

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum merupakan perangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, serta bahan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk mewujudkan tujuan pendidikan tertentu. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2024) Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang diterapkan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, yang memberikan keleluasaan dalam pembelajaran serta menekankan pada materi esensial guna mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila. Kurikulum merdeka guna meningkatkan kualitas pada pembelajaran, cakupan materi dari kurikulum merdeka ini dibuat menjadi lebih ramping sehingga memungkinkan para guru supaya menggunakan metode dalam pembelajaran agar lebih fokus terhadap peserta didik. Serta guna memberi waktu agar pengembangan karakter pada peserta didik menjadi lebih menyeluruh.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta pengembangan karakter peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya diajarkan untuk membaca dan menulis, tetapi juga diarahkan untuk memahami, menafsirkan, serta mengekspresikan gagasan secara tepat dan santun dalam berbagai konteks komunikasi. Oleh karena itu, kemampuan

berbahasa menjadi fondasi utama dalam mendukung keberhasilan siswa mempelajari mata pelajaran lain.

Kebiasaan yang dilakukan peserta didik adalah mengabaikan penggunaan tanda baca, ini dapat menurunkan kualitas kemampuan literasi peserta didik dalam penggunaan tanda baca, kemampuan literasi pada penggunaan tanda baca ini bukan hanya sekedar memahami isi kalimat dengan baik, tetapi juga meliputi keterampilan dalam berbahasa yang tepat dan sesuai dengan kaidah. Ketika hal ini tidak diperhatikan maka akan berpengaruh kepada keterampilan menulis dan membaca baik itu dari struktur kalimat kejelasan arti dari kalimat bacaan dan kerapian dalam penulisan peserta didik. Menurut Yunita dkk (2020) Pemahaman mengenai tanda baca seharusnya dimiliki oleh setiap individu agar makna yang didapatkan dari kalimat yang disampaikan akan sesuai dengan yang dijelaskan. Dalam menulis, peserta didik perlu memerhatikan beberapa aspek yang salah satunya ialah aspek tanda baca, tanpa menggunakan penggunaan tanda baca yang tepat maka akan mengurangi pemahaman pembaca terhadap tulisan yang dibaca (Wardianti, 2023). Kesalahan dalam menggunakan tanda baca juga dapat menimbulkan makna yang salah terhadap kalimat dan dapat menyebabkan intonasi yang kurang tepat di saat membaca (Murtafiah & Maknun, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 29 September 2025 di kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan, diperoleh informasi: (a) keterlibatan siswa dalam belajar masih tergolong rendah, yang mana sebagian siswa masih terlihat kurang aktif selama belajar; (b) Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, sehingga pembelajaran hanya menggunakan buku ajar dan

menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran; (c) selama mengajar guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan; (d) Keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah, ditandai dengan tidak semua siswa fokus, kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab, serta kondisi kelas yang terkadang ramai; (e) pembelajaran masih berpusat kepada guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sekolah mata pelajaran Bahasa Indonesia UPTD SDN Srabi Barat 2 dengan ibu Siti Fadilah pada hari Senin 29 September 2025; berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas III UPTD SDN Srabi Barat 2 melalui wawancara yang dilakukan bersama wali kelas III, diperoleh informasi: (a) guru menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya pada materi tanda baca, siswa kurang memahami penempatan tanda baca dalam teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian siswa yang memiliki ketuntasan belajar hanya 23,81% sedangkan yang tidak tuntas atau dibawah KKTP sebanyak 76,19%. Dampaknya, penulisan kalimat yang dihasilkan oleh siswa seringkali tidak jelas atau sulit dipahami untuk dibaca. Kaidah penggunaan tanda baca sangat penting karena ini merupakan aturan yang harus diikuti oleh pengguna bahasa agar kesamaan dan keteraturan bentuk dalam bahasa penulisan (Mulyati, 2022); (b) Penyebabnya siswa masih kebingungan dalam memahami konsep penggunaan tanda baca, siswa masih bingung kapan dan dimana penempatan tanda koma, penempatan tanda titik di tempatkan di akhir kalimat, penempatan tanda kutip ketika ada kalimat percakapan atau seruan, dan tanda tanya. Masih banyak siswa yang

kurang memperhatikan guru saat pembelajaran. Perhatian siswa sering terbagi jadinya sulit fokus dalam pembelajaran, siswa ada yang bermain sendiri, berbicara dengan temannya, dan meskipun sudah ditegur, setelah itu mereka tetap mengulangi lagi, dan penjelasan materi yang kurang memadai dan belum adanya media; (c) guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh penggunaan buku teks, sedangkan penggunaan media pembelajarang masih jarang digunakan dan media digital hampir sama sekali tidak digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sekolah mata pelajaran Bahasa Indonesia UPTD SDN Srabi Barat 2 dengan ibu Siti Fadilah pada hari Selasa 7 april 2026, Media pembelajaran lebih dibutuhkan karena media dikemas dengan desain yang lebih menarik dan lebih ringkas dengan tujuan materi yg ada pada buku teks lebih mudah tersampaikan kepada peserta didik. Dibuat beraneka warna, gaya dan tampilan yg tidak membosankan, dengan harapan akan menarik minat peserta didik untuk mau kembali fokus mendengarkan dan menyimak materi pada hari itu sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi tanda baca, siswa kurang memahami tanda baca penyebabnya karena kebingungan dalam memahami konsep penggunaannya dan perhatian mereka sering terbagi dan sulit untuk fokus hal ini bisa terjadi karena kegiatan pembelajaran monoton tidak menyenangkan dan cepat membosankan sehingga siswa sulit fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan dan

keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya fokus, minimnya partisipasi dalam bertanya dan menjawab, serta kondisi kelas yang kurang kondusif. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada penggunaan tanda baca, yang terlihat dari hasil belajar yang masih di bawah KKTP. proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum berlangsung secara optimal. Guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran dan masih berpatokan pada buku teks sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik serta penjelasan kurang memadai, dari keterbatasan tersebut guru menyatakan media pembelajaran lebih dibutuhkan karena dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan membantu siswa agar lebih fokus sehingga siswa lebih mudah memahami materi serta agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Jannah dkk (2023) bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena membantu guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa, serta menjadi salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Firmadani (2020) media dapat membuat pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan serta proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga peserta didik termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya.

Perlu ada solusi terkait hal tersebut antara lain melalui penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rozie&Haniah (2024) Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, sehingga pendidik perlu menggunakan media yang layak agar siswa lebih

antusias dalam belajar serta media pembelajaran ini dapat merangsang pikiran peserta didik untuk bisa lebih fokus terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dan adanya Interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Fahri, 2020).

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang telah dilakukan peneliti di UPTD SDN Srabi Barat 2 pada kelas 3 pada hari Selasa 30 September 2025; dapat disimpulkan: hasil angket tersebut 80,95% siswa merasa bosan jika hanya menggunakan buku paket saja yang artinya 17 siswa yang bosan jika hanya menggunakan buku paket saja; (b) 71,43% siswa sering merasa kesulitan dalam memahami materi saat belajar jika hanya menggunakan buku paket saja yang artinya 13 siswa; (c) sebanyak 100% siswa yang artinya 21 Siswa menyukai media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan; (d) Sebanyak 100% siswa yang artinya 21 siswa senang dengan media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar dengan tampilan menarik, siswa juga membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar semangat dalam pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran adalah penggunaan *flipbook* interaktif sebagai media pembelajaran (Nugroho., 2025). Dalam (Salma & Jamaludin., 2026) yang menyatakan bahwa *flipbook* ini sebagai media pembelajaran interaktif dan inovatif. Media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran yang dapat menarik dan meningkatkan

partisipasi aktif peserta didik (Fitriani dkk., 2025). Media interaktif terbukti lebih disukai oleh siswa dalam proses pembelajaran dan penilaian (Pramana dkk., 2022).

Maka dalam konteks ini *flipbook* lebih dipandang dalam perspektif sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi tanda baca pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 Bangkalan. Oleh karena itu dengan menggunakan *Flipbook* sebagai media pembelajaran materi tanda baca pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 Bangkalan diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian keberadaan *flipbook* mengenal tanda baca akan banyak membantu pencapaian tujuan belajar pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 Bangkalan. Ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, memungkinkan pembelajaran berlangsung secara optimal (Sajdah dkk., 2022).

Menurut Purnomo dkk (2024) *flipbook* merupakan buku digital interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Dibandingkan dengan buku cetak biasa, *flipbook* memiliki keunggulan karena mampu memuat berbagai elemen multimedia seperti animasi, video, gambar, dan audio. Elemen-elemen ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung berbagai gaya belajar mereka. *Flipbook* digital merupakan salah satu media pembelajaran yang praktis dan inovatif serta mampu menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari (Nia dkk, 2024). Adapun bentuk digital dipilih karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan variatif. serta memudahkan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media digital juga dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan pendapat Kuntari (2023) yang menyatakan bahwa dengan Adanya media digital akan memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu menurut Rusdi, dkk (2025) Media pembelajaran digital memberikan rangsangan visual dan interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan Pemanfaatan media digital ini dalam konteks pendidikan memberikan peluang untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Cipta, dkk, 2023) serta, Media pembelajaran berbasis digital mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, membantu eksplorasi siswa, membantu dalam pemecahan masalah, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Alifah, dkk, 2023).

Analisis kebutuhan tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yaitu: Penelitian (Sari & Indrapangastuti, 2025) dengan judul mengembangkan media komik berbasis *flipbook* yang berfokus pada peningkatan keterampilan pemahaman bacaan untuk siswa kelas 3 sekolah dasar, dengan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis *Flipbook* yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang terbukti dari hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa serta penilaian dari guru dan siswa yang menunjukkan hasil yang sangat baik. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan media komik berbasis *flipbook* efektif untuk merangsang motivasi belajar siswa dan mengaktifkan proses pembelajaran, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik siswa kelas 3 SD.

Berdasarkan kesimpulan di atas solusi untuk mengatasi permasalahan di kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 yaitu perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi tanda baca dengan lebih baik. Menurut hasil penelitian media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dengan materi tanda baca ialah *flipbook* yang termasuk jenis media audio-visual. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* sebagai alternatif sumber belajar bagi peserta didik. Menurut Juliani & Ibrahim (2023) media *flipbook* mempunyai manfaat untuk siswa dengan menggunakan tampilan yang menarik dapat membuat siswa bisa lebih bersemangat dan aktif karena siswa dapat ikut serta dalam mencoba media *flipbook*, siswa dapat mudah memahami materi yang sedang dipelajari, konsentrasi peserta didik dapat terpusat ke media *flipbook*, pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih bermakna, dapat berkesan dan menarik. Media ini memiliki berbagai gambar dan warna yang di latar belakang tanda baca. Keunggulan dari media yang telah dikembangkan dapat dibawa langsung saat proses pembelajaran dan dapat digunakan langsung oleh peserta didik untuk memahami materi penggunaan tanda baca. Diharapkan dengan adanya media ini pembelajaran pada bahasa Indonesia dapat berlangsung efektif untuk peserta didik oleh karena itu, media pembelajaran ini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan pemahaman mereka terhadap penggunaan tanda baca. Peneliti mengembangkan media *flipbook* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yaitu media *flipbook* mengenal tanda baca. Peneliti

memandang perlu menulis tentang "PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* AYO MENGENAL TANDA BACA UNTUK OPTOMALISASI KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS 3 UPTD SDN SRABI BARAT 2 BANGKALAN" peneliti mengambil media pembelajaran *Flipbook* ayo mengenal tanda baca karena menurut peneliti mempermudah siswa agar lebih mengenal penggunaan tanda baca melalui media pembelajaran *Flipbook* ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan *flipbook* mengenal tanda baca pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan *flipbook* mengenal tanda baca pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 ditinjau dari hasil lembar aktifitas siswa dan guru dan lembar tes hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan *flipbook* mengenal tanda baca pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 ditinjau dari angket respon siswa dan guru?
4. Bagaimana mengembangkan media *flipbook* mengenal tanda baca pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 yang praktis ?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *flipbook* mengenal tanda baca pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2 yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan media *flipbook* mengenal tanda baca secara efektif pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2, ditinjau dari hasil lembar aktifitas siswa dan guru dan lembar tes hasil belajar siswa.

3. Mengembangkan media *flipbook* mengenal tanda baca yang menarik pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2, ditinjau dari angket respon siswa.
4. Mengembangkan media *flipbook* mengenal tanda baca secara praktis pada siswa kelas 3 UPTD SDN Srabi Barat 2, dilihat dari angket guru.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media *Flipbook* mengenal tanda baca ini berbentuk digital.
- 2) Media *Flipbook* mengenal tanda bacaini diadaptasikan dari Buku Siswa Bahasa Indonesia BAB I tentang "Tanda Baca" untuk siswa kelas 3.
- 3) Media pembelajaran ini berbasis visual.
- 4) Penyusunan materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan oleh Kurikulum Merdeka.
- 5) Bagian dari media terdiri dari Cover, Kata Pengantar, Daftar Isi, Peta Konsep, Tujuan Pembelajaran, Capaian Pembelajaran, Materi, Aktivitas atau latihan, Evaluasi, Rangkuman, Daftar Pustaka.
- 6) Bagian inti dari media terdapat materi, latihan soal, dan soal-soal evaluasi.
- 7) Bagian akhir media terdiri dari rangkuman materi "Tanda baca".

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

- 1) Keterbatasan penelitian ini yaitu penelitian hanya dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas 3 SD, media *flipbook* yang dikembangkan hanya pada materi penggunaan tanda baca, media *flipbook* memerlukan jaringan internet yang stabil agar seluruh fitur multimedia dapat diakses dan berfungsi secara optimal,

serta waktu uji coba penelitian yang terbatas.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dari permasalahan yang dipaparkan diatas sebagai berikut:

8) Bagi Guru

- a) Melatih guru mengembangkan media pembelajaran untuk anak kelas 3 yang menarik sehingga peserta didik tertarik mempelajarinya .
- b) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena hanya terfokus pada suatu materi saja.
- c) Memberikan wawasan pada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif agar mempelajari lebih bermakna.

9) Bagi Siswa

- a) Membantu siswa untuk memahami materi penggunaan tanda baca pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan lebih baik.
 - b) Membentuk siswa untuk lebih mudah mengetahui tentang penggunaan tanda baca.
 - c) Membantu siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- Bagi Peneliti.

10) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti terhadap proses pembuatan media pembelajaran hingga proses uji kelayakan dan keefektifannya.

1.7 Definisi Istilah

Dalam sebuah penelitian definisi istilah diperlukan untuk mencegah akan timbulnya perbedaan pengertian atau kurang jelas makna seandainya

penegasan istilah tidak diberikan. Istilah yang perlu diberi penegasan merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terdapat di dalam skripsi. Menurut Niken dkk (2023) istilah merupakan kata atau frasa yang digunakan untuk nama atau lambang yang mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam suatu bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Istilah-istilah yang dipergunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

11) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Pagarra dkk., 2022). Media pembelajaran merupakan peralatan yang dipakai pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan tepat dan efektif.

12) Pembelajaran bahasa Indonesia SD

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya ialah untuk mengajarkan anak supaya dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu proses perjalanan yang panjang yang dilalui oleh setiap anak peserta didik dalam mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia atau bisa disebut juga bahasa kedua setelah bahasa ibu, adapun kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Mubin & Aryanto, 2024)

13) *Flipbook*

Menurut Purnomo dkk (2024) *flipbook* merupakan buku digital interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. *Flipbook* merupakan lembaran yang menyajikan kata, kalimat, dan gambar yang berwarna untuk bisa menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus ketika belajar (Amalia dkk., 2023).

14) Tanda Baca

Tanda baca adalah suatu simbol yang digunakan dalam penulisan guna memberitahukan struktur, intonasi dan jeda. Menurut Zebua dalam (Debora, dkk. 2024) pemakaian tanda baca merupakan salah satu syarat penting agar sebuah tulisan dapat secara efektif mengkomunikasikan gagasan si penulis kepada para pembaca.