Keterbatasan Sumber Belajar: Penggunaan sumber belajar yang terbatas, seperti hanya mengandalkan buku paket dan sesekali video pembelajaran, menyebabkan siswa merasa jenuh. Keterbatasan ini berkontribusi pada kurangnya antusiasme siswa dan menjadikan mereka pasif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya Penggunaan Media Pembelajaran Digital: Minimnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, seperti *Flipbook*, aplikasi pembelajaran, atau platform online lainnya,

mengakibatkan siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Hal ini berpotensi mengurangi motivasi belajar dan berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.

4. Kurangnya Fokus Siswa dalam Proses Pembelajaran: Selama proses pembelajaran, banyak siswa yang terlibat dalam bercanda dengan teman sebangkunya, yang mengakibatkan kurangnya fokus dan konsentrasi dalam belajar. Hal ini mengindikasikan dibutuhkan pendekatan yang lebih baik dalam membentuk suasana belajar yang lebih interaktif dan kondusif.
5. Rendahnya Kemampuan Literasi Membaca Siswa: Hasil observasi menemukan rata-rata nilai membaca siswa adalah 65 yang mengindikasikan mayoritas siswa masih berada di tingkat sedang dan belum mencapai kemampuan membaca yang ideal. Hal tersebut juga diperkuat dari hasil wawancara guru kelas yang menyatakan sejumlah siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami makna bacaan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berpedoman dari masalah yang sudah teridentifikasi, maka dilaksanakan pembatasan terhadap permasalahan supaya lebih terfokus pada permasalahan yang akan dikaji. Pembatasan masalah penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal. Pemakaian media ini mampu menunjang proses belajar mengajar yang lebih kreatif serta inovatif dan memiliki tujuan meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam materi Ide Pokok dan Ide Pendukung.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang yang sudah disajikan, rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini meliputi.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan dari media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya menjadi dasar penetapan arah penelitian ini. Berdasarkan perumusan tersebut tujuan yang hendak dicapai meliputi:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk menganalisis validitas media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

3. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *flipbook* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran digital dalam format *flipbook* yang dirancang untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada materi ide pokok dan ide pendukung dengan muatan kearifan lokal. *Flipbook* dirancang menyerupai buku cetak dari segi cara penggunaan namun diakses melalui perangkat elektronik seperti telepon genggam, komputer laptop atau *chromebook*. Format digital ini memberi kemudahan dalam distribusi dan pemanfaatan media pembelajaran secara fleksibel sesuai kebutuhan pembelajaran. Isi *flipbook* tidak terbatas pada paparan teks materi. Penyajian dilengkapi ilustrasi visual yang menarik serta dukungan audio yang relevan dengan topik pembelajaran. Audio memuat penjelasan materi sekaligus permasalahan yang dekat dengan kehidupan nyata siswa sehingga mendorong proses berpikir kritis dalam menemukan solusi. Penyematan audio secara langsung di dalam media turut melatih keterampilan menyimak melalui pengalaman belajar yang variatif. Selain itu animasi teks dan gambar yang menampilkan situasi kontekstual berperan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Integrasi berbagai unsur tersebut menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menantang. Kondisi ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi sekaligus menarik

minat siswa untuk terlibat aktif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam penelitian ini disusun berdasarkan sejumlah asumsi dasar yang menjadi landasan konseptual.

- a. Media pembelajaran berbasis *flipbook* dimanfaatkan sebagai sarana yang membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih terarah khususnya pada pokok bahasan Ide Pokok dan Ide Pendukung. Perancangan *flipbook* juga ditujukan untuk memperkuat kemampuan literasi membaca melalui penyajian materi yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata.
- b. Materi pembelajaran dalam media *flipbook* disajikan melalui pendekatan audiovisual yang memadukan teks ilustrasi visual serta audio yang selaras dengan topik Ide Pokok dan Ide Pendukung. Penyajian variatif ini dirancang untuk membangun suasana belajar yang dinamis sehingga keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dapat meningkat. Kondisi tersebut mendorong tumbuhnya motivasi belajar sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Penelitian pengembangan media ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital dalam format *flipbook* dengan cakupan terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Ide Pokok dan Ide Pendukung.

- b. Media *flipbook* dikembangkan untuk penggunaan berbasis daring sehingga tidak dirancang untuk dioperasikan secara luring. Penerapannya memerlukan dukungan fasilitas sekolah berupa perangkat seperti laptop atau *chromebook* serta ketersediaan jaringan internet yang memadai agar proses penggunaan dapat berlangsung secara optimal.

### 1.8 Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini disajikan batasan konsep sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan dimaknai sebagai rangkaian kegiatan sistematis yang diarahkan untuk menghasilkan produk yang efektif dan inovatif. Produk yang dikembangkan melalui proses ini diuji dalam praktik pembelajaran guna menilai tingkat kebermanfaatannya. Fokus kegiatan tersebut tidak diarahkan pada pengujian teori melainkan pada validasi produk yang dihasilkan (Raihanati et al., 2020).
2. Media *flipbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik (Sudarto et al., 2025). Media ini menggabungkan berbagai unsur multimedia seperti audio-visual, gambar, maupun video yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih interaktif.
3. Kearifan lokal dipahami sebagai bagian yang melekat dalam kehidupan budaya suatu masyarakat sehingga tidak terpisahkan dari dinamika sosialnya. Konsep ini merujuk pada seperangkat nilai yang hidup dan

berkembang dalam lingkungan lokal serta terbukti berkontribusi terhadap kemajuan masyarakat di Indonesia (Aldi & Barizi, 2025).

4. Model pembelajaran inkuiri dimaknai sebagai pendekatan yang mengoptimalkan keterlibatan kemampuan siswa dalam proses pencarian dan penyelidikan secara sistematis kritis logis serta analitis. Melalui proses tersebut siswa membangun pemahaman dan merumuskan temuan secara mandiri dengan keyakinan terhadap hasil yang diperoleh (Marfilinda et al., 2025).
5. Model ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja dalam perancangan media pembelajaran *flipbook*. Struktur model ini mencakup lima tahapan utama yakni 1) analisis (*analyze*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), serta 5) evaluasi (*evaluation*) (Anafi et al., 2021). Setiap tahapan memiliki fungsi memastikan media yang dikembangkan memenuhi kriteria efektivitas pembelajaran.

