

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Setiawan (*et al.*, (2022) Kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang secara arti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Definisi media menurut beberapa ahli yang lain diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Gerlach & Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad, 2013).
- 2) Fleming berpendapat bahwa media yang sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih dapat disebut media (Arsyad, 2013).
- 3) Arsyad (2013) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar siswa.

- 4) Mahmud dan Idham (2017) memberikan pengertian tentang media pembelajaran yaitu semua alat dan bahan yang dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku.
- 5) *Physics Learning by E-module* oleh Prihatiningtyas dan Fatikhatus Nikmatus Sholihah (2020), memberikan pengertian media pembelajaran yaitu teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
- 6) AECT (*Asosiation Education and Communication technology*) Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) mendefinisikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya (Setiawan *et al.*, 2022).

Dari berbagai penjelasan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) dari sumber (guru) ke penerima (siswa), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Dikutip dari (Arsyad, 2013) Hamalik mengemukakan bahwa

“pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Pendapat lainnya dari Kemp dan Dayton, sebagaimana dikutip oleh (Arsyad, 2013) dimana ia menjelaskan tentang manfaat penggunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga dia dapat memusatkan perhatian kepada

aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.

Manfaat media pembelajaran Sudjana & Rivai (dalam, Arsyad, 2013) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Para ahli telah membahas berbagai manfaat tentang media pembelajaran Menurut Kempt dan Dayton (dalam Arsyad, 2013), banyak manfaat yang didapat dalam penggunaan media pembelajaran. Dampak positif penggunaan media pembelajaran menurut Kempt and Dayton pada penelitian yang mereka lakukan sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran lebih baku. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian media pembelajaran maka akan menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang

berbeda-beda dengan penggunaan media pembelajaran akan mengurangi tafsiran yang berbeda apabila diterima oleh siswa.

2. Pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian sehingga membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan, keruntutan pesan, daya tarik yang berubah-ubah dan efek khusus yang digunakan dalam media pembelajaran menimbulkan rasa keingintahuan yang menyebabkan siswa berpikir dan beranalisis yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori-teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Sikap positif siswa mengenai apa yang siswa pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli mengenai manfaat media pembelajaran di atas, maka peneliti menyimpulkan beberapa manfaat media pembelajaran terhadap guru, siswa maupun proses pembelajaran, diantaranya yaitu :

1. Media pembelajaran menarik minat dan keingintahuan siswa sehingga menjaga siswa untuk tetap memperhatikan
2. Media pembelajaran membantu siswa mempermudah memahami materi yang abstrak menjadi lebih nyata.
3. Meningkatkan dan menggali kreativitas guru dalam menciptakan berbagai media pembelajaran dalam berbagai materi

4. Pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa tidak dalam tekanan ketika mengikuti pembelajaran.

c) Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam, Arsyad, 2013), mengemukakan tiga ciri media yang dapat digunakan oleh guru:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif dalam transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan. Artinya kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong, kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Selain dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali. Misalnya, proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif Sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

d) Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology (ICT/TIK)*

Jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain: gambar diam, gambar hidup, televisi, obyek 3D, rekaman audio, *programmed instruction*, demonstrasi dan buku teks. Selain beberapa jenis media yang sudah disebutkan diatas, masih ada jenis media pembelajaran lainnya yaitu ICT atau teknologi informasi menurut Munadi (2010). Sedangkan Abdul dan Terra (2013) mengungkapkan beberapa pengertian ICT atau teknologi informasi mengatakan bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi menurut tiga ahli, yaitu Haag dan Keen, Martin, dan William Sawyer. Haag dan Keen (dalam Abdul dan Terra, 2013). Teknnologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi Menurut

Martin (dalam Abdul dan Terra, 2013). William dan Sawyer (dalam Abdul dan Terra, 2013) mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video.

Baik secara implisit maupun eksplisit Dari beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa ICT atau teknologi informasi tidak sekedar berupa teknologi informasi, tetapi juga mencakup teknologi telekomunikasi. Dengan kata lain, yang disebut teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi.

e) Manfaat Media Berbasis TIK

Encyclopedia of Educational Research (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013:23), merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan Cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang

lebih banyak dalam belajar.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Dalam Pendidikan Guru Penggerak Modul 1.1 Refleksi Filosofis Pendidikan Nasional Ki Hadjar Dewantara, dikemukakan bahwa guru sejatinya adalah seorang penuntun bukan penuntut yang harus mendidik anak sesuai dengan kodrat alam dan zamannya. Balai Layanan Platform Teknologi (BLPT) Kemdikbudristek dalam Modul PEMBATIK (Pembelajaran Berbasis TIK) Level 3/Kreasi menjelaskan bahwa menjadi guru zaman digital, harus memiliki kemampuan abad 21 yang salah satunya adalah menguasai literasi dibidang teknologi.

Guru zaman digital dituntut untuk mampu memanfaatkan kemajuan teknologi secara tepat dan proporsional dalam proses pembelajaran. Tentu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran haruslah diimbangi dengan pengetahuan dan kemampuan skill yang harus dimiliki oleh guru. Menghadapi generasi siswa dengan literasi digital yang kadang melebihi gurunya tentu menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru, bagaimana membawa siswanya untuk beradaptasi terhadap lingkungan pembelajaran yang baru dan berbeda atau sesuai zamannya.

Sebagai guru di era teknologi sekarang ini haruslah selalu siap untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi karena pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sekarang ini tak terelakkan lagi. Teknologi sebagai elemen yang perlu dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran dan sebagai cara baru dalam mempelajari pengetahuan. Untuk mendukung hal tersebut tentu dibutuhkan sebuah media

dan metode yang tepat agar proses pembelajaran dapat sampai kepada siswa secara tepat. Salah satunya pemanfaatan media yang berbasis teknologi yaitu Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Menurut Surjono (2017), pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif atau disebut juga dengan MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan komputer atau sejenisnya untuk mencapai pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Selanjutnya Sarjuno (2017) juga menjelaskan bahwa terdapat 3 hal pokok atau kata kunci dalam MPI yaitu multimedia, pembelajaran dan interaktif, dimana ketiga hal tersebut harus ada. Pada multimedia tentunya tidak harus berisi semua komponen multimedia untuk bisa disebut sebagai MPI. Pada hal pembelajaran, MPI harus berisi materi pembelajaran dengan cakupan keluasan dan kedalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dalam MPI, tujuan harus disampaikan dengan jelas, materi harus disajikan melalui kombinasi multimedia, dan ada upaya untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar misalnya dalam bentuk soal atau quiz.

Pada sisi interaktif, MPI harus mempunyai fitur yang memungkinkan pengguna dapat terlibat secara aktif untuk berinteraksi dengan program. Pengguna MPI harus dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. Inilah yang menjadi ciri dari MPI yang di dalamnya terdapat kata “Interaktif”. Berbeda dengan istilah interaktif yang diberlakukan antara dua orang dimana masing-

masing dapat saling memberi pengaruh untuk berinteraksi. Karena dalam MPI melibatkan manusia dan komputer (non-manusia), maka interaksi selalu diawali oleh manusia sebagai pengguna yang memberi aksi dan komputer memberikan reaksi. Pengguna menekan tombol, menggerakkan cursor, menggeser objek, melakukan *drag- and-drop*, menulis melalui keyboard, berbicara melalui mic, menggerak-gerakkan anggota badan di depan kamera adalah beberapa contoh aksi dari pengguna yang dapat mengawali untuk berinteraksi dengan MPI. Sebagai akibat adanya aksi tersebut, MPI memberikan reaksi seperti menampilkan gambar, memutar video, menjalankan animasi, menampilkan tulisan, memberikan efek suara, mengeksekusi program, menyimpan data, mengaktifkan program lain, dan lain sebagainya.

b. Prinsip-Prinsip Multimedia Pembelajaran Interaktif

1) Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Komponen ini bertujuan supaya multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan nanti dapat fokus dan tepat guna. Berikut adalah komponen yang ada dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang dikutip dari Modul 1.1 Pengembangan MPI Pembelajaran 2023 Level 3:

a) Judul

Judul harus mudah diingat siswa dan sesuai dengan isi materi. Letak judul biasanya di halaman depan sehingga ketika siswa membuka program MPI maka yang terlihat pertama adalah judul program.

Pembuatan judul dalam MPI, memiliki beberapa kriteria, diantaranya mudah diingat oleh murid, sesuai dengan isi materi, terletak di halaman depan.

b) Sasaran

Sasaran akan menentukan keseluruhan dari MPI misalnya dari segi layout atau tampilan MPI untuk siswa SD tentu berbeda dengan siswa SMA, materi yang akan disampaikan untuk jenjang SMP tentu berbeda dengan jenjang SMA dan seterusnya.

c) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada pengembangan MPI untuk mengetahui kompetensi yang harus dikuasai atau hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa setelah belajar.

d) Uraian materi pembelajaran

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif salah satu tujuannya adalah untuk memfasilitasi siswa belajar mandiri tanpa adanya fasilitator, oleh karena itu, uraian materi pembelajaran dalam MPI harus komunikatif dan interaktif untuk menjaga keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Berikut adalah syarat uraian materi pembelajaran dalam MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif) :

- 1) Singkat, jelas, dan lengkap. Bahasa yang digunakan dalam uraian materi pembelajaran MPI adalah interaktif dan komunikatif, bukan seperti memindahkan buku paket.

- 2) Utamakan Bahasa Visual. Bahasa visual dalam uraian materi pembelajaran MPI ini meliputi foto, video, animasi, dan simulasi.
- 3) Berikan Contoh. Guna menambah pemahaman murid, uraian materi pembelajaran dalam MPI perlu dilengkapi dengan contoh-contoh.

Uraian materi dalam sebuah multimedia interaktif, bisa dilihat dalam infografis berikut ini :



Gambar 2.1 Uraian Materi dalam MPI

5). Latihan atau Tes

Merupakan komponen dalam MPI yang bentuknya beragam mulai dari pilihan ganda, esai, klik dan geser, mencocokkan, mengurutkan dan lainnya. Latihan atau tes terletak di bagian akhir dari materi program MPI dan berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikan respon positif pada setiap latihan atau tes yang dikerjakan siswa.

6). Referensi

Berikan daftar referensi pada setiap materi yang digunakan dalam program MPI.

7). Nama pembuat/pengembang

Sebagai identitas dari pembuat program MPI terletak pada penutupan

program.

8). Tampilan/Tata Letak

Tampilan dalam MPI merupakan komponen yang penting.

Kemenarikan dari sebuah tampilan MPI akan memotivasi siswa untuk membuka MPI selain didukung oleh isi atau materi yang baik.

2) Jenis Media Pendukung MPI

Dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tidak hanya berisi teks penjelasan saja, untuk melengkapi teks tentu saja dibutuhkan media pendukung. Fungsi dari media pendukung untuk memberi penjelasan lebih mendalam terhadap informasi yang diberikan melalui teks. Jenis media pendukung MPI, diantaranya yaitu: diagram, grafik, tabel, foto, ilustrasi gambar digital, animasi, video dan audio.

3) Tahapan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Di dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif terdapat beberapa tahapan-tahapan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan program MPI yang sistematis dan sesuai tujuan pembelajaran.

Tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat penjelasannya pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.2 Tahapan Pengembangan MPI

3. Media *flipbook*

a. Pengertian flipbook

Lopes dalam Gogahu & Prasetyo, 2020, hlm. 1006 Menyatakan bahwa munculnya teknologi berbasis internet dapat mengakibatkan adanya metode membaca yang baru. Salah satunya muncul fitur buku digital. Penelitian lain tentang penggunaan buku bacaan yang berbasis digital juga pernah dilakukan oleh (Dizon dalam Gogahu & Prasetyo, 2020, hlm. 1006) yang melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan buku bacaan digital serta kegiatan membaca bacaan digital, terhadap motivasi membaca siswa sekolah dasar. Dari hasil penelitian tersebut data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar yang membaca buku digital memiliki tingkat motivasi membaca yang lebih tinggi dari pada siswa yang tidak mengikuti kegiatan membaca bacaan digital. Berdasarkan penelitian di atas, menunjukkan bahwa dengan menggunakan media baca berupa teks dalam bentuk digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat dan aktivitas membaca pada anak. Martinez dan Lopes-Rio (Nurdiansah, Y. 2022) dalam jurnal ilmiah menyatakan bahwa *flipbook* merupakan buku elektronik berbasis digital yang bisa digunakan untuk mengedukasi siswa dengan mengedepankan penggunaan teknologi berbasis digital yang sudah tidak asing dengan kehidupan siswa itu sendiri. Flipbook dikemas dalam bentuk modern dan lebih interaktif dengan keunggulan memiliki tampilan visual, storyline dan fitur integratif yang (Rahman & Haryanto, 2014, hlm 128). Oleh karena itu, setiap aspek dari keterampilan berbahasa itu sangatlah penting untuk dikuasai, karena bahasa dapat memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia yang lainnya

Flipbook merupakan kumpulan halaman yang dapat dibuka dan dibolak-balik seperti buku yang nyata dalam layar monitor (Riyanto dalam TIM JPTEI FT UNY, 2017). Menurut Sanaky (2013: 119) Flipbook termasuk kategori media audio-visual, media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara.

Flipbook menurut Mulyaningsih & Saraswati (Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. 2022) merupakan bentuk penyajian media belajar buku virtual. Flipbook merupakan buku elektronik berbasis digital yang bisa digunakan untuk mengedukasi siswa dengan mengedepankan penggunaan teknologi berbasis digital yang sudah tidak asing dengan kehidupan siswa itu sendiri.

Menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa flipbook adalah buku elektronik berbasis digital. Secara umum flipbook seperti buku biasa fitur bolak balik seperti pada buku manual dan dapat menggabungkan suara, video, gambar.

b. Keunggulan Flipbook

Dalam artikel LP2M terbitan September 2022 dipaparkan keunggulan flipbook *Flipbook* memiliki banyak sekali keunggulan tentunya jika dibandingkan dengan media pembelajaran buku cetak maupun buku elektronik biasa. Secara umum, flipbook sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan menarik berikut ini:

1) Menyajikan Materi dengan Beragam

Keunggulan flipbook adalah dalam kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran yang variatif. Jika buku elektronik biasa hanya bisa

menyajikan materi dalam bentuk teks dan disisipi gambar. Maka di dalam flipbook bisa menambahkan gambar biasa, video yang tinggal klik langsung berputar, animasi dan teks berjalan. Kreatifitas sebagai seorang pendidik tentunya diuji dalam membuat dan mengkreasikan flipbook menjadi bahan yang menarik untuk disajikan

2) **Tampilan Lebih Atraktif dan Menarik**

Tampilan buku sekolah terutama untuk siswa SD , harus dibuat menarik agar mereka mau membaca dan kemudian memahami materi di dalamnya. Flipbook mampu menyuguhkan buku yang atraktif dan terlihat menarik, baik dari segi semua elemen yang bisa dimasukkan ke dalamnya. Maupun dari segi permainan warna yang bisa dibuat kaya warna tanpa perlu usaha ekstra dari pembuatnya.

3) **Proses Pembuatannya Mudah**

Pembuatan flipbook cukup mudah. Flipbook dibuat dengan aplikasi khusus sehingga sebelum memberikan kepada siswa, Guru menyiapkan dokumen dalam format PDF. Berbagai aplikasi untuk membuat PDF sangat beragam bahkan dengan mickrosoft word pun bisa di buat, atau dengan memanfaatkan aplikasi canva for education dengan berbagai templete untuk mempercantik desain. Dokumen ini kemudian di import atau dimasukkan ke aplikasi khusus tersebut dan selang beberapa detik flipbook sudah jadi. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah heyzine flipping book, fliphtml5, dan masih banyak lagi aplikasi untuk pembuatan flipbook

4) **Penggunaan Flipbook tidak memerlukan biaya yang besar**

Dalam mengaksesnya siswa menggunakan jaringan internet dan bahkan bisa diakses secara offline, sehingga siswa tidak perlu keluar biaya besar untuk memiliki atau mengaksesnya.

5) Tidak Memenuhi Memori Perangkat

Hasil akhir Aplikasi *flipbook* mayoritas adalah menyediakan *link*, sehingga siswa yang menggunakannya tidak perlu mengunduh dokumen. Cukup membuka *link*, baik lewat aplikasi maupun lewat browser. Siswa tidak terbentur masalah memori perangkat ketika tidak bisa mengunduh. Selain itu, tidak butuh kuota besar karena tinggal membuka laman tanpa mengunduhnya dan bahkan bisa di gunakan secara *offline*

6) Bisa diakses dimana saja

Aplikasi *flipbook* akan menghasilkan dokumen yang bisa diunduh. Bisa diakses dimana saja dan juga melalui perangkat apa saja dalam hal ini laptop, smartphome. Jika dibutuhkan sewaktu-waktu maka tinggal membuka browser dan mengakses link *flipbook* tersebut.

Salah satu platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang dapat menjadi alternatif adalah *Canva for education* menjadi platform yang mudah digunakan dengan menyediakan templete yang beragam sehingga menjadi lebih menarik. Canva bersifat gratis dan berbayar berbasis daring yang mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Untuk situs webnya, silakan mengunjungi laman www.canva.com. Di Canva ini, tersedia banyak templete yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster,

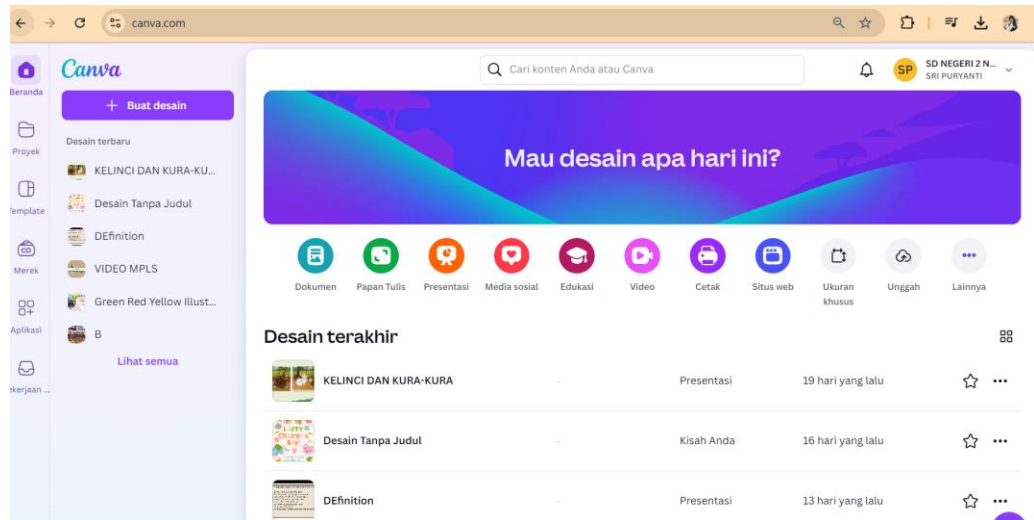
presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4, 320 instagram post, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, *photo collage*, kartu bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosial media, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala

Berikut beberapa Aplikasi canva yang dapat digunakan untuk membuat Flipbook

a. Heyzine flipbooks canva

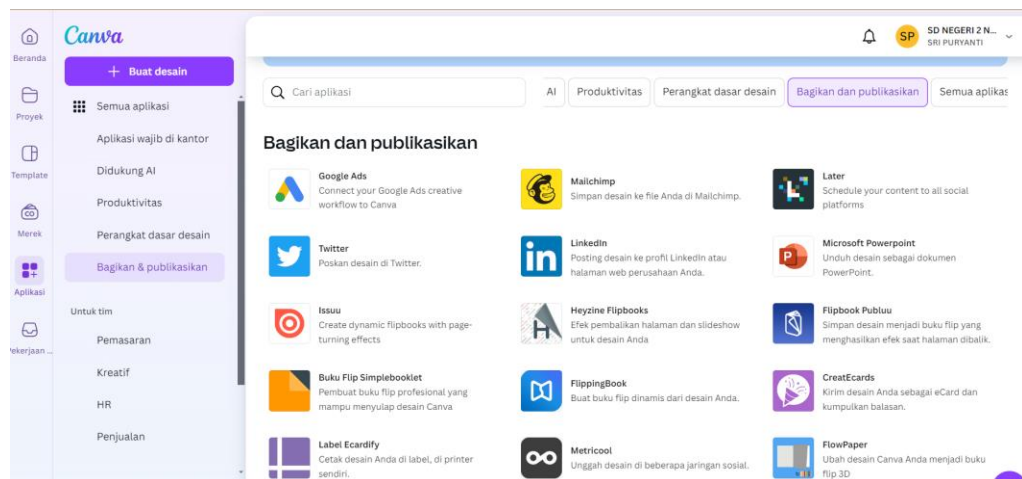
Salah satu aplikasi pembuat e-book berbasis flipbook yang gratis yaitu Heyzine flipbooks. Hayzine Flipbooks adalah aplikasi atau tools pendukung guna membuat bahan ajar salah satunya dari canva. Heyzine adalah flipbooks yang penggunaannya berbentuk flip, sehingga pengguna dapat menggunakannya seperti membaca buku cetak biasa. Salah satu aplikasi pembuat e-book berbasis flipbook yang gratis yaitu Heyzine flipbooks. Menurut Erfiani Humairah dalam jurnal amal insani fondation (Mei 2022) Hayzine Flipbooks merupakan aplikasi online yang tidak perlu di download kedalam komputer atau laptop, aplikasi ini dirancang untuk mengkonversi file PDF kehalaman balik publikasi digital atau digital book, aplikasi ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah tampilan buku. Untuk menggunakan dan mengakses heyzine flipbook dicanva masuk ke canva.com. Sebelum menggunakan aplikasi Hayzine Flipbook ada baiknya kita sudah memiliki file/dokumen yang akan kita buat flipbook di aplikasi hayzine flipbook.

Berikut tampilan Canva.com

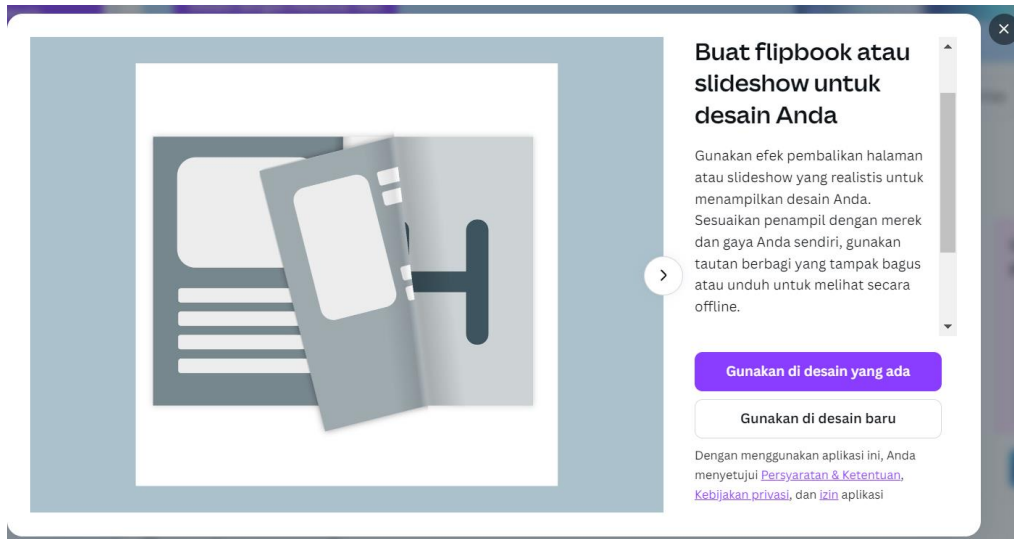


Gambar 2.3 Canva .com

Kemudian pilih aplikasi, scrol ke bawah untuk menemukan menu bagikan dan publikasikan, klik menu tersebut kemudian pilih Heyzine Flipbook.



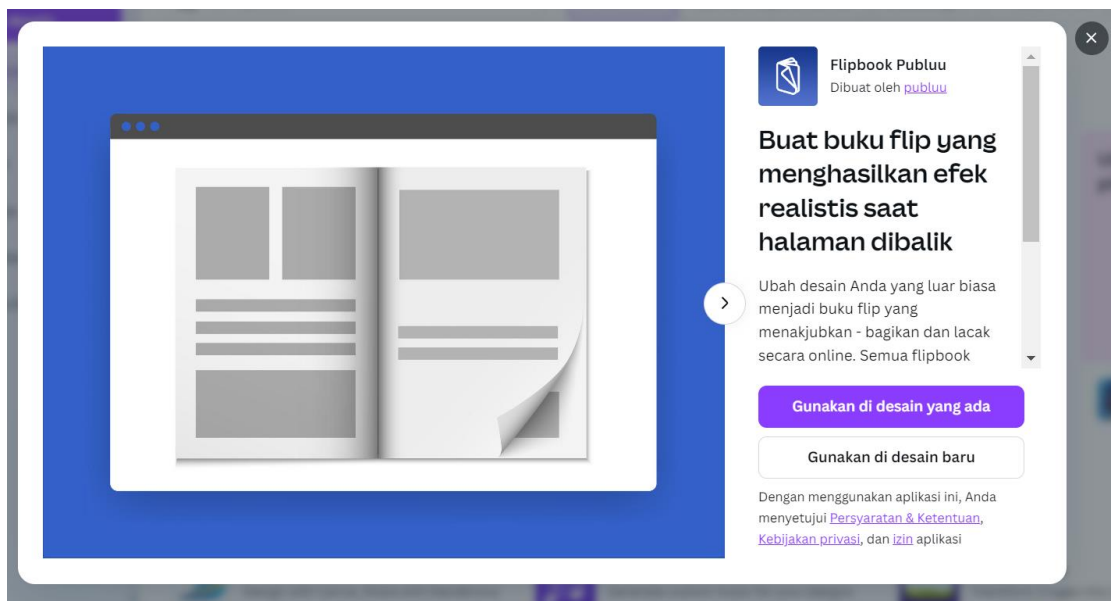
Gambar 2.4 Bagikan dan publikasi pada menu canva



Gambar 2.5 Aplikasi Heyzine Flipbook

b. flipbook publuu canva

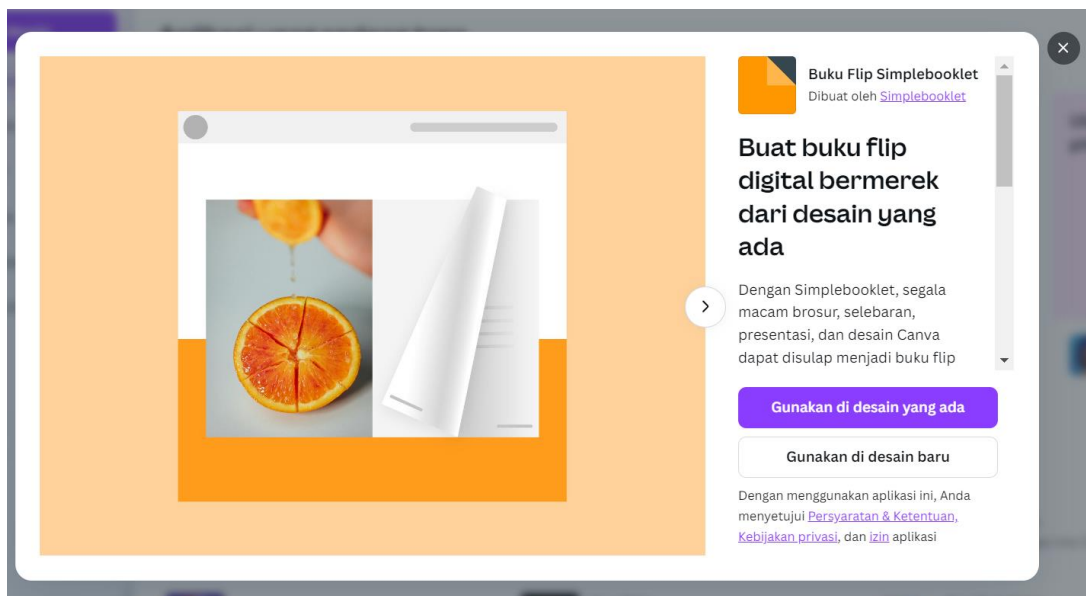
Selain Heyzine Flipbook aplikasi canva yang bisa digunakan adalah flipbook publuu. Kedua aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat desain yang sudah kita buat sebelumnya menjadi tampilan flipbook yang menghasilkan efek realistis saat halaman dibalik dan menjadi flipbook yang menakjubkan.



Gambar 2.6 flipbook publuu canva

c. Flipbook simplebooklet

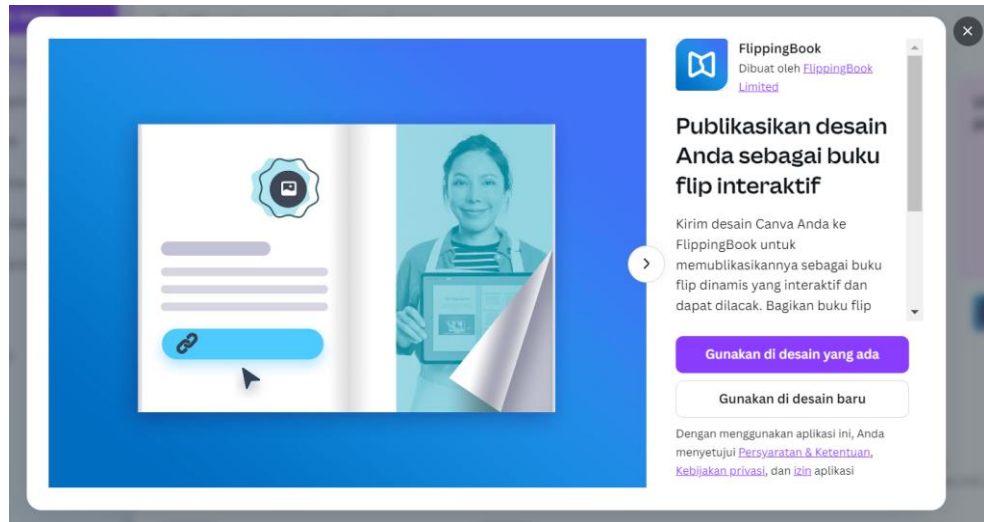
Aplikasi ini membuat flipbook dari desain yang sudah ada, dengan simplebooklet segala macam brosur, selebaran, presentasi dan desain canva dapat disulap menjadi buku flip yang menarik dan dapat dilacak. Sempurnakan desain dengan transisi membalik halaman (Membentang, lipat tiga, lipat jendela, membalik dan lainnya) rekaman audio dan video, tombol ajak bertindak, hyperlink serta animasi. Sesuaikan logo dan domain. Bagikan desain di berbagai platform, lacak aktivitas penonton dengan analitik, dan lakukan pengoptimalan untuk menghasilkan dampak dan keterlibatan maksimum.



Gambar 2.7 Flipbook simplebooklet

d. Flippingbook

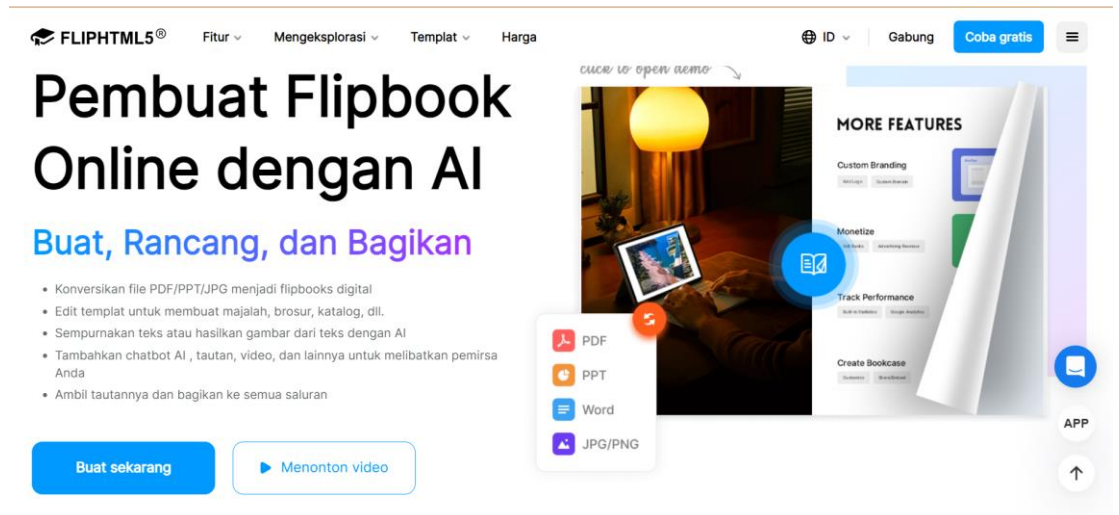
Aplikasi ini mempublikasikan desain anda sebagai buku flip interaktif. Kirim desain anda ke Flippingbook untuk mempublikasikan sebagai buku flip dinamis yang interaktif dan dapat dilacak. Bagikan buku flip sebagai tautan langsung untuk menjangkau lebih banyak audiens



Gambar 2.8 FlippingBook

e) Fliphtml5

Fliphtml5 juga bisa digunakan untuk membuat flipbook agar lebih interaktif. Meskipun keterbatasan desain pada fitur free akan tetapi 5 desain cukup digunakan untuk membuat flipbook secara gratis



Gambar. 2.9 tampilan fliphtml5

4. Live Worksheet

a. Pengertian live worksheet

Menurut Afifah 2021 dalam jurnal Jurnal Riset Pedagogik dwija cendikia dengan judul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn Afifah Widiyani, LKPD berbasis software liveworksheet dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif penggunaan media dalam pembelajaran siswa. Produk ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan LKPD lain yakni lebih efisien karena tidak perlu menggunakan kertas atau *paperless*, dan lebih efektif karena dapat memuat berbagai jenis latihan seperti *drag and drop*, *join with arrows*, pilihan ganda, *essay*, dan video pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Konsep media pembelajaran ini adalah untuk menghadirkan sebuah lembar kerja untuk peserta didik dalam bentuk online. Sehingga peserta didik bisa mengisi secara langsung jawaban di lembar kerja tersebut. Sistem seperti ini jelas akan sangat sesuai dengan sistem pembelajaran yang berbasis online. Dalam Liveworksheets, Anda tidak hanya dapat menyampaikan soal melalui lembar kerja tersebut, tetapi juga materi pembelajarannya. Anda tidak perlu khawatir bila menggunakan layanan pembuatan media ini karena sistem pembuatannya relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk mereka yang masih pemula. liveworksheet dapat diakses melalui link <https://www.liveworksheets.com/>. Kelebihan dari live workseet ini siswa dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi. Jawaban dari siswa ditulis secara langsung di gadget atau di laptop dengan tidak lagi menggunakan kertas atau *paperless*. Siswa secara mandiri mengerjakan tugas yang ada di *live worksheet* kemudian mengirimkannya secara mandiri

ke email guru. Dimana guru secara langsung dapat mengoreksi hasil kerja siswa dan memberikan penilaian langsung pada aplikasi. Berbeda dengan beberapa aplikasi board pada umumnya dimana seperti jamboard, papan tulis dicanva apabila aplikasi ini di berikan kepada murid maka apabila siswa mengedit akan tumpang tindih dengan siswa lainnya sehingga coretan-coretan siswa lain akan tumpang tindih dalam satu dengan yang lainnya.

Berbeda dengan papan tulis lainnya live worksheet tiap siswa 1 lembar, sehingga lembar kerja siswa dapat diberi nama masing-masing siswa. Asalkan email yang guru benar maka akan masuk ke email guru. Berikut tampilan LKPD pada aplikasi live worksheet.



Gambar 2.10 tampilan LKPD live worksheet

5. Menulis Deskripsi

a. Pengertian Deskripsi

Deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan suatu objek (berupa orang, benda, tempat, kejadian dan sebagainya) dengan kata-kata

dalam keadaan yang sebenarnya (Rofi'uddin & Zuchdi, 2001: 117). Dalam karangan deskripsi penulis menunjukkan bentuk, rupa, suara, bau, rasa, suasana, situasi sesuatu objek. Dalam menunjukkan sesuatu tersebut penulis seakan-akan menghadirkan sesuatu dihadapan pembaca, sehingga seolah-olah pembaca dapat melihat, mendengar, meraba, merasakan objek yang dihadirkan oleh si penulis.

Menurut St.Y. Slamet, (2008: 103) mengungkapkan bahwa deskripsi (pemerian) adalah wacana yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman, dan perasaan penulisnya. Sasaran yang dituju yakni menciptakan atau memungkinkan terciptanya daya imajinasi (daya khayal) pembaca sehingga ia seolah-olah melihat, mengalami, dan merasakan sendiri apa yang dialami oleh pembuat wacana. Disini penulis berusaha memindahkan kesan-kesan hasil pengamatan dan perasaannya kepada pembaca dengan membeberkan sifat dan semua perincian yang ada pada sebuah objek ke dalam wacana deskripsi. Oleh karena itu, menulis karangan deskripsi dapat dikatakan lebih menekankan pada dimensi ruang.

Hal senada dikemukakan oleh Syamsuddin & Vismaia (2007: 81) bahwa paragraf deskripsi bertujuan menggambarkan suatu benda, tempat, keadaan, atau peristiwa tertentu dengan kata-kata. Misalnya menggambarkan objek berupa benda atau orang, digambarkan seolah-olah merasakan, menikmati, atau merasa menjadi bagiannya. Semuanya digambarkan dengan terperinci.

Dari berbagai pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa

menulis deskripsi adalah suatu jenis karangan yang melukiskan suatu objek tertentu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, merasakan, mencium secara imajinatif apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dicium oleh penulis tentang objek yang dimaksud.

b. Ciri-Ciri Deskripsi

Dalam menulis deskripsi diperlukan kecermatan pengamatan dan ketelitian untuk menggambarkan suatu obyek. Untuk itu, penulis harus benar-benar memahami ciri-ciri dari tulisan deskripsi tersebut. Adapun ciri-ciri deskripsi menurut Semi (2007: 66) ada lima, yaitu: 1). Karangan deskripsi memperlihatkan detail atau rincian tentang objek. 2) Karangan deskripsi lebih bersifat mempengaruhi emosi dan membentuk imajinasi pembaca. 3) Karangan deskripsi umumnya menyangkut objek yang dapat diindera oleh pancaindera sehingga objeknya pada umumnya berupa benda, alam, warna, dan manusia. 4) Penyampaian karangan deskripsi dengan gaya memikat dan dengan pilihan kata yang menggugah. 5) Organisasi penyajian lebih umum menggunakan susunan ruang

c. Macam-Macam Deskripsi

Menurut Keraf (1981: 132-169) wacana dalam bentuk deskripsi dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Deskripsi tempat

Deskripsi tempat berdasarkan pada tiga hal yaitu suasana hati, bagian yang relevan, dan urutan kejadiannya. Dalam kaitannya dengan suasana hati yang manakah yang paling menonjol untuk dijadikan landasan. Berkaitan dengan bagian yang relevan menulis deskripsi juga

harus mampu memilih detail-detail yang relevan untuk mendapatkan gambaran tentang suasana hati. Sedangkan berkaitan dengan urutan penyampaian, pengarang dituntut pula mampu menetapkan urutan yang paling baik dalam menampilkan detail yang dipilih. Mungkin seorang penulis mengurutkan dari bagian yang tidak penting ke bagian yang penting atau sebaliknya.

2) Deskripsi orang atau tokoh

Untuk mendeskripsikan seorang tokoh dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:

- a) Menggambarkan fisik yang bertujuan memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya tentang keadaan tubuh seorang tokoh.
- b) Menggambarkan tindak tanduk seseorang tokoh. Dalam hal ini pengarang mengikuti dengan cermat semua tindak tanduk perbuatan, gerak-gerik sang tokoh. Dari satu tempat ke tempat lain atau dari waktu ke waktu lain.
- c) Menggambarkan keadaan tokoh yang mengelilingi sang tokoh misalnya menggambarkan tentang pakaian, tempat kediaman, dan kendaraan.
- d) Menggambarkan perasaan dan pikiran tokoh. Hal ini tidak dapat diserap oleh pancaindera manusia. Namun diantara perasaan dan unsur fisik merupakan hubungan yang sangat erat. Pancaran wajah, gerak bibir pandangan mata dan gerak tubuh merupakan petunjuk tentang keadaan perasaan

seseorang pada waktu itu.

- e) Menggambarkan watak seseorang. Aspek perwatakan inilah yang paling sulit dideskripsikan

6. Cerita fabel

Secara timologis, fabel berasal dari Bahasa latin fabulat. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku seperti manusia. Fabel merupakan jenis cerita fiksi, bukan kisah kehidupan nyata. Cerita fabel, sering juga disebut sebagai cerita moral (Narmawati, 2018: 5). Menurut Fang (2011:5), fabel adalah bentuk cerita rakyat yang populer. Setiap negara di dunia mempunyai cerita binatang. Contohnya masyarakat Melayu yang memiliki cerita hamper sama terkait cerita binatang yaitu Si Kancil. Bukan hanya di Melayu, saja, tetapi di Jawa, India, dan Eropa. Hanya saja yang membedakannya adalah pelaku/tokoh dalam cerita tersebut. Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fabel adalah suatu jenis karya prosa yang tokoh-tokohnya diperankan oleh binatang dan latar dari cerita itu biasanya habitat dari binatang tersebut

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap serta kemampuan peserta didik untuk perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik di arahkan untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan benar. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik berarti mampu menggunakan bahasa dengan situasi dan kondisi pemakainya, sedangkan bahasa Indonesia

yang benar adalah menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat sesuai dengan kaidah kebahasaan (Eryani, 2023)

Menulis merupakan kemampuan seseorang untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik ide atau pemahaman yang berasal dari pengetahuan yang telah dimiliki maupun dari hal-hal yang baru atau akan dipelajari. Banyak faktor yang dapat dijadikan penyebab rendahnya kemampuan menulis Murid, diantaranya yaitu proses pembelajaran di kelas yang kurang mendorong Murid untuk mengembangkan kemampuan menulis. Kebanyakan pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya difokuskan pada kemampuan anak untuk sekedar menghafal materi pelajaran tanpa melibatkan kemampuan menulisnya. Murid tidak diberikan kesempatan untuk menemukan jawaban atau cara yang berbeda dari yang sudah diajarkan guru. Guru juga tidak membiarkan Murid mengkonstruksi pendapat, gagasan, atau pemahamannya sendiri terhadap menulis deskripsi.

Selain itu permasalahan yang ditemukan yaitu pada saat proses pembelajaran Murid sering merasa bosan, masih bergantung pada guru dan cenderung malas untuk mencari tahu sendiri. Akibatnya Murid melakukan perilaku yang negatif seperti menyalin karya orang lain untuk membuat tugas dan memberikan contekan pada saat ujian.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran yang mendorong siswa terlibat aktif mengkonstruksikan sendiri pengalaman belajar sehingga dapat melatih ketrampilan tingkat tinggi sebagai bekal untuk menghadapi tantangan global.

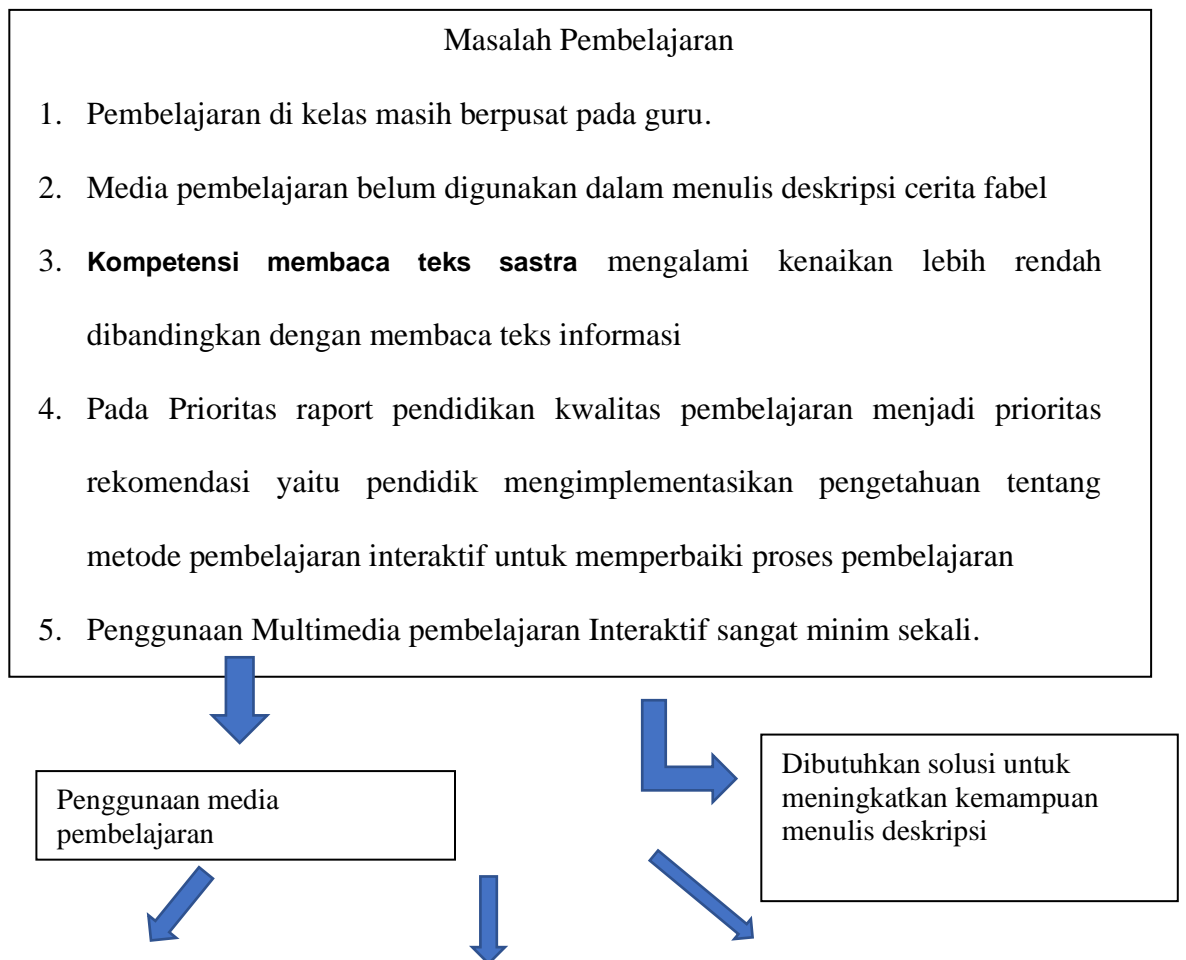
Menulis merupakan kemampuan seseorang untuk dapat menghasilkan

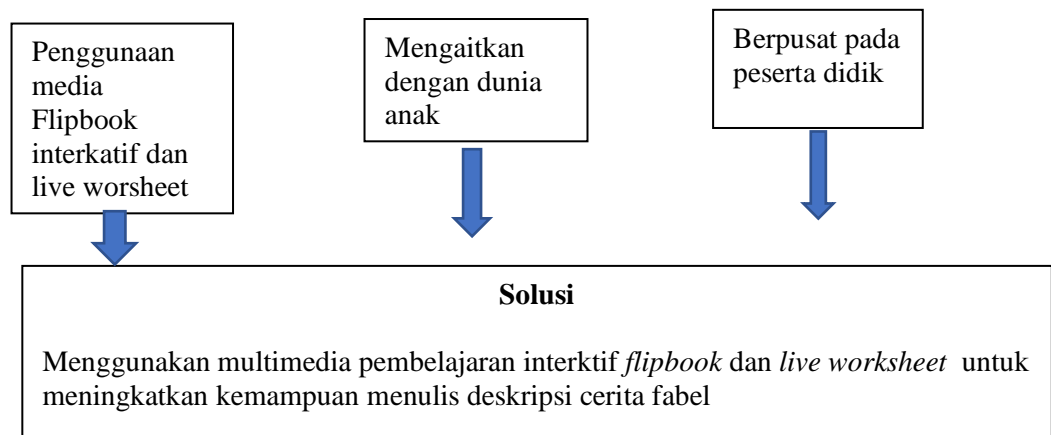
sesuatu yang baru, baik ide atau pemahaman yang berasal dari pengetahuan yang telah dimiliki maupun dari hal-hal yang baru atau akan dipelajari. Banyak faktor yang dapat dijadikan penyebab rendahnya kemampuan menulis Peserta didik, diantaranya yaitu proses pembelajaran di kelas yang kurang mendorong Peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menulis. Kebanyakan pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya difokuskan pada kemampuan anak untuk sekedar menghafal materi pelajaran tanpa melibatkan kemampuan menulisnya. Peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk menemukan jawaban atau cara yang berbeda dari yang sudah diajarkan guru. Guru juga tidak membiarkan Peserta didik mengkonstruksi pendapat, gagasan, atau pemahamannya sendiri terhadap menulis deskripsi. Selain itu peserta didik cenderung kurang tertarik dengan pembelajaran

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mendorong pengembangan kemampuan menulis deskripsi cerita fabel dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *flipbook interaktif* dan *live worksheet*, yang membantu peserta didik mengembangkan ide-idenya yang mengarah pada berbagai solusi. Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang dinikmati peserta didik agar tidak bosan selama proses pembelajaran. Belajar sambil bermain merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat dan kreativitas Peserta didik dalam belajar. Pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *flipbook interaktif* menampilkan gambar yang penuh warna dan menarik, juga menampilkan video sehingga menumbuhkan kemampuan menulis deskripsi Peserta didik dengan baik dan menyenangkan, serta mengakomodir kebutuhan siswa dengan

mengutamakan diferensiasi. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *flipbook* dan *live worksheet* untuk melatih siswa agar dapat berpikir secara cepat, mengambil keputusan dengan cepat, dan mempertajam kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan-tantangan yang muncul secara spontan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *flipbook* dan *live worksheet* dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan responsif dan adaptif siswa terhadap perubahan dan tantangan yang tidak terduga.

Berikut skema kerangka berpikir:





C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti meyakini bahwa multimedia pembelajaran interktif *flipbook* dan *live worksheet* mampu meningkatkan kemampuan menulis deskripsi cerita fabel siswa kelas V SDN 2 Ngebel Kec. Ngebel Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Kajian penelitian yang relevan, diantaranya yaitu :

- a. Penelitian oleh (Sheila Dilia, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Berbasis literasi sains untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini ada kesamaannya terhadap media pembelajaran *Flipbook* di Sekolah Dasar
- b. Penelitian (Suci Erhamni dkk, (2023) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *Flipbool* materi menyimak cerita rakyat pada siswa kelas IV sekolah dasar”
- c. Penelitian oleh (Wardhono, (2018) dengan judul: “*Connecting*

Generations through Technology and Education” dalam Pembelajaran TIK untuk membangun 4C Skill Siswa sebagai bekal dalam menghadapi Abad 21”. Penelitian ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa kemampuan 4C dalam menghadapi abad 21. Pada penelitian ini ada kesamaan terhadap kemampuan untuk meningkatkan keterampilan TIK, kreativitas dan komunikasi terdapat perbedaan terhadap subjek penelitian dalam penelitian yang berjudul “*Connecting Generations through Technology and Education*” subjek penelitiannya di kalangan mahasiswa sementara dalam penelitian ini subjeknya siswa kelas VI Sekolah Dasar (SD).

- d. Penelitian oleh (Sulistyaningrum Heny *et al.*, (2019) dengan judul: “Kemampuan Awal 21st Century Skills Mahasiswa Calon Guru SD” dalam jurnal ilmiah ini peneliti meneliti tentang 4C Skill terhadap mahasiswa sebagai bekal dalam menghadapi Abad 21”. Penelitian ini ada kesamaan terhadap penelitian yang meneliti tentang 21st Century Skills terhadap calon guru SD, terdapat perbedaan terhadap subjek penelitian dalam penelitian yang berjudul “Kemampuan Awal 21st Century Skills Mahasiswa Calon Guru SD” subjek penelitiannya di kalangan mahasiswa sementara dalam penelitian ini subjeknya anak sekolah dasar.
- e. Penelitian (Dumiyati *et al.*, (2019) dengan judul: “Kepraktisan dan Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis ICT dalam Pembelajaran TIK” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran bagaimana kepraktisan dan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan TIK dikalangan mahasiswa ada

relevansi dalam penelitian ini yaitu pembelajaran TIK sangat praktisan dan evektif di kalangan mahasiswa. Terdapat perbedaan terhadap penelitian ini yaitu yang subjek penelitiannya terhadap anak sekolah dasar.

- f. Penelitian (Afifah Widiyani dan Puri Pramudiani: (2021) dengan judul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. LKPD berbasis software liveworksheet dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan, dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif penggunaan media dalam pembelajaran peserta didik

Dari beberapa penelitian terdahulu diatas terdapat banyak kesamaan yaitu terhadap penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* untuk meningkatkan kemampuan *21st Century Skills* terhadap siswa sekolah dasar.

