

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk keterampilan berbahasa siswa. Pada pendidikan di tingkat Sekolah Dasar ini terdapat tahapan penting dalam yang berfungsi sebagai dasar bagi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Karakteristik siswa SD, khususnya pada rentang usia 9-11 tahun, berada pada fase operasional konkret, yang menuntut adanya materi ajar yang visual, nyata, dan interaktif agar proses penyerapan informasi berjalan efektif (Sanjaya dkk., 2024). Sekolah dasar juga memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter dan kemampuan literasi numerasi yang menjadi prasyarat bagi keberhasilan siswa di jenjang pendidikan selanjutnya (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, inovasi dalam media dan strategi pembelajaran di tingkat dasar menjadi suatu keharusan yang berkelanjutan.

Dunia pendidikan terus bergerak seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, memaksa guru untuk bertransisi dari model pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih inovatif dan relevan (Jusman & Parisu, 2025). Pembelajaran yang efektif menuntut integrasi antara konten, konteks, dan teknologi, di mana media berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan materi ajar dengan pemahaman siswa (Ledoh dkk., 2025). Pemanfaatan media berbasis teknologi, seperti media digital interaktif, menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memenuhi tuntutan kurikulum yang berbasis konteks dan pengalaman nyata (Wibowo, 2019).

Pada dasarnya pembelajaran harus aktif dan inovatif, namun pada praktiknya di lapangan masih sering ditemukan kesenjangan antara harapan kurikulum dengan realitas kelas. Pembelajaran seringkali masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks cetak yang kurang maksimal dalam memicu rasa ingin tahu siswa. Keadaan ini semakin terasa pada materi-materi yang membutuhkan media memadai dengan gambar yang jelas seperti materi pemahaman teks narasi atau cerita, yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan membaca kritis dan daya imajinasi tinggi (Oktrifianty, 2021). Oleh karena itu, inovasi media diharapkan mampu menjadi solusi untuk masalah kesenjangan antara materi pelajaran dengan kebutuhan yang diperlukan oleh siswa.

Fokus pembelajaran di kelas IV ditekankan pada peningkatan kemampuan literasi membaca, yaitu kemampuan menelaah, menganalisis, dan menyimpulkan isi teks narasi atau cerita. Namun, tantangan besar yang dihadapi adalah rendahnya minat baca siswa terhadap teks panjang dan kurangnya kemampuan pemahaman kritis terhadap cerita. Dibutuhkan media ajar yang secara spesifik mampu memvisualisasikan narasi dan mengandung daya tarik tinggi agar masalah literasi dan pemahaman cerita dapat teratasi secara optimal. Sesuai dengan tuntutan kurikulum saat ini, pembelajaran harus diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa, kreativitas guru, dan pemanfaatan media yang relevan agar proses transfer ilmu dapat berlangsung secara optimal (Humam & Hanif, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan Ibu Halimatul Badriyah, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan pada tanggal 08 Oktober 2025, secara umum proses pembelajaran sudah cukup aktif, kondusif, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Namun, tantangan yang sering dihadapi oleh guru adalah

siswa yang malas membaca buku pelajaran menyebabkan siswa kurang fokus dalam, sehingga pembelajaran kurang maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar yang digunakan di sekolah masih terlalu monoton sehingga guru menggunakan media yang memiliki daya tarik yang sangat kuat agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dan mampu bertahan lama di memori siswa.

Masalah ini terlihat jelas dalam pelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi cerita atau narasi. Guru kelas IV mengungkapkan bahwa kendala utama siswa adalah malas untuk membaca soal atau teks yang panjang-panjang, sehingga perlu diperintah terlebih dahulu agar siswa berkenan untuk membaca ulang. Ibu Halimatul Badriyah juga mengakui bahwa nilai ulangan harian siswa di akhir semester masih belum optimal karena rendahnya pemahaman siswa terhadap bacaan dan siswa cenderung malas membaca soal yang panjang. Guru juga menyatakan, hal ini juga dipengaruhi oleh kurangnya kesiapan siswa dalam belajar dari rumah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru menyatakan bahwa inovasi media memang sangat diperlukan dan media yang ideal adalah media yang kontekstual. Guru mengakui bahwa siswa sangat antusias ketika pembelajaran menggunakan proyektor dan media bergambar, saat tidak menggunakan media proyektor guru menggunakan "permainan dalang" untuk menceritakan kisah dengan ekspresi dan suara yang berubah-ubah agar siswa tertarik. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menggantikan peran visualisasi dan interaksi yang dilakukan oleh guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jauza & Albina (2025) yaitu diperlukan media yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik perhatian siswa.

Faktor yang menjadi dukungan kuat terhadap kebutuhan media baru yang lebih menarik perhatian siswa juga tercermin dari hasil rekapitulasi angket

kebutuhan siswa. 72% siswa menunjukkan bahwa mereka sering kesulitan memahami cerita yang panjang tanpa gambar dan 69% dari mereka merasa cepat bosan saat membaca teks cerita yang panjang. Siswa juga lebih suka belajar dengan media yang berisi teks dan gambar sekaligus. Data ini secara langsung membuktikan bahwa media bergambar sangat dibutuhkan oleh siswa kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan untuk memecahkan masalah pemahaman teks narasi.

Media pembelajaran berbasis digital sangat cocok untuk saat ini, khususnya di kelas IV SDN Kamal 1 karena hampir seluruh siswa memiliki perangkat elektronik terutama HP di rumah dan 75% dari mereka pernah menggunakannya untuk membaca buku atau cerita digital. Sebanyak 63% siswa menyatakan lebih tertarik membaca cerita secara digital daripada dalam bentuk cetak. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa sangat tinggi terhadap media digital, dan menjadi peluang besar untuk meningkatkan minat belajar.

Pemilihan konten atau bahan utama menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan, berdasarkan hasil angket siswa yang menunjukkan bahwa 72% siswa kelas IV suka membaca cerita rakyat dan 100% pernah mendengar cerita asal-usul Bangkalan, namun hanya mendengarkan secara singkat karena memang hanya diajarkan langsung saat hari jadi kota Bangkalan saja. Cerita rakyat asal-usul Bangkalan dipilih sebagai topik karena merupakan bagian dari budaya lokal yang telah dikenal oleh siswa, sehingga siswa merasa lebih mudah memahaminya. Penggunaan konten lokal juga akan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Materi yang kontekstual dan relevan dapat meningkatkan motivasi, minat baca, serta keaktifan siswa dalam memahami isi teks. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga lebih mudah

memahami makna, alur, tokoh, serta pesan yang terkandung dalam bacaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap teks bacaan masih tergolong rendah, terutama pada bacaan yang panjang dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan konten lokal dalam pembelajaran. Melalui bacaan yang dekat dengan kehidupan siswa, mereka akan lebih mudah mengaitkan isi teks dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Berdasarkan hasil angket diperoleh bahwa cerita rakyat ini sudah familiar dan relevan dengan lingkungan siswa membuat konten ini sangat potensial untuk dijadikan materi ajar. Penggunaan cerita rakyat lokal yang sudah dikenal terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menanamkan nilai-nilai budaya daerah (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan analisis kebutuhan dari data wawancara guru dan angket siswa pada tanggal 08 Oktober 2025, maka diperlukan sebuah media pengembangan yang dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan visual, ketertarikan terhadap konten digital, dan urgensi penguatan materi narasi Bahasa Indonesia. *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat "Asal Usul Bangkalan" dipilih sebagai solusi karena menggabungkan empat elemen penting seperti digital, visual/Bergambar, interaktif, dan kontekstual.

Peneliti memilih media pembelajaran berbasis *e-flipbook* karena dinilai efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita atau narasi yang biasanya memiliki teks yang cukup panjang. Dengan adanya tampilan visual dan penyajian yang interaktif, siswa tidak mudah bosan dan

lebih termotivasi untuk membaca serta memahami isi cerita. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lake dkk., (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran flipbook cerita rakyat untuk meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berbasis flipbook yang memuat cerita rakyat agar lebih menarik bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook mampu meningkatkan minat membaca siswa serta membantu mereka memahami materi cerita dengan lebih mudah.

Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Asal Usul Bangkalan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan". Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang telah teruji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap materi narasi Bahasa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kevalidan Pengembangan *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Asal Usul Bangkalan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan?
2. Bagaimanakah kemenarikan Pengembangan *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Asal Usul Bangkalan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan?

3. Bagimanakah keefektivan Pengembangan *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Asal Usul Bangkalan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan Pengembangan *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Asal Usul Bangkalan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan
2. Mengetahui kemenarikan Pengembangan *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Asal Usul Bangkalan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan
3. Mengetahui keefektivan Pengembangan *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Asal Usul Bangkalan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN Kamal 1 Bangkalan

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah *E-Flipbook* Bergambar berbasis Cerita Rakyat "Asal Usul Bangkalan" yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Nama Produk adalah *E-Flipbook* Bergambar Berbasis Cerita Rakyat "Asal Usul Bangkalan".
2. Sasaran Pengguna yaitu Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, khususnya SDN Kamal 1 Bangkalan, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Mata Pelajaran dan Materi yang digunakan Bahasa Indonesia, berfokus pada materi pemahaman teks narasi atau cerita, sesuai dengan capaian pembelajaran Kelas IV.
4. Berbentuk flipbook digital yang memiliki efek membalik halaman (page-turning effect) sehingga memberikan sensasi membaca layaknya buku cetak.
5. Memuat ilustrasi/gambar yang relevan pada setiap halaman cerita sebagaimana hasil angket menunjukkan 75% siswa lebih suka teks dan gambar sekaligus.
6. Naskah cerita utama adalah Cerita Rakyat "Asal Usul Bangkalan".
7. Dilengkapi dengan penilaian atau latihan soal sederhana di akhir bab untuk menguji pemahaman siswa.
8. Dapat diakses menggunakan perangkat keras digital yang umum dimiliki siswa seperti HP, laptop, dan tablet.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), sehingga fokus utamanya adalah menghasilkan dan menguji kelayakan produk. Meskipun produk ini diharapkan menjadi solusi, terdapat batasan yang perlu dipaparkan terkait keterbatasan produk *e-Flipbook* ini di antaranya sebagai berikut:

1. Produk *e-Flipbook* ini secara eksklusif menggunakan konten Cerita Rakyat "Asal Usul Bangkalan". Dengan demikian, media ini tidak cocok digunakan untuk pembelajaran di luar Kota Bangkalan karena kurang relevan.
2. Produk *e-Flipbook* ini hanya dapat digunakan oleh siswa atau sekolah yang memiliki fasilitas pendukung seperti HP, tablet, komputer, atau proyektor.

3. Produk *e-Flipbook* ini dirancang sebagai media ajar pelengkap, bukan sebagai pengganti total dari metode pembelajaran. Produk ini hanya berfokus pada pemecahan masalah minat baca dan pemahaman teks narasi.
4. Pengujian efektivitas produk dalam penelitian ini hanya dilakukan dalam jangka pendek melalui pemberian 10 soal pilihan ganda.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk yang diharapkan memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan media ajar digital yang sesuai dengan minat mereka terhadap teknologi dan media ajar yang bergambar, sehingga mengurangi rasa malas dan bosan saat pembelajaran. Media *e-flipbook* ini juga membantu siswa lebih mudah memahami materi karena disajikan secara menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan media ajar digital dapat meningkatkan motivasi belajar serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Guru

Guru mendapat bantuan media ajar berbasis teknologi yang sudah teruji kelayakannya, dan membantu meringankan kesulitan guru dalam menyampaikan materi teks cerita atau teks narasi. Melalui media *e-flipbook* ini juga membantu guru untuk mengintegrasikan konten kearifan lokal ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara efektif dan modern.

3. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman baru dan nyata dalam melaksanakan penelitian pengembangan dari tahap analisis, perancangan, validasi, hingga uji

efektivitas produk. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau dasar untuk penelitian pengembangan media ajar berbasis kearifan lokal atau media digital di tingkat SD selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk memberikan batasan dan penjelasan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian sehingga tidak menimbulkan perbedaan penafsiran antara peneliti dan pembaca. Dalam penelitian ilmiah, kejelasan setiap istilah sangat penting karena membantu pembaca memahami fokus, ruang lingkup, dan arah penelitian secara tepat. Komponen penelitian yang disusun secara jelas dan sistematis akan memudahkan pembaca dalam memahami keseluruhan isi penelitian (Apiyah et al., 2023). Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul dan isi penelitian ini, maka beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini perlu dijelaskan sebagai berikut.

1. *E-Flipbook*

E-Flipbook adalah buku yang berbentuk file digital yang didalamnya memuat gambar, animasi, video, dan audio, dimana pembaca dapat membuka lembaran halaman pada *flipbook* layaknya membaca buku atau majalah pada umumnya (Humairah, 2022). Media ini digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi cerita.

2. Cerita Rakyat Asal Usul Bangkalan

Konten atau materi utama yang digunakan dalam *e-Flipbook*. Cerita rakyat ini berfungsi sebagai konteks lokal untuk mata pelajaran Bahasa

Indonesia, yang bertujuan menumbuhkan minat baca dan memperkuat karakter siswa terhadap budaya daerahnya.

3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran yang fokus pada empat keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Dalam penelitian ini, fokus materi yang diintegrasikan adalah pemahaman teks narasi atau cerita, yang relevan dengan konten cerita rakyat.