

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap individu dituntut untuk memiliki kemampuan bertahan hidup. Kemampuan tersebut sebagian besar dapat diperoleh melalui institusi pendidikan. Diantara yang paling mendasar untuk dikuasai ialah keterampilan berbahasa, meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis (Mulyati, 2014, hlm. 53). Adapun keterampilan berbahasa yang seharusnya sudah dikuasai sejak dini terbagi dalam 4 aspek yakni keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan dan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa ragam lisan sedangkan membaca dan menulis merupakan keterampilan berbahasa ragam tulisan. Seseorang dikatakan memiliki keterampilan berbicara apabila yang bersangkutan terampil dalam memilih bunyi-bunyi bahasa secara tepat serta memformulasikannya secara tepat pula guna menyampaikan pikiran, perasaan, gagasan, fakta dan perbuatan dalam konteks komunikasi tertentu. Kemudian, seseorang dikatakan terampil mendengarkan atau menyimak apabila yang bersangkutan memiliki kemampuan menafsirkan makna dari bunyi-bunyi bahasa (berupa kata, kalimat, tekanan dan nada) yang disampaikan pembicara dalam suatu konteks komunikasi tertentu. Selanjutnya, seseorang dikatakan memiliki keterampilan menulis bila yang bersangkutan dapat memilih bentuk-bentuk bahasa tertulis (berupa kata, kalimat, paragraf) serta menggunakan retorika (organisasi tulisan) yang tepat guna mengutarakan pikiran, perasaan, gagasan dan fakta. Terakhir, seseorang dikatakan terampil membaca bila yang bersangkutan dapat menafsirkan makna dan bentuk-bentuk bahasa tertulis (berupa kata, kalimat, paragraf dan organisasi tulisan) yang dibacanya.

Keterampilan berbahasa tentunya sudah harus dikuasai oleh anak usia sekolah, yakni sejak usai 6 tahun. Mengingat, hal tersebut tentunya sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan berdampak pada kemampuan belajar anak di sekolah. Namun, tingkat minat membaca anak usia dini di Indonesia relatif sangat rendah. Hasil survey *Programme or International Student Assesment (PISA)* pada tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada di urutan ke-64 dari 72 negara. Hal ini membuktikan, bahwa kesadaran masyarakat Indonesia terhadap pentingnya

keterampilan berbahasa sejak dini masih rendah. Peneliti juga menemukan fakta di lapangan, yaitu di sekolah tempat peneliti mengadakan penelitian bahwa masih terdapat banyak siswa kelas rendah, terutama kelas 1 SD yang masih belum bisa membaca. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 14 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) pada pasal 7 ayat (2) berbunyi bahwa sekolah wajib menerima peserta didik yang berusia 7 (tujuh) tahun. Tidak ada syarat tambahan lainnya selain umur. Dengan kata lain, anak atau calon peserta didik yang tidak mengikuti program pendidikan usia dini dalam institusi resmi (PAUD) diperbolehkan untuk langsung memasuki jenjang Sekolah Dasar. Hal ini juga menjadi salah satu faktor terbesar, dimana sebagian besar orang tua menganggap keterampilan berbahasa baru akan dipelajari saat memasuki jenjang Sekolah Dasar, sehingga tidak adanya stimulus maupun pengenalan keterampilan berbahasa kepada anak sebelum memasuki jenjang tersebut.

Kenyataannya, peserta didik di tingkat Sekolah Dasar masih kesulitan dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Hal ini terjadi karena kurangnya antusias siswa dalam belajar mandiri. Magdalena *et al* (2021). Berdasarkan analisa yang dilakukan Saragih, dkk (2021) siswa disebutkan pula selama pandemi ini mengalami *learning loss* yang paling memprihatinkan. Hal ini tentunya turut menghambat proses pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan penelitian tersebut, peneliti pun menemukan fakta di lapangan, yaitu di tempat peneliti melakukan penelitian, bahwa terjadi *learning loss* yang turut dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa. Berikut kutipan wawancara dengan salah satu guru wali kelas 1 di sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

“Banyak siswa yang belum bisa membaca dan menulis, bahkan terkadang mengeja dan membedakan huruf juga masih sulit, karena memang tidak pernah TK dan tidak pernah diajarkan orangtuanya di rumah. Apalagi semenjak pembelajaran daring, pemahaman siswa dipengaruhi oleh keadaan di rumah masing-masing, namun kebanyakan motivasi belajarnya pun masih rendah.”

Disebutkan pula, bahwa salah satu faktor terbesar lainnya dalam rendahnya keterampilan berbahasa siswa adalah karena terjadinya pandemi *Covid-19*. Mendukung upaya pemerintah dalam meminimalisir timbul kerumunan massa,

semua peserta didik belajar dari rumah. Dampak yang terjadi akibat kebijakan ini adalah aksesibilitas, fleksibilitas serta jenis interaksi pembelajaran. Lambat laun proses pembelajaran daring mulai beradaptasi dan menjadi alternatif pembelajaran yang tadinya dilakukan secara tatap muka di kelas (Handarini dan Wulandari, 2020, hlm. 502).

“Selama masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) inilah, pola belajar siswa berubah secara drastis. Teknologi memfasilitasi proses belajar mengajar di rumah sebagai upaya pergantian pembelajaran konvensional menjadi modern” (Kusniyah dan Hakim, 2019, hlm. 35). Guru selaku salah satu elemen utama dalam pendidikan formal dipacu untuk melakukan adaptasi dengan pelaksanaan pembelajaran yang semula menggunakan metode tatap muka konvensional, menjadi pembelajaran tatap maya. Guru memiliki tuntutan baru, yaitu harus cakap dalam menggunakan dan juga membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam menunjang pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan belajar.

Terdapat sisi positif, namun ada pula dampak negatif yang dihasilkan dari pembelajaran daring (*online*). Selain hambatan yang terjadi akibat *shock* yang dikarenakan perubahan drastis secara tiba-tiba dalam sistem pembelajaran, setiap pelaku pendidikan memiliki kesulitan masing-masing. Dalam kondisi ini, “pembelajaran daring memiliki tujuan positif memberikan pelajaran dalam jaringan yang bersifat massif untuk menjangkau ruang belajar yang lebih luas kepada peserta didik” (Sofyana dan Abdul, 2019, hlm. 82). Diantaranya memudahkan siswa untuk bisa menggali atau mencari referensi tentang topik pembelajaran yang akan di pelajari melalui media digital. Guru juga cenderung dipermudah dan leluasa dalam memilih metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan inovatif. Sehingga, seharusnya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Terdapat pula dampak negatif yang diberikan dalam proses penggunaan media pembelajaran digital saat pandemi *Covid-19*. Kurangnya interaksi langsung diantara guru dan siswa, sehingga bisa berdampak kepada penyampaian materi yang memungkinkan siswa sulit untuk menerima dan memahami yang disampaikan. Selain itu, kurangnya interaksi diantara siswa dengan siswa, menyebabkan tidak adanya interaksi, diskusi atau kegiatan edukasi lainnya yang

bisa menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Tidak adanya kegiatan belajar mengajar tatap muka langsung menyebabkan siswa bosan dengan kegiatan belajar tatap maya dan berdampak kepada menurunnya motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Handarini dan Wulandari (2020, hlm. 502) yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa tantangan yang ditemukan selama pembelajaran daring, diantaranya peserta didik kehilangan semangat belajar sehingga materi tidak tuntas dipelajari, peserta didik kurang mandiri dalam literasi teknologi, sehingga belajar daring adalah ajang penguasaan teknologi, kemampuan komunikasi dengan peserta didik lainnya karena kurangnya kosakata yang dimiliki, minim kolaborasi dengan lingkungan sekitarnya serta rendahnya kemampuan berpikir kreatif.

Literasi digital, tentunya sangatlah penting dalam masa transisi seperti ini. Literasi digital bukanlah sekedar kemampuan dalam menggunakan komputer dan juga perangkat teknologi lainnya, melainkan tentang berkolaborasi, tetap berkomunikasi secara efektif, tentang budaya dan kedadaran sosial menjadi lebih kreatif (Setiani, 2021, hlm. 61). Tidak hanya berlaku bagi siswa, tentunya hal ini juga menjadi sebuah tuntutan baru bagi guru, dimana dibutuhkan pula kemampuan berkolaborasi yang baik sehingga dalam proses pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan baik, serta mendapatkan respon atau timbal balik dari siswa. Dalam hal ini, tentunya kemampuan berbahasa dan juga literasi digital sangatlah lekat. “Keterampilan berbahasa dibutuhkan oleh peserta didik untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial dan karakter siswa” (Magdalena dkk., 2021). Penggunaan teknologi nantinya juga akan berdampak pada gaya mengajar guru dalam penyampaian materi dan juga memotivasi peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih terarah memberikan gambaran lebih jelas terhadap materi yang diajarkan melalui media yang interaktif. Rosanti (2018). Hal ini dikarenakan adanya banyak pilihan teknik belajar, serta fitur-fitur yang menunjang kegiatan pembelajaran antar guru dan peserta didik.

Berkaca dari beberapa hal di atas, peran media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel sangatlah penting. Media pembelajaran dewasa ini tidak bisa hanya terpaut pada buku pelajaran siswa saja. Diperlukan materi pembelajaran yang dikemas secara lebih fleksibel. “Materi harus bisa dipeloreh dari internet secara tidak

terbatas, dapat diakses kapanpun dan di manapun” (Nasution, 2019, hlm. 96). “Seiring perkembangan jaman dalam sektor pendidikan, media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang sangat besar” (Afif, 2019, hlm. 23). Perubahan besar ini berimplikasi pada pola pikir, aktivitas dan daya kreativitas masyarakat dunia secara umum. “Dalam dunia pendidikan citra guru yang dulu dianggap paling dominan, berpengaruh dan multitalent oleh peserta didik lambat laun akan bergeser” (Afif, 2019, hlm. 23). Baik dalam segi pemahaman, pemaparan, referensi, cara dan kultur belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat beradaptasi menggunakan teknologi sebagai bentuk fasilitas bagi peserta didik.

Tafonao (2018, hlm. 103) menyebutkan bahwa perhatian siswa pada saat KBM dapat meningkat pesat jika ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar. Dengan alat bantu ini, pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan saat belajar. Oleh karena itu guru dituntut agar dapat membagikan motivasi sarana. Apabila hal tersebut terealisasi, maka tujuan pendidik akan tercapai. Keberhasilan dalam sebuah pembelajaran tentunya sangat dipengaruhi oleh media yang cakap pula. Diperlukan sebuah media yang menarik, interaktif dan aplikatif sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat bermakna bagi siswa. Media pembelajaran berbasis digital dewasa ini sudah banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran berbasis digital memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran cetak. “Multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media yang penggunaannya dimanfaatkan pendidik untuk memudahkan penguasaan bidang tertentu” (Muftianti, 2019, hlm. 21-22).

Media pembelajaran digital yang interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan yang tidak dapat diperoleh dari media pembelajaran konvensional seperti buku. Pembelajaran multimedia memiliki karakteristik seperti berisikan konten materi yang mewakili materi dalam bentuk visual, audio dan audiovisual. Termasuk mencakup beragam media komunikasi dalam penggunaannya. Media pembelajaran berbasis multimedia memiliki

kekuatan bahasa, warna, dan Bahasa resolusi objek. Selain itu, media pembelajaran multimedia interaktif dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.

Kebutuhan terhadap alat bantu pembelajaran berbasis digital interaktif sangat dibutuhkan saat ini karena adanya tuntutan perkembangan IPTEK, ditambah lagi dengan adanya transisi dari metode pembelajaran konvensional secara tatap muka ke metode yang lebih adaptif, seperti dengan dikombinasikannya metode pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*. Dalam hal inilah, alat bantu pembelajaran berbasis digital interaktif diperlukan.

Media pembelajaran berbasis digital interaktif telah banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti penggunaan *website*, aplikasi, *augmented reality*, dan lain sebagainya. Media *flipbook* dalam hal ini masih jarang dieksploitasi sebagai media untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa kelas rendah, khususnya kelas 1 SD. Media *flipbook* dapat mewadahi siswa dengan minat dan gaya belajar yang berbeda-beda, untuk belajar dengan lebih menyenangkan. Karena, di dalam media *flipbook* dapat disisipkan berbagai komponen multimedia seperti audio, visual, dan audiovisual.

Dalam keadaan nyata, peneliti menemukan adanya masalah yang timbul akibat perubahan sistem belajar selama pandemi, dengan keterampilan berbahasa siswa kelas rendah, terkhusus kelas 1 SD. Peneliti bermaksud untuk menciptakan sebuah media yang dapat menunjang keterampilan berbahasa siswa, yang dapat diakses secara fleksibel dan kiranya dapat turut menunjang pembelajaran siswa di sekolah. Maka, judul dari penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas 1 SD.”**

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Rendahnya kemampuan berbahasa siswa kelas 1 SD (kelas rendah).
- b. Minim atau belum adanya penggunaan media pembelajaran interaktif *flipbook* berbasis *android* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 1 SD.
- c. Kurangnya pengembangan media pembelajaran digital yang menunjang dalam proses perkembangan keterampilan berbahasa siswa.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses pengembangan aplikasi *Flipbook* berbasis android dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 1 SD?
- b. Bagaimana hasil uji kelayakan aplikasi *Flipbook* berbasis android dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 1 SD?
- c. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap aplikasi *Flipbook* berbasis android dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 1 SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah terkait “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas 1 SD”. Adapun tujuan khususnya adalah untuk mengetahui:

- a. Proses pengembangan aplikasi *Flipbook* berbasis android dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 1 SD.
- b. Kelayakan aplikasi *Flipbook* berbasis android dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 1 SD.
- c. Respon guru dan siswa terhadap aplikasi *Flipbook* berbasis android dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas 1 SD.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis

Harapannya, hasil dari penelitian ini bisa menambah khazanah pengetahuan peneliti atas apa yang sedang diteliti serta dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan aplikasi *Flipbook* berbasis android pada pembelajaran siswa di kelas I SD.

- b. Secara Praktis

- 1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan inovasi dalam pengembangan media yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa yang interaktif, menarik dan mudah diakses, khususnya bagi siswa kelas 1 SD.

- 2) Bagi Guru

Menambah wawasan dalam mengembangkan media *flipbook* berbasis android untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

3) Bagi Siswa

Diharapkan keterampilan berbahasa siswa meningkat, serta siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik lagi selama proses pembelajaran dilaksanakan.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang baik bagi yang ingin melakukan penelitian dengan permasalahan yang serupa.

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk penelitian ini ialah:

- a. Produk berupa aplikasi *flipbook* berbasis android yang berisi media penunjang keterampilan berbahasa anak.
- b. Terdapat evaluasi yang disajikan oleh pengembang untuk mengasah pemahaman siswa.
- c. Tahap pembuatan meliputi desain yang dibuat dengan menggunakan media digital, kemudian *flipbook* dibuat dan diedit menggunakan software *Flip.pdf*.
- d. Hasil akhir aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna setelah diunduh pada perangkat pengguna.
- e. Desain, animasi dan narasi yang ada dalam aplikasi merupakan hasil buatan dari penulis.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Representasi terkait isi skripsi beserta pembahasannya dipaparkan dengan sistematika penulisan: a. Bab I (Pendahuluan), b. Bab II (Kajian Pustaka), c. Bab III (Metode Penelitian), d. Bab IV (Temuan dan Pembahasan), e. Bab V (Simpulan dan Saran) kemudian terakhir Datar Pustaka, Lampiran dan Riwayat Penulis.

Pada Bab I dipaparkan latar belakang, tujuan dan manfaat penelitian, spesifikasi produk, dan struktur organisasi skripsi. Bab II menjelaskan tentang kajian teori berbagai literatur yang relevan dengan fokus penelitian ini, yaitu keterampilan berbahasa, pengertian dari media pembelajaran, jenis media pembelajaran, fungsi dan peran media pembelajaran, pengertian multimedia serta penjelasan mengenai pengembangan *flipbook.pdf* dan juga alat yang digunakan untuk membuat aplikasi

flipbook. Pada Bab III dipaparkan desain penelitian, metode penelitian, serta teknik pengumpulan data. Pada Bab IV meliputi temuan berikut pembahasannya berdasarkan rumusan masalah. Bab V menjelaskan terkait kesimpulan dan saran penelitian. Terakhir, datar pustaka yang berisi kumpulan referensi literatur. Adapun pada bagian lampiran berisi berkas penunjang penelitian serta riwayat hidup peneliti.

1.8 Penelitian Relevan

- a. Penelitian pengembangan media *flipbook* oleh Ervhy Indra Puspita pada tahun 2021 dengan judul “Rancang Bangun Media *E-Book* Berbasis *Flipbook* Interaktif “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar: *Penelitian Design & Development di Kelas V Sekolah Dasar*”. Penelitian tersebut berfokus pada materi IPS dalam konteks pembelajaran tematik di kelas 5 SD.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Gusman, Seni Apriliya dan Ahmad Mulyadiprana yang berjudul “Bahan Ajar Digital Menulis Puisi Berbasis *Flipbook* di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah mengenai kesulitan anak dalam menulis puisi di kelas IV dengan menggunakan bahan ajar digital menulis puisi berbasis *flipbook*.
- c. Penelitian Ulfa Nursafitri pada tahun 2010 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Dengan Menggunakan Aplikasi *Flipbook Creator* Pada Materi Pembelajaran Sel Di Kelas XI MIA”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi model 3D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *digital book* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan indeks penilaian (media dan bahasa) sebesar 0.82 (valid) dan media pembelajaran *digital book* memenuhi kriteria praktis dengan analisis respon guru dan siswa terhadap media mencapai 100%.
- d. Penelitian Santri Prima pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Sumber Belajar *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Biologi SLTA”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *flipbook* pada mata pelajaran biologi yang dikembangkan berada kategory layak. Kelayakan sumber belajar berupa *flipbook* ini dapat

dilihat melalui penilaian 3 pakar ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. *Flipbook* pada mata pelajaran biologi untuk SLTA ini termasuk dalam kategori praktis. Kategori ini didapatkan dari angket hasil penilaian guru mata pelajaran biologi dan siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

- e. Penelitian Fathurrohmi pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Biologi Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Fungi Untuk Memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Modul kvisoft flipbook maker* mempunyai karakteristik: dari segi materi dalam penyampaian lebih jelas, padat, dan akurat, segi bahasa menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan akurat, dari segi media yaitu media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi. Kelayakan *E-Modul* berbasis *kvisoft flipbook maker* setelah dilakukan validasi oleh 3 tim ahli masing-masing 2 validator yaitu: sebesar ahli media 81% dan 76%, ahli materi 82,29% dan 84,41%, ahli bahasa 85,7% dan 81,22%, yang berarti media pembelajaran *E-Modul* “sangat layak” untuk dikembangkan. Respon peserta didik terhadap media ini diperoleh hasil keseluruhan angket menyatakan “sangat menarik” dan perolehan presentase sebesar 83,3%.