

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran penting dalam mendorong perkembangan individu serta kemajuan suatu bangsa. Hal tersebut sejalan dengan amanat yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan diarahkan pada upaya mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik agar berkembang menjadi pribadi yang memiliki keimanan, pengetahuan, kreativitas, kemandirian, serta sikap tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat (Trisna, 2026). Integrasi ketika kegiatan ini sekaligus mampu menguatkan watak/karakter siswa yang sekaligus merupakan bagian fungsi pendidikan. Pendidikan sifatnya memengaruhi bukan menghilangkan, sebab tidak ada yang hilang dalam proses pendidikan. Hanya sifatnya mempengaruhi hal-hal yang kurang baik ke arah yang baik dan memperkembangkan potensi yang positif menjadi maksimal sesuai dengan potensinya. Dalam ketentuan umum UU Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dikemukakan bahwa, proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Susanti, 2021).

Kurikulum merupakan nilai-nilai keadilan dalam inti pendidikan. Istilah tersebut mempengaruhi terhadap kurikulum yang akan direncanakan dan

dimanfaatkan. Secara terimologi, kurikulum berarti suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara sistematis atas dasar norma-norma yang berlaku dan dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum memuat isi dan materi pelajaran. Kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh dan dipelajari siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan. Mata pelajaran dianggap sebagai pengalaman orang tua atau orang-orang pandai masa lampau, yang telah disusun secara sistematis dan logis. Kurikulum dipandang sebagai rencana pembelajaran merupakan suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan siswa. Melalui program ini siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa menuju tujuan pendidikan pembelajaran yang diharapkan (Batubara, 2021).

Kemampuan membaca merupakan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, karena menjadi fondasi untuk memahami materi pembelajaran lain. Membaca secara sederhana dikatakan sebagai proses membunyikan lambing bahasa tertulis. Membaca dapat memperluas pengetahuan, wawasan dan kemampuan siswa, dengan membaca siswa akan membentuk kemampuan berpikir lewat proses menangkap gagasan atau informasi, memahami, mengimajinasikan, dan menerapkannya. Membaca merupakan suatu yang dipelajari manusia tidak hanya di dalam kegiatan sehari-hari, yang diajarkan oleh orang tua kepada anaknya, tetapi juga sangat digiatkan di sekolah. Karena dengan membaca, dapat memudahkan seseorang dalam mempelajari dan mengetahui sesuatu yang akan di ingin dipelajari (Muliawanti et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari karena bahasa memegang peranan penting dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa, serta mendukung atau meningkatkan peluang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi apa pun. Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan komunikasi. Lebih dari sekedar tata bahasa dan kosakata pelajaran ini mengajak siswa untuk berkomunikasi secara efektif baik lisan maupun tulisan dengan menggunakan Bahasa Indonesia (Handayani, 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan atau pun tulisan, serta alat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari dan diajarkan sejak dini. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia tidak hanya menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan segala informasi. akan tetapi, Bahasa Indonesia adalah identitas sekaligus alat pemersatu bangsa yang harus tetap dijunjung tinggi (Ivantri, 2021).

Berdasarkan identifikasi kesenjangan yang ada antar kondisi nyata dan kondisi ideal dalam pembelajaran di kelas II SD. Secara ideal, siswa seharusnya mampu mengenali huruf dengan baik, mengeja dengan lancar, serta memahami bacaan sesuai dengan tingkat usianya. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan membaca yang berdampak pada rendahnya kemampuan membaca mereka. Kesenjangan ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar, kesulitan dalam memahami

mata pelajaran lain yang berbasis teks, serta berpotensi menurunkan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD N 2 Sinabun bersama ibu Kadek Juni Arsini Tusan, yang berada di Desa Sinabun, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng pada kelas II dan data menunjukkan bahwa nilai ulangan Bahasa Indonesia siswa belum mencapai tingkat optimal. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh aktivitas belajar yang tidak optimal salah satu contohnya adalah hasil belajar Bahasa Indonesia yang dikategorikan rendah. Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat permasalahan yang didapat yaitu: 1) masih banyak siswa kelas rendah yang mengalami kesulitan dalam belajar membaca dan mengeja, 2), siswa tidak bisa membedakan huruf contohnya seperti 'b' dan 'd' atau 'p' dan 'q', 3) metode pembelajaran yang kurang interaktif dan cenderung konvensional menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Dari SD tersebut ditemukan sebanyak 20 dari 30 anak yang masih mengalami kesulitan membaca dan memahami huruf, data ini juga diperkuat dari observasi yang peneliti sudah lakukan. Berdasarkan observasi tersebut siswa tidak fokus pada pembelajaran dikarenakan mengutamakan bermain.

Penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa kelas II di SD N 2 Sinabun dapat dilihat dari beberapa sisi. Dari siswa, sebagian masih sulit membedakan bentuk huruf yang mirip seperti 'b' dengan 'd' atau 'p' dengan 'q'. Kesulitan ini juga diikuti dengan belum lancarnya kemampuan mengeja, sehingga membuat proses membaca terhambat. Selain itu, banyak siswa yang kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung, sehingga perhatian terhadap



materi pelajaran menjadi berkurang. Dari sisi guru, pembelajaran yang diberikan masih menggunakan media yang tidak menarik dan kurang bervariasi, sehingga suasana kelas terasa membosankan dan tidak mendorong siswa untuk aktif. Tidak memiliki banyak pilihan untuk membuat media belajar yang kreatif dan inovatif. Semua hal ini berhubungan dan akhirnya membuat hasil belajar, khususnya kemampuan membaca, belum optimal. Berdasarkan permasalahan-permasalahan ini maka diperlukan solusi sehingga permasalahan ini dapat terselesaikan.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan solusi pengembangan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan siswa dapat memahami pembelajaran sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Berbagai alternatif dapat diterapkan untuk mengatasi kesenjangan tersebut, salah satunya adalah dengan inovasi dalam media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Salah Satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar. *Flipbook* merupakan kumpulan halaman yang dapat dibuka dan dibolak-balik seperti buku yang nyata dalam layer monitor. *Flipbook* sebagai media yang menunjang pembelajaran, siswa menjadi tertarik dengan tampilan *flipbook* yang lebih menarik dari pada buku teks biasa (Mursidi et al., 2022).

Namun, penerapan media pembelajaran media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahan, kelebihannya antara lain dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan dukungan tampilan visual dan audio, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Selain itu, media ini juga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep membaca melalui pendekatan fonetik yang melibatkan indra penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Namun media ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada perangkat teknologi yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah, memerlukan keterampilan tambahan bagi guru dalam penggunaannya, serta potensi gangguan bagi siswa jika tidak digunakan secara terarah. Oleh karena itu, dalam penerapannya, diperlukan strategi yang tepat agar manfaat dari media ini dapat dimaksimalkan dan kendala yang ada dapat di minimalisir.

Menurut Mulyadi (2016: 298), *flipbook* merupakan media menyerupai buku dengan setiap halamannya dilengkapi dengan animasi atau proses yang bergerak. *Flipbook* dapat dilengkapi dengan teks, animasi, gambar, video, dan suara, sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang interaktif dan motivasi siswa dalam belajar serta lebih mudah menstimulasi daya ingat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Flipbook* dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan alat yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian terdahulu terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa yang menggunakan media *flipbook* interaktif Sari

& Ahmad (2021) meneliti tentang pengembangan media *flipbook* menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif merupakan jenis media yang tersusun secara terstruktur, mengandung beragam materi seperti teks, objek, dan suara yang kemudian dipresentasikan dalam format digital yang memuat unsur multimedia, sehingga menghasilkan pengalaman interaktif yang lebih tinggi bagi pengguna dengan media tersebut.

Media pembelajaran *flipbook* sangat fleksibel dan mudah digunakan sehingga siswa dapat belajar di manapun (Setiawan et al., 2020). Hal ini membuat kegiatan pembelajaran menjadi sangat bermakna dan lebih fleksibel. Media *flipbook* menggunakan kombinasi warna yang cantik membuat siswa lebih tertarik dalam penggunaan media. Media *flipbook* ini menyerupai album dalam bentuk virtual yang di dalamnya tersaji beberapa materi dengan menggunakan kalimat. Media *flipbook* juga mampu menarik perhatian siswa karena merupakan gabungan dari audio, teks, dan video memberikan stimulus pada siswa dalam belajar.

*Flipbook* masuk ke dalam kategori *ebook* (*elektronik book*). Kehadiran *flipbook* akan membantu siswa dalam memahami isi bahan ajar. Martiyana dkk (2022) mengatakan bahwa *flipbook* adalah salah satu jenis presentasi virtual dari bahan ajar yang dapat menyajikan konten berupa teks dan gambar yang sesuai dengan isi materi, animasi dalam berbagai warna, video, dan *background* agar lebih menarik dan menyenangkan untuk digunakan siswa. Adapun pendapat lainnya menurut Dian dan Hartati (2018) mengatakan bahwa *flipbook* adalah media dengan konfigurasi elektronik yang dapat menampilkan rekreasi intuitif dengan menggabungkan keaktifan, teks, video, gambar, suara, dan

navigasi yang membuat siswa lebih cerdas, sehingga belajar menjadi lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif dengan Pendekatan Fonetik Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang di jelaskan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Dari 30 siswa ditemukan 20 anak yang masih mengalami kesulitan dalam belajar membaca dan mengeja.
- 2) Siswa masih tidak bisa membedakan huruf contohnya seperti ‘b’ dan ‘d’ atau ‘p’ dan ‘q’.
- 3) Media pembelajaran sebelumnya belum optimal dalam memaksimalkan kemampuan membaca siswa.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian pengembangan multimedia interaktif ini yaitu berpusat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang telah dikemukakan dilakukan dengan menyesuaikan ruang lingkup yang relevan. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD?
- 2) Bagaimana tingkat validitas media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran?
- 3) Bagaimana kepraktisan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar berdasarkan respons pengguna guru dan siswa?
- 4) Bagaimana efektivitas media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan media ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD.
- 2) Untuk mengetahui tingkat validitas media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media,

dan ahli desain pembelajaran sehingga diproses media pembelajaran layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD.

- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik dalam meningkatkan kemampuan mengeja dan membaca siswa.
- 4) Untuk mengetahui keefektifan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini, dihasilkan berupa media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Flipbook* interaktif berisi materi mengeja dan membaca yang disajikan secara interaktif. Produk ini dapat diakses melalui perangkat digital seperti *hanphone* atau komputer dan dilengkapi dengan fitur audio untuk membantu siswa mengenali pelafalan kata dengan benar. *Flipbook* ini juga dilengkapi dengan animasi dan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa.
- 2) Materi di susun berdasarkan pendekatan fonetik suku kata (misalnya ba-bi-bu-ca-ci-cu) dan disertai dengan gambar ilustratif berwarna cerah yang membantu siswa mengaitkan bunyi huruf dengan maknanya. Setiap teks atau suku kata dalam *flipbook* dilengkapi dengan audio pengucapan otomatis yang dapat diklik, sehingga mendukung keterampilan mendengar, mengenali, dan mengucapkan. Hal ini sangat berguna bagi siswa yang baru mulai belajar membaca secara fonetik.

- 3) Media *flipbook* di rancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional siswa kelas II SD (usia 6-8 tahun). Dengan bahasa yang sederhana komunikatif, visualisasi yang menarik dan ceria, serta aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan, seperti mencocokkan gambar dan kata, membaca suku kata dengan paduan suara, dan latihan menebak kata sederhana. Materi disusun secara bertahap dan progresif, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di rumah atau sebagai media bantu guru di kelas.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *flipbook* interaktif dengan pendekatan fonetik gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD di dasari atas asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini:

#### Asumsi

- 1) Sekolah dasar yang menjadi sarana pengembangan media memiliki fasilitas teknologi dasar yang memadai, seperti komputer, laptop, proyektor, atau *hanphone* yang dapat digunakan secara bergantian oleh siswa. Selain itu, sekolah juga telah memiliki akses terhadap jaringan listrik dan internet yang mendukung integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan tersedianya fasilitas ini, implementasi media *flipbook* interaktif dapat berjalan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Guru kelas II SD telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital dan media pembelajaran berbasis teknologi. Mereka

terbiasa menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor, serta telah mengikuti pelatihan terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Kemampuan guru dalam mengoperasikan media *flipbook* interaktif menjadi asumsi penting karena keberhasilan penggunaan media ini sangat bergantung pada peran aktif guru dalam mengintegrasikan media ke dalam proses belajar mengajar secara aktif.

- 3) Siswa kelas II SD pada umumnya mudah tertarik dan fokus saat belajar menggunakan media yang bersifat audio visual dibandingkan dengan teks atau verbal semata. Karakteristik usia mereka yang masih berada dalam tahap operasional konkret membuat mereka lebih responsif terhadap stimulus visual dan audio. Oleh karena itu, penggunaan media *flipbook* yang menggabungkan gambar menarik, warna cerah, suara, dan animasi diprediksi akan meningkatkan motivasi dan minat baca siswa, serta mempermudah pemahaman terhadap materi bacaan

#### **Keterbatasan**

- 1) Pengembangan dan penerapan media *flipbook* interaktif ini dibatasi hanya pada siswa kelas II SD. Hal ini dikarenakan pada jenjang kelas II, siswa umumnya berada dalam tahap perkembangan awal kemampuan membaca dan masih membutuhkan bantuan media visual dan pendekatan fonetik untuk meningkatkan kemampuan membaca dasar. Oleh karena itu, hasil dan efektivitas media ini belum tentu dapat digeneralisasikan untuk siswa kelas lain, baik yang lebih rendah (kelas 1) maupun yang lebih tinggi (kelas 3 ke atas), yang memiliki kebutuhan dan tingkat kemampuan membaca yang berbeda.



- 2) Materi yang digunakan dalam media *flipbook* interaktif ini di batasi hanya pada materi yang akan diberikan yang sesuai dengan materi membaca kata sederhana dan kata-kata dasar yang sesuai dengan kurikulum kelas II SD. Materi yang dikembangkan mencakup pengenalan huruf, penggabungan huruf menjadi suku kata, dan pembacaan kata-kata sederhana yang dapat didukung dengan gambar dan suara untuk memperkuat pemahaman fonetik. Media ini tidak mencakup kemampuan membaca lanjut seperti memahami paragraf, membaca nyaring dengan intonasi, atau pemahaman bacaan tingkat lanjut. Media ini juga hanya bisa diterapkan 1/2 kali saja di dalam kelas karena keterbatasan materi yang digunakan.

### 1.8 Definisi Istilah

Berikut definisi istilah dalam penelitian agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam pengertian penelitian ini, yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah penelitian yang bertujuan untuk membentuk produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.
- 2) *Flipbook* interaktif adalah buku digital berbasis elektronik yang dapat diakses melalui perangkat seperti tablet atau komputer. *Flipbook* ini dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti animasi, audio, dan visual menarik yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep membaca dan mengeja dengan lebih efektif.

- 3) Pendekatan fonetik adalah metode pembelajaran membaca yang menekankan pada pengenalan hubungan antara bunyi (fonem) dan simbol huruf (grafem). Dalam penelitian ini, pendekatan fonetik digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengucapkan suku kata secara benar melalui latihan membaca suku kata seperti “ba-bi-bu” yang disertai audio pengucapan.
- 4) Kemampuan membaca adalah kemampuan dasar dalam mengenali huruf, mengeja kata, serta memahami isi bacaan. Kemampuan ini merupakan aspek penting dalam perkembangan literasi siswa, terutama di kelas II SD.
- 5) Mata pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi dan nasional di Indonesia. Bahasa ini merupakan bahasa persatuan, alat komunikasi resmi di berbagai bidang, dan digunakan sebagai bahasa pengantar di sekolah dan pendidikan tinggi.
- 6) Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian pengembangan, yang terdiri dari lima tahap: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).