

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut (Hakim & Darajat, 2023, p. 1339) pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan terutama di sekolah dasar yang dapat dipelajari oleh siswa kelas rendah dan kelas tinggi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam konteks pendidikan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melaju begitu cepat, bahkan telah merambah ke semua sektor kehidupan masyarakat. Era informasi ditandai oleh pesatnya perkembangan TIK, khususnya pada radio, televisi, komputer dan internet (Amalia, 2020, p. 153). Salah satu bentuk penggunaan TIK dalam pembelajaran adalah pengembangan bahan ajar berbasis digital.

Bahan ajar bahasa Indonesia merupakan salah satu kebutuhan sarana bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerpen. Menurut (Kosasih, 2021, p. 1) bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru untuk mempermudah proses belajar yang berbentuk buku bacaan, buku kerja (LKS), bahan digital, dan juga kartu sebagai bahan diskusi antarsiswa yang dapat

meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa. Sedangkan menurut (Nurafni et al., 2020, p. 72) bahan ajar merupakan salah satu komponen yang harus dimiliki oleh guru, karena bahan ajar tersebut dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk siswa.

Menurut (Nuryasana & Desiningrum, 2020, p. 969) terdapat enam unsur-unsur bahan ajar, yaitu: petunjuk dalam belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, lembar kerja, dan evaluasi. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah sebuah sarana yang bisa berupa bentuk buku yang meliputi materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan lengkap untuk digunakan oleh guru sebagai sarana belajar untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan empat keterampilan berbahasa yang dimiliki, keterampilan menulis merupakan aspek yang wajib dikuasai oleh semua orang, karena keterampilan menulis ini sangat diperlukan dalam kehidupan. Sebagian beranggapan bahwa menulis merupakan keterampilan yang sulit untuk dikuasai dibandingkan dengan aspek keterampilan lainnya. Menurut (Putri et al., 2023, p. 828) menulis merupakan kegiatan komunikasi yang dilakukan secara tidak langsung.

Dari beberapa bentuk karya sastra dalam keterampilan menulis ini salah satunya yaitu menulis cerita pendek (cerpen) sebagai kegiatan untuk menuangkan ide yang kreatif dari siswa kelas tinggi yang terkhusus pada kelas V. Cerita pendek adalah cara untuk menceritakan kembali suatu pengalaman, baik

pengalaman sendiri maupun pengalaman orang lain (Jamilah, 2019, p. 260). Materi cerpen merupakan salah satu materi pembelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah dasar (SD). Cerpen memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan membaca, pemahaman, dan imajinasi siswa. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang terdapat dalam cerpen. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya minat siswa terhadap bahan ajar yang konvensional, keterbatasan sumber daya, dan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran.

*Flipbook* merupakan suatu media yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selain menggunakan buku cetak, karena media pembelajaran *flipbook* ini sudah berbasis digital sehingga dapat diakses dan digunakan untuk belajar dimanapun dan kapanpun (Putri et al., 2023, p. 829). *Flipbook digital* merupakan bentuk bahan ajar yang interaktif dan menarik, yang menggabungkan teks, gambar, animasi dan suara.

Dari penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2023, p. 827) dengan judul “Pengembangan Multimedia *Flipbook* Untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Mojorejo” memperoleh hasil penilaian validator sebesar 74,28% untuk validasi pembelajaran dan 94,11% untuk validasi media. Selain validasi, pada penelitian ini juga membagikan angket respon kepada siswa dan guru. Angket respon siswa memperoleh skor rata-rata 84,27% dan angket respon guru memperoleh skor 95%. Selanjutnya, pada hasil tes evaluasi

memperoleh rata-rata skor sebesar 86,6%. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *flipbook* materi cerita pendek mendapatkan kriteria kelayakan "sangat baik".

Sedangkan penelitian (Gutari & Mukhlisina, 2023, p. 5726) juga melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Materi Teks Narasi Kelas IV Sekolah Dasar" memperoleh hasil bahwa media *flipbook* ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan memperoleh kualifikasi sangat baik. Uji validitas ahli media pembelajaran *flipbook* mencapai 90%, uji validitas ahli materi mencapai 95,45%, dan uji coba perorangan mencapai 92%. Sehingga media *flipbook* ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar dalam pelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Istiq'faroh & Aliyah, 2022, p. 1) dengan judul "Pengembangan Media *Flipbook* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" memperoleh hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran media *flipbook* berdasarkan penilaian: Validator 1 dari ahli media memperoleh hasil 88% yang masuk dalam kategori "Sangat baik", validator 2 dari ahli materi memperoleh hasil 92% yang masuk dalam kategori "Sangat baik", serta validator 3 dari ahli bahasa memperoleh hasil 80% yang masuk dalam kategori "baik". Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti akan mengembangkan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* dengan menyesuaikan kebutuhan siswa kelas V SD Padmajaya Palembang yang mendukung untuk menggunakan bahan ajar berbasis *flipbook digital*. Selain itu, alasan peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis *flipbook digital* ini karena dalam pembuatan bahan ajar berbasis *flipbook digital* dapat dirancang dengan baik, mudah untuk digunakan, dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Dengan menggunakan *flipbook digital*, siswa dapat belajar secara mandiri serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. *Flipbook* ini juga memiliki beberapa kelebihan, di antaranya dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya terjangkau, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Dewi & Sujana, 2022, p. 246). *Flipbook digital* ini dapat di share dan di akses kapanpun dan dimanapun melalui smartphone dan komputer. *Flipbook* juga memiliki kekurangan, yaitu bisa digunakan dengan fasilitas yang mendukung dan harus memiliki keterampilan TIK yang kuat pada guru dan siswa (Santia & Nurmayani, 2023, p. 119).

Keterbaruan dari penelitian yang akan dikembangkan berdasarkan jurnal yang telah dipaparkan yaitu produk bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan kombinasi gambar dan warna yang sesuai dengan

karakteristik siswa SD dan materi yang sesuai. Produk ini menggunakan model ADDIE, dan disesuaikan berdasarkan masalah pada bahan ajar yang beredar belum dikembangkan oleh guru di sekolah tersebut.

Berdasarkan observasi yang pernah peneliti lakukan pada tanggal 5 Januari 2024 di SD Padmajaya Palembang diperoleh informasi bahwa, siswa menganggap materi cerpen sebagai pembelajaran yang kurang menarik, permasalahan selanjutnya yaitu media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada buku cetak tematik. Selanjutnya, materi yang disajikan masih tidak berurutan. Serta belum memanfaatkan penggunaan media *online* sebagai media pembelajaran.

Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti ingin membuat bahan ajar baru yang di dalamnya terdapat gambar yang sesuai dengan teks materi yang dibuat dengan menarik dan menggunakan *flipbook digital*. Dalam era digital saat ini, penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook digital* dapat menjadi solusi yang efektif untuk siswa kelas V SD.

Dengan menggunakan *flipbook* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam era digital ini, maka siswa dapat termotivasi dalam belajar dengan lebih aktif dan lebih giat lagi. Melihat dari paparan masalah yang ada di lapangan serta kajian yang relevan terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Materi Cerpen Berbasis *Flipbook Digital* untuk Siswa Kelas V SD Padmajaya Palembang”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Siswa menganggap materi cerpen sebagai pembelajaran yang kurang menarik.
- b. Media pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada buku cetak tematik.
- c. Materi yang disajikan masih tidak berurutan.
- d. Belum memanfaatkan penggunaan media *online* sebagai media pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan pengembangan pada penelitian ini difokuskan untuk:

1. Meneliti dan mengembangkan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD.
2. Pengembangan bahan ajar materi cerpen yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kegiatan pembelajaran cerpen yang dikembangkan dalam bentuk bahan ajar dengan menggunakan *flipbook digital* secara efektif.

## 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang yang telah peneliti paparkan, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang?
3. Bagaimana keefektifan hasil pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat kevalidan hasil pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang.
2. Untuk melihat kepraktisan hasil pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang.
3. Untuk melihat keefektifan hasil pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* untuk siswa kelas V SD Padmajaya Palembang.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

#### **1.6.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan baru mengenai bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital*

untuk siswa kelas V SD dan dapat memberikan dorongan pada siswa untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

### **1.6.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis yang diharapkan, yaitu:

1. Bagi siswa, sebagai sumber informasi melalui media bahan ajar *flipbook digital* yang menarik pada materi cerpen.
2. Bagi guru, sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang diajarkan, sebagai media yang dapat dijadikan referensi guru dalam penggunaan media pembelajaran, serta dapat menjadi motivasi bagi guru dalam membuat media bahan ajar interaktif bagi siswa.
3. Bagi sekolah, menjadikan penelitian ini sebagai masukan untuk sekolah agar lebih meningkatkan setiap kebutuhan dan pembelajaran yang menggunakan media *flipbook digital*.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menambah informasi dan pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook digital*.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini, yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* menyesuaikan dengan permasalahan yang ada di sekolah tersebut.

2. Dalam proses pembuatan bahan ajar ini menggunakan aplikasi bantuan yaitu *Canva*.
3. Dengan aplikasi *Canva*, peneliti menyesuaikan bentuk, ukuran, warna, tulisan, dan animasi yang menarik untuk bahan ajar yang akan dikembangkan.
4. Jenis *font* pada bahan ajar ini yaitu *Bitter* yang ada di aplikasi *Canva*.
5. Tulisan pada bahan ajar ini yaitu pada jenis *font Bitter* berukuran 36 dan 98 pada *cover*, dan pada jenis *font Bitter* untuk keseluruhan isi di dalam bahan ajar berukuran 60 untuk teks judul dan 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 38, 40, 47, 50, 53, 54 untuk isi materi yang sesuai dengan teks judul.
6. Produk yang dihasilkan berupa buku digital atau bahan ajar materi cerpen berbasis *flipbook digital* pada *webside* [fliphtml5.com](http://fliphtml5.com) yang dapat mengoptimalkan seluruh indra dan anggota tubuh siswa di kelas.
7. Bahan ajar ini mempunyai komponen yang memudahkan siswa untuk mempelajarinya dimanapun dan kapanpun, karena bahan ajar ini bersifat interaktif dan sederhana.
8. Bahan ajar ini menarik perhatian siswa karena materi yang disajikan dalam materi cerpen memiliki gambar dan teks yang bervariasi serta warna yang terang.