

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi pada era modernisasi telah terjadi transformasi yang signifikan di berbagai elemen dunia terlebih pada aspek pendidikan. Perspektif global dan persepsi pembelajaran abad 21 menunjukkan bahwa seorang guru diharapkan memiliki keterampilan mengoperasikan bahan digital sebagai alat untuk berkomunikasi dan mengembangkan sistem pembelajaran yang berinovasi.

Proses pembelajaran harus dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan serta mampu melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di sisi lain, sesuai dengan perkembangan zaman suasana belajar diarahkan untuk memberikan ruang untuk mengembangkan kreativitas, jiwa mandiri, mengembangkan potensi minat dan bakat serta peningkatan terhadap psikologi dan fisik peserta didik. Agar pembelajaran dapat berhasil, strategi yang digunakan harus berkualitas. Sebagai mekanisme yang dilaksanakan untuk merealisasikan hal tersebut dengan menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekolah serta mengoperasikan perangkat teknologi dan informasi untuk menyediakan berbagai sumber belajar yang bermanfaat bagi penerimanya yakni peserta didik. Sebagaimana yang terlampir dalam Permendikbud No 16 tahun 2022 tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran memakai alternatif seperti media pembelajaran adalah suatu aktivitas yang tidak bisa dipisahkan. Sesuai dengan

Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 2626/B/HK.04.01/2023 tentang Model Kompetensi Guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Sebagai contoh yang dilakukan adalah kemampuan profesional yang menyebutkan bahwa guru dituntut memanfaatkan pengetahuan mengenai komponen kurikulum dan penerapannya untuk merancang desain pembelajaran. Menurut Rahmi & Huda (2022) berpendapat bahwa desain pembelajaran merupakan peningkatan cara proses belajar mengajar dan proses penerapannya serta fasilitas dan tata cara dalam mengembangkan kualitas pembelajaran. Melalui hal tersebut, artinya seorang pendidik dituntut untuk mempunyai keterampilan merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang berinovasi.

Media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran hadir membawa peran sentral sebagai pendorong krusial yang meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif dan efektif serta menyenangkan. Media pembelajaran mempunyai peranan esensial sebagai alternatif yang memungkinkan transfer ilmu dari guru kepada peserta didiknya, serta membantu merealisasikan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Sebagaimana yang dijelaskan Dayanti (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen yang tak terpisahkan dari sistem serta proses pembelajaran dengan kata lain mempengaruhi kegiatan pembelajaran dan merupakan komponen pendidikan yang sangat penting.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam, hal ini dijelaskan oleh Ibrahim, dkk (2023) terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dibagi menjadi 3 macam, yaitu media visual (hanya bisa dilihat), media audio (hanya bisa di dengar) dan media audio visual (bisa dilihat dan juga di dengar). Maka dari

itu, media tersebut dimanfaatkan sebagai bahan perantara pada kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbantuan teknologi dapat diterapkan pada proses belajar mengajar bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia melibatkan berbagai keterampilan seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Pembelajaran bahasa Indonesia bukan sekedar terpedoman dengan pemahaman teks melainkan kemampuan peserta didik juga untuk berkomunikasi secara efektif. Penggunaan media digital, seperti aplikasi, video interaktif, dan platform *online* memberikan alternatif bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan bahasa mereka dengan mekanisme yang menarik dan kontekstual, serta mempermudah mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang luas dan kompleks.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara peneliti, pada tanggal 14 Agustus 2024 dengan wali kelas IV SD Negeri 55/I Sridadi, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari yaitu bersama bapak AS, ditemukan informasi bahwa aktivitas proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV telah mengimplementasikan kurikulum merdeka dan menerapkan pembelajaran dengan berpedoman pada modul ajar sebagai pedoman dalam mengimplementasikan pembelajaran. Informasi yang diperoleh lainnya, dalam proses pemberian konteks materi masih mengandalkan buku paket. Hal ini menyebabkan materi yang diajarkan menjadi sulit dipahami oleh peserta didik. Kesulitan ini menghambat pemahaman dan penyerapan materi oleh peserta didik.

Sesuai dengan riset yang dilaksanakan oleh Rahmawati, dkk (2023) bahwasanya “siswa yang menggunakan media pembelajaran digital *Flipbook*

lebih antusias dalam belajar, yang berarti pengembangan pada media tersebut memiliki dampak positif dan memiliki peran sentral pada proses belajar mengajar”. Media pembelajaran *Flipbook* merupakan alternatif bahan pembelajaran yang dipakai pada kegiatan belajar dan mengajar yang bermuatan tentang: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Menurut Mursidi, dkk (2022) bahwasanya media pembelajaran *Flipbook* pada materi siklus air untuk siswa kelas V layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SD Unggulan Muhammadiyah Kretek.

Berdasarkan konflik yang dijabarkan, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan arah paradigma abad 21 dan kebutuhan belajar peserta didik terlebih sesuai dengan materi pelajaran bahasa Indonesia yang dilandasi dengan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Beranjak dari hal tersebut, kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih lanjut untuk mengembangkan efektivitas pembelajaran dan mengarahkan peserta didik untuk berpikir secara ‘4C’ (kritik, kreativitas, komunikasi, kolaborasi) sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Salah satu upaya efektif untuk membuat mata pelajaran bahasa Indonesia lebih menarik adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* yang disesuaikan dengan kebutuhan materi “Asal-usul (Nenek Moyangku) pada bab 7 mata pelajaran bahasa Indonesia. Tanpa adanya media pembelajaran, tentunya akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Media sosial online dipilih sebagai platform utama untuk menyebarkan materi dan berkomunikasi secara online karena pertimbangan keterjangkauan, efektivitas, dan

reliabilitas (Kuntarto & Asyhar, 2016). (Arisandhi, dkk 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran *Flipbook* dipilih karena merupakan media pembelajaran yang sederhana, namun efektif dalam meningkatkan pemahaman materi peserta didik. *Flipbook* memungkinkan penggunaan animasi sederhana dengan urutan gambar yang teratur. Meskipun teknologi terus berkembang pesat, *Flipbook* tetap relevan karena sifatnya yang interaktif, kreatif, dan mudah digunakan. Media ini juga dapat menggabungkan audio, teks, dan video untuk menarik perhatian serta memotivasi peserta didik. Akses menggunakan *QR Code* diterapkan dalam pengembangan media *Flipbook* agar peserta didik tidak merasa bosan melihat bentuk tautan, melainkan dapat menggunakan barcode yang akan mengarahkan mereka untuk membaca melalui halaman yang telah disediakan oleh guru (Wulandari & Wahyuni, 2024).

Sesuai dengan latar belakang yang dijabarkan, maka peneliti tertarik dan berinisiatif melaksanakan riset yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Dengan Akses *Qr Code* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari hasil pengamatan dan wawancara bersama guru kelas IV, mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* sebagai alternatif solusi. Oleh karena itu, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana tingkat validitas pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada penjabaran sebelumnya, tujuan penelitian yang diangkat pada riset mengenai pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* untuk peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat validitas pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* untuk peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* untuk peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran

Faktor yang membuat penelitian pengembangan ini menjadi penting yaitu:

1. Penyampaian materi maupun penggunaan istilah yang masih bergantung pada buku paket tanpa adanya visualisasi tambahan

membuat materi menjadi terlalu umum, sehingga menyulitkan peserta didik dalam mempelajari materi lebih lanjut secara signifikan.

2. Guru belum mampu memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif seperti *heyzine flipbook*, *e-komik*, dan *pop up book digital* sehingga mereka kehilangan peluang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hal ini dapat mengakibatkan proses belajar yang kurang efektif dan mengurangi motivasi siswa dalam belajar.

Mendesain media pembelajaran memberi keberhasilan dan hal yang menyenangkan dalam aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan agar berjalan secara efektif. Pengembangan media pembelajaran dengan teknologi memiliki peran esensial di era modernisasi saat ini. Melalui pemanfaatan teknologi, media pembelajaran dirancang dan didesain dengan baik, sehingga peserta didik memiliki keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, bahan digital memberi opsi dalam hal pengoperasian pada berbagai sumber berita yang cakupannya terkini sehingga mendukung kegiatan belajar yang ter kontekstual dan relevan.

Penggunaan media berbasis teknologi memberi sarana dan alternatif bagi guru dalam mengimplementasikan materi secara efektif, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik pada aktivitas pembelajaran agar menyediakan pengalaman belajar yang fleksibel bagi peserta didik baik di internal kelas maupun eksternalnya. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* dapat berfungsi sebagai salah satu solusi alat bantu yang mendukung kegiatan pembelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, dan memberi

kemudahan mereka mempelajari konten pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Melalui hal tersebut, mereka berkontribusi positif terhadap hasil belajar masing-masing peserta didik. Untuk menciptakan kreasi dan minat peserta didik untuk tetap aktif pada kegiatan pembelajaran maka media pembelajaran perlu dirancang dan didesain dengan menarik sesuai kebutuhan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* yang dibuat memungkinkan materi disajikan dengan lebih ringkas dan jelas. Inovasi yang baik dalam media pembelajaran bisa membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan memicu minat mereka pada materi, sehingga proses belajar menjadi lebih maksimal.

1.5 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan pada riset pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merupakan media pembelajaran yang dapat diakses oleh siapapun menggunakan *QR Code*.
2. Media pembelajaran *Flipbook* dibuat dan didesain melalui *canva*, dengan ukuran 21 x 29,7 cm dengan perpaduan lebih dari dua warna, yang di convert menggunakan bantuan *website heyzine*.
3. Media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* memiliki kelengkapan yang memuat cover, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, gambar, link video, kuis interaktif serta profil penulis.
4. Bagian depan halaman media *Flipbook* memuat judul, kelas, nama penulis, serta terdapat ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi.

5. Media memungkinkan untuk memutar video atau mendengarkan audio terkait materi pelajaran.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil dari riset mengenai pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* ini diharapkan bisa memberi manfaat yang signifikan bagi:

1. Bagi Sekolah

Teruntuk sekolah sesuai dengan hasil riset yang dilakukan diharapkan memberikan rekomendasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di masa mendatang, khususnya dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi menjadi acuan penting dalam upaya pengembangan sistem pendidikan yang lebih efektif dan relevan.

2. Bagi Guru

Berperan sebagai dukungan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia dan berharap agar siswa lebih semangat belajar di kelas, serta mendorong pendidik untuk lebih berkreasi menggunakan media. Selain itu, pengembangan media ini juga membantu pendidik meningkatkan kompetensinya dengan memanfaatkan teknologi.

3. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* ini memudahkan pemahaman peserta didik terkait pembelajaran yang disalurkan agar dapat terstruktur dan tersusun secara sistematis melalui visualisasi yang memiliki nilai kreativitas yang bagus. Media ini sebagai sumber belajar

yang memiliki tampilan menarik, sehingga diharapkan mampu memperkuat pemahaman konsep dan menjadikan suasana belajar yang membuat siswa merasa senang.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat menjadi kontribusi penting bagi kemajuan pendidikan. Proses pengembangan ini tidak hanya memperluas wawasan peneliti, tetapi juga memberikan pengalaman berharga selama proses penelitian berlangsung.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* untuk peserta didik pada muatan bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 55/I Sridadi, diasumsikan bahwa penggunaan teknologi ini akan berfungsi sebagai alternatif dan bahan bagi peserta didik dalam mengakses informasi seperti materi pelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Pengembangan ini menjadi inovasi teraktual pada kegiatan belajar dan mengajar menggunakan digital di SD Negeri 55/I Sridadi. Media ini mencakup teks, gambar, dan video yang mendukung proses belajar. Selain itu, media ini menyajikan materi pembelajaran secara terstruktur berdasarkan komponen-komponen pembelajaran, disertai visualisasi tambahan sehingga sesuai dengan kebutuhan mereka. Diharapkan siswa kelas IV memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital, memungkinkan mereka untuk memanfaatkan media ini secara efektif. Selain itu, pendidik diharapkan akan terbantu pada proses pemberian

materi dengan prosedur yang dinamis dan sistematis serta interaktif sehingga menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif. Asumsi lain adalah bahwa peserta didik akan memberikan respons positif terhadap media ini, yang terlihat dari peningkatan minat dan hasil belajar mereka. Terakhir, melalui produk yang dikembangkan tersebut diharapkan dapat menjadi pedoman dan sumber belajar yang variatif dan terkini, mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan bagi peserta didik.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Flipbook* dengan akses *QR Code* diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia (Lihat Sekitar) pada kelas IV B Sekolah Dasar, BAB 7 Materi “Asal-Usul”.
- c. Uji coba produk hanya untuk penilaian tingkat validitas, reliabilitas, kelayakan dan kepraktisan media, bukan terhadap hasil belajar maupun prestasi peserta didik.

1.8 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu bentuk sarana yang dimanfaatkan dan dioperasikan guna membantu aktivitas pembelajaran, baik berupa alat,

bahan, atau teknologi yang mendukung penyampaian materi, baik secara visual, auditori, maupun kinestetik.

2. *Flipbook*

Flipbook adalah media interaktif yang terdiri dari serangkaian gambar atau halaman yang dapat dibuka dan dibalik, sehingga memberikan ilusi gerakan atau animasi saat dibaca. *Flipbook* sering digunakan dalam pendidikan dan presentasi untuk menyajikan informasi secara menarik dan dinamis.

3. *QR Code*

QR Code adalah jenis kode batang dua dimensi yang didalamnya berisi berbagai jenis informasi. Kode ini dirancang agar mudah dibaca oleh perangkat seperti smartphone. Untuk membuka *QR Code* ini diperlukan scan atau pemindaian, yang dimana akan mengarahkan pengguna kepada konten yang relevan, sehingga mempermudah akses informasi.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang meliputi aspek-aspek seperti pemahaman tata bahasa, kosakata, keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis.