

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peran sangat penting dan tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, keluarga, bangsa, maupun negara. Sebagai pilar utama pembangunan nasional, pendidikan berfungsi meningkatkan pertumbuhan ekonomi serta membentuk manusia seutuhnya yang cerdas, berakarakter, dan memiliki keterampilan hidup. Indonesia sebagai negara berkembang sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia, yang hanya dapat dihasilkan melalui pendidikan yang terus dikembangkan dan ditingkatkan mutunya (Marniati & Tahir, 2019: 44). Sesuai amanat Pancasila dan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, budi pekerti, serta membentuk kepribadian yang mandiri, sehat jasmani rohani, dan bertanggung jawab (Hidayat & Abdillah, 2019: 25).

Inti dari pendidikan adalah proses belajar, yaitu serangkaian aktivitas yang menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun perilaku. Menurut Nana Sudjana, perubahan hasil belajar harus bersifat menetap, dinamis, dan diperoleh melalui latihan atau pengalaman. Proses ini menuntut keaktifan dari siswa maupun guru, karena interaksi aktif keduanya sangat diperlukan agar seluruh potensi siswa dapat berkembang secara maksimal. Di era sekarang, pendidikan

dipandang sebagai upaya memanusiakan manusia, yaitu proses membudayakan dan memperindah watak manusia agar mampu beradaptasi dan berkontribusi di lingkungannya (Syafri & Zen, 2017: 25).

Saat ini, sistem pendidikan Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan dan fleksibilitas lebih besar bagi sekolah dan guru. Kurikulum ini dirancang agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep, menguatkan kompetensi, dan mengembangkan karakter. Guru diberi keleluasaan memilih materi, metode, dan media yang sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa. Salah satu prinsip utama dalam kurikulum ini adalah penerapan pendekatan saintifik, yang melatih siswa melakukan kegiatan ilmiah: mengamati, bertanya, merencanakan, meneliti, mengumpulkan data, menganalisis, hingga menarik kesimpulan. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta keseimbangan antara hard skills dan soft skills — keterampilan yang sangat dibutuhkan di abad ke-21 (Kemendikbud, 2019).

Kreativitas menjadi salah satu kemampuan kunci di era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0. Al-Mahasneh (2018) menegaskan bahwa kreativitas memungkinkan siswa mengambil inisiatif, memecahkan masalah, dan mengembangkan gagasan baru. Seseorang yang kreatif memiliki pengetahuan yang mendalam, kemampuan berargumentasi berdasarkan fakta, serta ketahanan mental dalam menyelesaikan tugas (Erdem & Adiguzel, 2019). Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis deskripsi. Dalam materi ini, siswa dituntut mampu menggambarkan objek,

tempat, atau peristiwa secara rinci, jelas, dan menarik — hal yang menuntut daya imajinasi dan kreativitas tinggi.

Berdasarkan penelitian Utami (2021) dalam tesisnya yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi*, ditemukan bahwa rendahnya kemampuan menulis siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, minim variasi media, dan materi yang disajikan hanya berupa teks panjang tanpa elemen visual. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis flipbook, kemampuan menulis deskripsi siswa meningkat sebesar 42%, serta minat dan motivasi belajar siswa menjadi jauh lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2022) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif mampu menjembatani kesenjangan antara materi pelajaran dan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang cenderung lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat konkret, visual, dan menyenangkan.

Penelitian lain oleh Pratiwi (2023) dengan judul *Pemanfaatan Live Worksheet dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* juga mengungkapkan bahwa penggunaan lembar kerja digital interaktif membuat siswa lebih aktif berlatih, mempercepat umpan balik hasil kerja, dan memudahkan guru memantau perkembangan kemampuan siswa secara langsung. Pratiwi menegaskan bahwa integrasi antara flipbook sebagai sumber materi dan live worksheet sebagai sarana latihan merupakan kombinasi yang sangat efektif dan tepat sasaran untuk pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada media dan metode yang digunakan. Media pembelajaran berfungsi membangkitkan minat, motivasi, serta perhatian siswa, bahkan dapat memberikan dampak psikologis positif (Arsyad, 2013). Sebaliknya, penggunaan media yang monoton, terbatas, atau kurang variatif membuat siswa cepat bosan, kurang tertarik, dan sulit memahami materi (Huriyanti & Rosiyanti, 2017: 66). Padahal, pendidikan abad ke-21 menuntut siswa memiliki kemampuan belajar mandiri, berinovasi, menguasai teknologi, serta mampu berkomunikasi dan bekerja sama. Kemampuan menulis merupakan salah satu kompetensi dasar yang wajib dikuasai siswa Sekolah Dasar, sama pentingnya dengan kemampuan membaca dan berhitung. Menulis adalah sarana komunikasi yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja nantinya. Namun, kemampuan ini tidak tumbuh sendiri, melainkan harus dilatih dan dibiasakan melalui proses pendidikan yang terencana dan sistematis.

Fakta di lapangan juga menunjukkan rendahnya tingkat literasi siswa Indonesia. Berdasarkan data PISA, skor literasi membaca siswa Indonesia hanya mencapai 405 poin, jauh di bawah rata-rata internasional. Survei *World's Most Literate Nations* juga menempatkan Indonesia di urutan ke-60 dari 61 negara, yang berarti minat dan kemampuan membaca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan antara lain oleh bahan bacaan yang kurang menarik, hanya berupa teks panjang tanpa gambar atau warna, serta terbatasnya variasi bacaan yang tersedia di sekolah. Padahal, literasi adalah dasar pembelajaran yang memungkinkan siswa mencari, mengolah, dan

menggunakan informasi dalam kehidupan berbasis pengetahuan (Gogahu & Prasetyo, 2020).

Kondisi serupa terjadi di SDN Pendem. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran Bahasa Indonesia masih berpusat pada guru dengan metode ceramah, jarang menggunakan media, dan kurang menyesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang cenderung lebih tertarik pada hal-hal visual, berwarna, dan interaktif. Akibatnya, siswa menjadi pasif, sering bergurau, dan tidak fokus. Dampaknya terlihat dari hasil belajar: hanya 4 siswa dari seluruh kelas yang mencapai nilai di atas KKM (70) pada materi menulis deskripsi.

Selain itu, data Rapor Pendidikan dan Asesmen Nasional juga menunjukkan bahwa meskipun capaian literasi secara umum sudah dalam kategori baik (skor 100), namun kemampuan membaca teks sastra baru mencapai 70,04 poin, dan kemampuan menulis deskripsi masih tergolong rendah. Masalah utamanya adalah desain pembelajaran yang belum tepat, media yang dibuat hanya untuk syarat administrasi, tidak sesuai kebutuhan siswa, serta tidak adanya keterkaitan yang jelas antara kompetensi dasar, indikator, metode, dan penilaian.

Di sisi lain, SDN Pendem sebenarnya memiliki fasilitas yang memadai: tersedia 15 unit Chromebook, LCD proyektor, serta jaringan internet yang stabil. Hal ini menjadi potensi besar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian terdahulu serta kondisi nyata di sekolah, maka solusi yang paling tepat adalah penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berupa flipbook dan live worksheet.

Flipbook adalah buku digital berisi teks, gambar, animasi, suara, dan video, sedangkan live worksheet merupakan lembar kerja siswa dalam bentuk digital yang dapat dikerjakan secara langsung. Media ini dirancang sesuai karakteristik siswa SD yang lebih suka tampilan menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Penggunaan media ini diharapkan dapat mengubah persepsi siswa yang tadinya menganggap menulis itu sulit dan membosankan, menjadi kegiatan yang menyenangkan dan menantang. Melalui MPI, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga aktif berinteraksi, berdiskusi, berkreasi, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan seluruh permasalahan, potensi fasilitas, serta dukungan hasil penelitian relevan, maka penelitian ini berjudul **Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Cerita Fabel Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas V SDN Pendem Tahun Ajaran 2025/2026.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia jarang menggunakan media, sumber belajar dan alat peraga sehingga membuat siswa sulit untuk menerima dan memahami materi pelajaran terkait kemampuan menulis deskripsi
2. Meskipun capaian literasi siswa sudah tergolong baik, kemampuan membaca teks sastra dan menulis deskripsi masih rendah, sehingga perlu dilakukan terobosan pembelajaran agar hasilnya dapat ditingkatkan atau setidaknya dipertahankan.

3. Siswa merasa bosan, jenuh, dan kurang konsentrasi dengan cara penyampaian materi yang cenderung monoton serta berpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berupa Flipbook dan Live Worksheet dalam pembelajaran menulis deskripsi cerita fabel bagi siswa kelas V SDN Pendem Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Apakah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Pendem pada materi menulis deskripsi cerita fabel?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana peningkatan aktivitas serta efektivitas belajar siswa melalui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berupa *flipbook* dan *live worksheet* dalam meningkatkan kemampuan menulis deskripsi cerita fabel pada siswa kelas V SDN Pendem Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Mengetahui dan menjelaskan apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Pendem Tahun Ajaran 2025/2026 setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis deskripsi cerita fabel.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Bahasa Indonesia Penelitian bermanfaat untuk memperkaya khazanah teori tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan memberikan informasi mengenai pengembangan dan memilih media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan untuk mendapatkan hasil belajar menulis paragraph deskripsi yang maksimal.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman yang bermanfaat dalam menggunakan model pembelajaran sebelum memasuki bidang pendidikan.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengoptimalkan kemampuan Siswa dalam belajar dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

F. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. 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.
2. 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.
3. *live worksheet* adalah salah satu platform yang dapat membantu guru dalam membuat e-worksheet atau lembar kegiatan siswa yang sering dikenal dengan istilah LKPD.
4. Menulis deskripsi adalah suatu teks yang memberikan gambaran suatu objek atau peristiwa yang berdasarkan hasil dari proses pengamatan, perasaan, dan pengalaman penulis.
5. Cerita fabel adalah cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang