

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan meningkatkan pengetahuan generasi muda. Melalui pendidikan, peserta didik dipersiapkan dengan berbagai kompetensi yang relevan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan pribadi maupun sosial. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berfungsi sebagai landasan utama dalam mengembangkan kemampuan dasar siswa, baik dalam aspek akademis maupun nonakademis.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam pengembangan kemampuan dasar siswa di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini berfokus pada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diajak untuk mengembangkan kemampuan literasi, khususnya dalam keterampilan membaca dan menulis.¹

Dalam konteks pembelajaran menulis, salah satu kompetensi yang penting adalah pemahaman terhadap konsep teks narasi. Pemahaman konsep ini mencakup pengetahuan siswa tentang struktur teks narasi, unsur-unsur pembangun cerita, serta alur yang logis dan runtut. Pemahaman konsep yang baik akan menjadi dasar sebelum siswa mengembangkan kemampuan menulisnya. Teks narasi tidak hanya melatih siswa dalam menyusun kalimat secara runtut, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kreatif, mengembangkan imajinasi, serta memahami bagaimana sebuah cerita disusun dengan benar. Oleh karena itu, pembelajaran teks narasi perlu dirancang agar mudah dipahami dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa, bukan semata-mata menuntut keterampilan menulis mereka.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Teknologi digital membuka peluang untuk

¹ Vira Safitri and Febrina Dafit, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Melalui Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): hal. 1357.

menyampaikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran berbasis digital mampu menghadirkan informasi secara visual dan dinamis, yang pada akhirnya dapat meningkatkan semangat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan kreativitas, seperti keterampilan menulis.

Namun, kenyataan di lapangan saat peneliti melakukan analisis kebutuhan di kelas IV dengan total 27 peserta didik semuanya memiliki hambatan dalam memahami teks narasi. Ada 18,5% peserta didik kesulitan dalam memahami isi cerita, 37% peserta didik tidak tahu bagaimana cara menyusun teks narasi yang baik, mengingat karakter, atau mengaitkan peristiwa-peristiwa dalam teks narasi, 7,4% peserta didik memilih karena kurangnya media pembelajaran yang menarik pada materi teks narasi dan 37% menjawab mengalami hambatan disemua kategori.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Kebon Manggis 01 pada 11 Februari 2025, diketahui kemampuan siswa dalam pemahaman materi teks narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Guru kelas IV menerangkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam berimajinasi, kurang tertarik dalam menulis narasi, serta menghadapi hambatan dalam menuangkan ide dan gagasan mereka. Selain itu, pemahaman siswa terhadap penggunaan tanda baca dan ejaan yang benar masih lemah, serta keterbatasan kosakata mereka dalam menulis teks narasi juga menjadi kendala hal ini terjadi karena keterbatasan media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar teks narasi. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam media pembelajaran yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Hal ini diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif 100% peserta didik memilih buku cetak sebagai media pembelajaran yang biasanya mereka gunakan dikelas membuat pembelajaran menjadi monoton.

Analisis kebutuhan yang mengacu pada kurikulum di tingkat sekolah dasar menjadi salah satu pertimbangan peneliti dalam mengembangkan media ini. Media *e-magazine* berbasis *flipbook* dianggap penting karena selaras dengan

prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang berdiferensiasi, kontekstual, serta berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Kombinasi tampilan visual dan interaktif dalam media ini mampu membantu siswa memahami materi sekaligus menumbuhkan kreativitas mereka dalam menulis teks narasi. Materi teks narasi sangat relevan untuk diajarkan kepada siswa kelas IV, sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, setiap peserta didik memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.² Pasal 3 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Selain itu, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan pentingnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran.³ Berdasarkan regulasi ini, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dan media *digital* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam pembelajaran teks narasi di sekolah dasar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *digital* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media digital, seperti *e-magazine* berbasis *flipbook*, menawarkan alternatif yang inovatif untuk pembelajaran. *E-magazine* atau majalah elektronik adalah salah satu bentuk media digital yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video.⁴ Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nadiah Septiana, produk *e-magazine* menunjukkan bahwa peserta didik dapat memanfaatkan majalah elektronik

² UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003.

³ Permendikbud, "Permendikbud Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016," 2016. 1–15.

⁴ Ainul Fuad, Hilda Karim, and Muhiddin Palennari, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Sebagai Sumber Belajar Biologi Siswa Kelas XII," *Biology Teaching and Learning* 3, no. 1 (2020): hal.39.

berbasis kontekstual sebagai bahan ajar pendukung yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran di kelas maupun saat belajar secara daring.⁵ Selain itu Putri Nur Alfiah juga menuliskan dalam penelitiannya bahwa *e-magazine* adalah majalah elektronik yang menyajikan informasi atau materi secara menarik, dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung untuk memperkuat penyampaian informasi.⁶ Fakta empiris ini memperkuat argumen bahwa pengembangan media *e-magazine* merupakan langkah yang tepat dalam menjawab tantangan pembelajaran teks narasi di sekolah dasar.

Penelitian Shelley dan Yannis dalam jurnal *Social Science Computer Review*, mengatakan bahwa “*Young people are known to be early adopters and intensive users of digital*”⁷ jadi generasi muda dikenal sebagai pengguna awal sekaligus pengguna aktif pada media digital. Hal ini memperkuat pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik atau generasi muda.⁸ Untuk menciptakan *e-magazine* yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, peneliti memanfaatkan fitur *flipbook* sebagai bagian dari *e-magazine* yang dikembangkan. Berdasarkan penelitian Nalinda Esti Gutari & Innany Muklishina dalam Jurnal Pendidikan Dasar yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* untuk materi teks narasi kelas IV dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dicapai.⁹ Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi teks narasi merupakan pilihan yang tepat untuk diterapkan.

⁵ Nadiah Septiana et al., “Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis Kontekstual Dalam Muatan Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar,” *ETJ (Educational Technology Journal)* | 3, no. 1 (2023): hal.47.

⁶ Putri Nur Alfiah, Edwita Edwita, and A. R. Supriatna, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV SD,” *Efektor* 9, no. 2 (2022): hal.232.

⁷ Shelley Boulianne and Yannis Theocharis, “Young People, Digital Media, and Engagement: A Meta-Analysis of Research,” *Social Science Computer Review* 38, no. 2 (2020): page.112,

⁸ Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, hal.2.

⁹ Nalinda Gutari and Innany Mukhlisina, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Teks Narasi Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. September (2023): hal.5732.

Maka pengembangan media *e-magazine* berbasis *flipbook* menjadi solusi yang menjanjikan untuk mengatasi berbagai kendala dalam materi teks narasi di kelas IV B SDN Kebon Manggis 01. Mengingat bahwa sekarang adalah era digital, siswa kelas IV B juga lebih akrab dengan perangkat digital dibandingkan dengan buku cetak. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil angket sebanyak 88,8% peserta didik kelas IV B sudah memiliki *handphone/smartphone*. Sedangkan peserta didik yang tidak mempunyai perangkat digital pribadi memakai *handphone/smartphone* milik orangtua. Kondisi ini menimbulkan fenomena di mana tingginya penggunaan teknologi antar peserta didik namun kurangnya media yang tepat sehingga mereka menjadi kurang tertarik pada materi pembelajaran yang disampaikan. Fenomena ini menuntut adanya transformasi dalam cara penyampaian materi pelajaran di kelas. Dengan memanfaatkan media *e-magazine* berbasis *flipbook*, diharapkan siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena media ini lebih sesuai dengan pola konsumsi informasi mereka.

Dalam konteks pembelajaran di kelas IV B, penggunaan media yang kreatif dan interaktif sangat diperlukan untuk menarik minat siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, pengembangan media *e-magazine* berbasis *flipbook* dalam materi teks narasi Bahasa Indonesia menjadi solusi yang potensial. Media ini tidak hanya mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa dalam mengasah keterampilan menulis mereka melalui pendekatan yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari studi-studi sebelumnya yang telah dilakukan. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan *e-magazine* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, yang masih jarang diterapkan. Dari segi desain visual, *e-magazine* ini akan dikembangkan dengan lebih banyak ilustrasi serta elemen grafis yang menarik, disertai perpaduan warna yang harmonis untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, kemudahan akses menjadi salah satu keunggulan utama, di mana *e-magazine* ini dapat digunakan secara

fleksibel melalui pemindaian *QR code* atau tautan *digital*, sehingga mendukung efektivitas dan kepraktisan dalam penggunaannya.

Dengan mempertimbangkan dari berbagai permasalahan dan peluang yang sudah dijelaskan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-magazine* berbasis *flipbook* sebagai media pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV B SDN Kebon Manggis 01. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada upaya membantu siswa memahami konsep teks narasi dengan lebih baik melalui pengembangan media *e-magazine* berbasis *flipbook*, bukan pada aspek peningkatan keterampilan menulis atau keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *E-MAGAZINE* BERBASIS *FLIPBOOK* MATERI TEKS NARASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR”**. Penggunaan media ini diharapkan tidak hanya mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga membantu mereka memahami . Dengan demikian, pengembangan media ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 serta kebijakan pemerintah dalam mendorong penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Masalah utama yang hendak dijawab dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang menarik.
2. Pengetahuan peserta didik tentang materi teks narasi serta keterampilan menulis siswa kelas IV dalam kegiatan menulis teks narasi tergolong rendah.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, karena guru hanya memanfaatkan buku cetak sebagai bahan ajar utama.
4. Tingginya penggunaan teknologi pada peserta didik namun kurang adanya media pembelajaran pada materi teks narasi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang akan diteliti oleh peneliti berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah adalah “Bagaimana mengembangkan media *e-magazine* berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar?”

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan media *e-magazine* berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana *design* dan pengembangan media *e-magazine* berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana implementasi dan kelayakan media *e-magazine* berbasis *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat. Kegunaan yang dapat dirasakan dari hasil pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian dan pengembangan ini dapat memiliki manfaat sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran digital, terutama dalam penggunaan *e-magazine*, untuk membantu peserta didik memahami materi teks narasi serta bisa mengembangkan keterampilan menulis teks narasi untuk kelas IV sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi teks narasi dengan tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif yang mendukung keterampilan menulis mereka. Selain itu, penggunaan media ini membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas dalam menyusun teks narasi.

b. Bagi Guru

Melalui media *e-magazine* berbasis *flipbook* ini dapat memberikan ide media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Guru juga dapat menggunakannya sebagai bahan ajar yang lebih variatif dan fleksibel dalam penyampaian materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media digital dalam pembelajaran. Peneliti lain dapat mengadaptasi atau mengembangkan lebih lanjut konsep *e-magazine* berbasis *flipbook* untuk mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda.

