

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era pendidikan sekarang, kurikulum pendidikan telah banyak mengalami perubahan yang menyesuaikan dengan kebutuhan anak disetiap zamannya. Seperti halnya kurikulum merdeka yang kita gunakan sekarang, kurikulum ini diciptakan guna mengatasi keteringgalan pendidikan yang diakibatkan masa pandemi *Covid-19* yang pernah melanda Indonesia. Salah satu fokus utama dalam kurikulum merdeka yaitu kemampuan literasi siswa. Dalam literasi, salah satu aspek pendidikan yang perlu mendapat perhatian khusus yaitu kemampuan menguasai bahasa dan sastra, yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi serta kemampuan berpikir kritis siswa, yang salah satunya adalah pemahaman teks naratif. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, teks naratif juga berperan mengembangkan imajinasi serta kreativitas siswa, serta memperkuat penguasaan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan masyarakat dari berbagai suku di Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk memastikan siswa memiliki kemampuan pemahaman teks naratif sejak dini.

Pada konteks pembelajaran di kelas, pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran yang sedang berlangsung. Pemilihan media yang efektif juga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta mempermudah pemahaman siswa pada materi yang sedang dipelajari. Pada era sekarang, banyak orang berpendapat bahwa kegiatan membaca dianggap sebagai

kegiatan yang membosankan dan mudah membuat mengantuk, sekalipun buku bacaan yang dibaca adalah buku teks naratif yang berupa buku jenis hiburan. Kurangnya minat baca siswa mengakibatkan rendahnya literasi siswa, yang berpengaruh pada kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Hal ini sejalan dengan permasalahan yang ada di SDN Karang Ringin II, berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 28-29 November 2024, peneliti mendapati bahwa minat baca siswa masih terbilang sangat rendah. Hal ini dapat dilihat melalui beberapa kegiatan yang berkaitan dengan membaca menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di sekolah dinilai belum mencapai tingkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bahasa Indonesia yakni 75. Membaca seringkali mereka anggap sebagai kegiatan yang membosankan dan kurang menarik, sekalipun yang dibaca adalah teks yang bersifat menghibur, seperti teks naratif yaitu, cerita rakyat, dongeng, cerita pendek, maupun cerita legenda. Hal ini terjadi karena beberapa faktor seperti, kurangnya minat baca siswa terhadap buku bacaan, serta ruang perpustakaan dan buku bacaan yang kurang memadai. Rendahnya minat baca siswa dapat dilihat dari jumlah siswa yang masih belum terlalu lancar dalam membaca ejaan, bacaan masih terdengar kurang jelas, serta kecepatan bacaan yang masih terbilang lambat. Dari 36 siswa yang ada di kelas tersebut hanya ada kurang lebih 30% siswa yang bisa membaca dengan lancar. Berdasarkan pada beberapa faktor tersebut, hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap teks naratif.

Sejauh ini, tingkat pemahaman siswa pada teks naratif siswa di SDN Karang Ringin II terutama di kelas V masih tergolong kategori rendah, baik itu dalam membedakan struktur-struktur teks naratif maupun mendeskripsikan unsur-unsur yang ada di dalam teks naratif. Data survei hasil observasi awal menyatakan bahwa lebih dari 60% siswa di kelas masih belum bisa memahami dan mendeskripsikan teks naratif secara baik dan benar. Serta penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas yang belum optimal. Hal ini juga mempengaruhi minat belajar siswa selama pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks naratif. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dengan memperhatikan faktor-faktor seperti desain dan isi multimedia, metode pengajaran yang digunakan, karakteristik peserta didik, serta lingkungan pembelajaran yang tersedia (Wahyudi et al., 2023, hal. 31).

Media yang akan digunakan yaitu media pembelajaran *flipbook*, dengan memanfaatkan teknologi dan memvisualisasikan gambar yang ada di *flipbook* semenarik mungkin, serta memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang dipaparkan. Penggunaan *flipbook* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang dimana berdampak pada peningkatan pemahaman siswa pada teks naratif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, termasuk *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks. Menurut (Rahayu et al., 2021, hal. 112) penggunaan media pembelajaran *flipbook* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta tampilan *flipbook* yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan menurut (Kusmiarti et al., 2024, hal. 4539–4540) penggunaan media visual dapat membantu memperkaya proses berpikir kritis siswa dengan mengaitkan visualisasi dan ekspresi ide siswa, serta dapat membantu meningkatkan pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional. (Fatima et al., 2023, hal. 179) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran.

Setelah mempertimbangkan pentingnya pemahaman teks naratif dan potensi *flipbook* sebagai media pembelajaran yang efektif, penelitian ini sangat relevan untuk dilakukan. Judul penelitian **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Kemampuan Menulis Kembali Teks Naratif Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”** perlu diteliti lebih lanjut untuk memberikan bukti empiris yang dapat digunakan sebagai referensi bagi para pendidik.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan oleh peneliti, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1) Siswa tidak memahami apa itu teks naratif dengan baik.

- 2) Siswa tidak bisa mendeskripsikan unsur-unsur yang ada dalam teks naratif dengan benar.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran selama proses belajar mengajar di kelas.

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti dapat memberikan batasan permasalahan yang akan diteliti agar tidak melebar luas, sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran *flipbook* pada pemahaman teks naratif siswa di kelas.
- 2) Uji efektivitas penggunaan *flipbook* terhadap keterampilan menulis kembali teks naratif.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang penelitian, identifikasi masalah, dan pembatasan lingkup masalah yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah pada penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana tingkat kemampuan siswa SDN Karang Ringin II dalam menulis kembali teks naratif sebelum dan sesudah perlakuan dengan memanfaatkan media pembelajaran *flipbook* ?
- 2) Apakah terdapat keefektifan penggunaan media pembelajaran *flipbook* dalam meningkatkan keterampilan menulis kembali teks naratif siswa kelas 5 sekolah dasar ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

- a) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran *flipbook* pada pemahaman siswa terhadap teks naratif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
- b) Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *flipbook* dalam meningkatkan keterampilan menulis kembali teks naratif siswa kelas 5 sekolah dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dengan memberikan wawasan baru mengenai efektivitas media pembelajaran *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman teks naratif siswa. Sehingga hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang literasi dan pemahaman teks naratif dikalangan siswa, serta menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut dibidang pendidikan.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- 1) Bagi guru, diharapkan penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan keterampilan mengajar, dan memberikan dasar untuk evaluasi metode pembelajaran yang lebih efektif kedepannya.
- 2) Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada teks naratif, mendapatkan motivasi belajar yang lebih tinggi melalui media yang menarik dan interaktif.

- 3) Bagi sekolah dasar, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu sekolah.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat landasan teori bagi peneliti selanjutnya yang ingin mendalami penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran, serta mengembangkan *flipbook* diberbagai jenis pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.