

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era digital sekarang ini ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan. Dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting untuk peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih bermutu. Tuntutan pada era digital pada kurikulum 2013, beberapa diantaranya adalah pembelajaran digital yaitu pembelajaran menggunakan multimedia, dan penguatan pola pembelajaran yang kritis serta inovatif (Permendikbud, 2018). Tentunya pembelajaran yang interaktif harus menggunakan bahasa Indonesia yang efektif pula.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa Negara. Sebagai bahasa Nasional, berfungsi Bahasa Indonesia sebagai lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta alat perhubungan dalam kepentingan pemerintahan dan kenegaraan. Sebagai bahasa Negara, bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, dan juga sebagai alat perhubungan pemerintah dan kenegaraan. Hal ini diatur dalam UUD 1945 pada pasal 36, yaitu “Bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia”.

Mengingat kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia tersebut, peranan pendidikan sangat menentukan keterlaksanaannya terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya menyadari bahwa dalam pembelajaran bahasa ada penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik. Peserta didik akan tahu bahwa bahasa yang mereka gunakan mencerminkan nilai-nilai sosial budaya luhur bangsa Indonesia. Sebagaimana yang dikemukakan Muslich dan Oka (2010, 31),

bahwa dengan menggunakan Bahasa Indonesia akan dapat diketahui perangai, sifat, dan watak kita sebagai pemakainya. Untuk itu, kita harus menjaganya jangan sampai ciri kepribadian kita tidak mencerminkan nilai-nilai luhur sebagai identitas bangsa Indonesia. Salah satu indikator keberhasilan dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan pemahaman isi teks bacaan.

Minat membaca dan memahami isi teks bacaan pada peserta didik kelas III SD Negeri Ngelokulon sangat rendah dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Ketika dalam pembelajaran disuguhkan sebuah bacaan yang terdiri dari beberapa paragraf, peserta didik malas untuk membaca. Peserta didik lebih tertarik untuk bermain, ngobrol dengan temannya, menggambar, bahkan meletakkan kepala dimeja sambil memainkan pensilnya.

Dengan keadaan yang dialami peserta didik tersebut berakibat nilai evaluasi harian yang diperoleh kurang dari KKM dikarenakan malasnya peserta didik dalam membaca dan kurang memahami isi teks bacaan. Kurangnya pemahaman isi teks bacaan pada peserta didik berdampak dengan hasil ulangan hariannya. Hasil ulangan harian peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Ngelokulon 1 banyak yang mendapat nilai di bawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia 70. Pada ulangan harian yang telah dilaksanakan dari 30 peserta didik, jumlah peserta didik yang mendapat nilai 70 ke atas atau tuntas belajar hanya 11 peserta didik (37%), sedangkan 19 peserta didik (63%) belum tuntas. Dengan perolehan nilai dari peserta didik yang kurang dari KKM maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, membuat semangat untuk membaca, dan media pembelajaran yang mampu mengikuti perkembangan dunia saat ini.

Pentingnya perkembangan dunia pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan inovasi dan kreativitas dari seorang pendidik yang dituangkan kepada peserta didiknya. Arsyad (2014:19) mengemukakan

bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Dalam pembelajaran pemilihan metode dan media pembelajaran oleh guru dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik, mulai dari membaca, berbicara, menulis dan menyimak. Peserta didik dapat dikatakan telah berhasil dalam kegiatan pembelajaran apabila peserta didik mampu memahami materi secara tuntas sesuai dengan tujuan pembelajaran kemudian peserta didik mampu menerapkan hasil belajarnya atau mengaitkan pemahamannya terhadap materi ajar pada kehidupan sehari-hari. Komalasari (2013:253) menjelaskan juga bahwa dalam pelaksanaan pendidikan guru merupakan pihak yang sangat berpengaruh akan proses pembelajaran di kelas, karena guru yang membawa peserta didiknya kepada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Guru menjadi salah satu unsur penting dalam proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Tidak hanya menjelaskan mengenai materi pembelajaran, seorang guru juga mengemas materi pembelajaran tersebut dalam bentuk penyampaian yang lebih interaktif. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran pula.

Dengan permasalahan diatas maka diperlukan media yang dapat mengikuti zaman dan media yang mampu menarik perhatian peserta didik agar hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat. Salah satu media yang sesuai pada saat ini dengan penggunaan internet yaitu *flipbook* berbasis QR-Code.

Flipbook merupakan software yang memiliki fungsi editing yang digunakan untuk menambah hyperlink, gambar, video dan suara sebagai pendukung materi dan penambahan objek multimedia pada halaman yang bisa dibolak balikan seperti buku asli (Ilham, M., 2014). *Flipbook* juga bertujuan untuk membantu peserta didik dalam pemahaman materi, meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hayati, 2015).

Media pembelajaran berbasis *Flipbook* ini dapat menjadi sebuah inovasi suasana belajar baru bagi peserta didik yang cenderung lebih efektif dan menyenangkan, sehingga peserta didik diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami sebuah materi dan mejadikan peserta didik lebih termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran. S ehingga pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran (Damayanti, 2017:85).

Pembelajaran berbasis *Flipbook* akan dapat diakses dengan mudah dengan menggunakan QR-Code. QR-Code adalah image dua dimensi yang merepresentasikan suatu data, terutama data berbentuk teks. QR-Code merupakan evolusi dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. QR-Code berisi informasi baik diarah vertikal dan horizontal, sedangkan barcode berisi data dalam satu arah saja. QR-Code memegang jauh volume yang lebih besar informasi dari barcode (Narayanan, 2012). QR-Code bebas untuk menghasilkan dan mengakses data dengan cepat, dan dapat dibaca dengan smartphone. QR-Code sudah populer di beberapa negara lain dan mendapatkan popularitas di Amerika Serikat (Jackson, 2011). QR-Code memiliki kemampuan menyimpan data yang lebih jauh besar daripada barcode. Saat ini penggunaan QR-Code sudah cukup luas. Banyak pembelajaran sekarang menggunakan QR-Code untuk dapat mengakses masuk.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD”. Media Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang terjadi di SDN Ngelokulon 1 Demak.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas III SDN Ngelokulon 1 Kecamatan Mijen Kabupaten Demak, yaitu:

- 1.2.1 Peserta didik malas membaca dan masih kesulitan untuk memahami materi pembelajaran yang berupa teks baik teori maupun praktek.
- 1.2.1 Rendahnya perolehan nilai hasil evaluasi harian oleh peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang disajikan dalam bentuk teks.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang dianggap kurang menarik oleh para peserta didik.
- 1.2.3 Perkembangan teknologi yang pesat kurang dimanfaatkan oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran *Flipbook berbasis QR-Code* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 1 kelas III SD.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD?
- 1.4.2 Bagaimana desain *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD?
- 1.4.3 Bagaimana kelayakan *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD?
- 1.4.4 Bagaimana efektifitas menggunakan *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD?
- 1.5.2 Mengembangkan desain *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD?

- 1.5.3 Menguji kelayakan *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD?
- 1.5.4 Menguji efektivitas *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD?

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pengembangan produk media pembelajaran *Flipbook berbasis QR-Code* pada pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran *Flipbook berbasis QR-Code*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1.6.2.1.1 Bagi guru, dapat menjadi media pembelajaran yang dinilai lebih inovatif sehingga dapat menambah wawasan serta menjadikan kegiatan pembelajaran lebih variatif.
- 1.6.2.1.2 Bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan lebih memudahkan pemahaman siswa mengenai pelajaran Bahasa Indonesia.
- 1.6.2.1.3 Bagi sekolah, dapat memberikan inovasi baru mengenai pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas dari metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Flipbook berbasis QR-Code*.

1.7 Spesifikasi Produk

Flipbook digital adalah format yang meniru pengalaman membaca buku fisik dengan cara yang interaktif. Berikut adalah beberapa spesifikasi umum yang mungkin terkait dengan flipbook digital

1. Tampilan Interaktif : Flipbook digital biasanya memiliki halaman yang bisa di-"flip" secara visual, meniru gerakan seperti membuka buku fisik.
2. Tampilan Halaman Ganda: Fitur ini memungkinkan tampilan dua halaman sekaligus, seperti saat membuka buku yang nyata.
3. Animasi Transisi: Animasi transisi yang halus saat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya, memberikan pengalaman yang lebih menarik.
4. Fitur Zoom: Memungkinkan pembaca untuk memperbesar atau memperkecil tampilan halaman untuk melihat detail lebih baik.
5. Media Rich: Kemampuan untuk menyisipkan media kaya seperti gambar, video, dan suara dalam halaman flipbook.
6. Hyperlink: Memungkinkan penambahan tautan ke halaman web atau sumber daya lainnya.
7. Embedding: Kemampuan untuk menyematkan flipbook ke situs web atau platform lain. Responsif: Flipbook digital sering kali responsif, artinya dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan ponsel.
8. Pelacakan Analitik: Beberapa platform flipbook dapat memberikan analitik tentang bagaimana pembaca berinteraksi dengan flipbook, seperti berapa banyak halaman yang dilihat, berapa lama waktu yang dihabiskan, dan sebagainya.
9. Customization: Beberapa alat flipbook memungkinkan untuk menyesuaikan tata letak, warna, font, dan elemen desain lainnya.
10. Keamanan: Kemampuan untuk melindungi flipbook dengan kata sandi atau akses terbatas.
11. Format Ekspor: Flipbook umumnya dapat diekspor dalam format yang sesuai untuk ditampilkan secara online atau dibagikan melalui email atau media sosial.
12. Integrasi Sosial: Kemampuan untuk berbagi flipbook melalui platform media sosial atau mengintegrasikannya dengan konten online lainnya.
13. Kompatibilitas: Flipbook harus kompatibel dengan berbagai peramban web dan sistem operasi.