

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh sektor pendidikan. Di dalamnya, siswa tidak sekadar diasah secara kognitif, namun juga dibekali dengan etika, keterampilan, dan kepribadian yang menjunjung nilai kultural. Sejalan dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara, pendidikan berperan sebagai pemandu potensi dasar anak demi meraih kesejahteraan hidup secara personal maupun sosial. Hal ini pun terejawantah dalam UU No. 20 Tahun 2003, yang memandatkan pembentukan generasi yang religius, berintegritas, inovatif, serta memiliki akuntabilitas.

Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam mencapai tujuan pendidikan adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya dimaksudkan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara baik dan benar, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap apresiatif terhadap karya sastra, termasuk pantun. Menurut Tarigan (2008), keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif. Dengan menulis, siswa dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, dan pengalamannya secara tertulis dengan bahasa yang runtut, logis, dan komunikatif. Namun, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling sulit dikuasai siswa sekolah dasar karena menuntut kemampuan berpikir teratur, penguasaan kosakata, serta kreativitas dalam menyusun kalimat.

Dalam kurikulum sekolah dasar, keterampilan menulis dikembangkan melalui berbagai jenis teks, salah satunya adalah pantun. Pantun sebagai bagian dari sastra lama tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sarat dengan nilai moral, etika, dan kearifan lokal. Alwi (2010) menjelaskan bahwa pantun merupakan wujud kreativitas bahasa masyarakat yang diwariskan turun-temurun, yang di dalamnya terkandung ajaran sosial, nasihat, serta ungkapan rasa. Dengan belajar pantun, siswa tidak hanya berlatih berbahasa, tetapi juga diajak untuk mengenal budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis pantun masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi di MIS Al-Karomah Berastagi mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa kelas V belum mampu menulis pantun dengan baik. Dari total 24 siswa, hanya 7 orang yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rendahnya keterampilan menulis pantun ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan bahan ajar yang digunakan guru, rendahnya minat siswa dalam menulis, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual.

Hal ini diperkuat dengan data Ulangan Harian (UH) Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 pada materi menulis pantun yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Data Nilai UH

No	Skor	Jumlah Siswa
1	55-59	5
2	60-64	6
3	65-69	6
4	70-74	7
Total		24

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 55 hingga 69, sementara hanya 7 siswa yang mampu mencapai skor 70 ke atas. Artinya, keterampilan menulis pantun siswa kelas V MIS Al Karomah Berastagi masih rendah dan belum memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan.

Hasil wawancara dengan Ibu Lusitania Herzegovina, S.Pd., guru Bahasa Indonesia kelas V, juga mendukung data tersebut. Beliau menyatakan bahwa suasana pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum kondusif. Banyak siswa yang kesulitan menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan, kurang tertarik untuk menulis, serta minim referensi dalam memahami materi. Guru selama ini hanya mengandalkan buku paket dan video dari situs internet (*YouTube*) sebagai sumber pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang terbatas ini membuat siswa cepat bosan, sulit memahami struktur pantun, dan tidak sepenuhnya terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dibutuhkan inovasi dalam penyediaan bahan ajar. Salah satu alternatif yang relevan adalah pengembangan *Flipbook* digital. Pengembang bahan ajar digital tidak sekadar memindahkan teks ke dalam layar, tetapi harus melalui proses analisis kebutuhan yang mendalam agar desain intrusif yang dihasilkan mampu memicu kemandirian belajar siswa (Suyitratno, 2021). *Flipbook* merupakan bahan ajar berbentuk buku digital yang dirancang menyerupai buku cetak, tetapi dilengkapi dengan fitur interaktif seperti animasi, gambar, audio, dan video. Menurut Munir (2015), *flipbook* adalah media pembelajaran modern yang dapat meningkatkan minat belajar karena menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif. Arsyad (2017) juga

menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Dibandingkan dengan bahan ajar konvensional, *flipbook* memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, tampilan interaktifnya menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Kedua, *flipbook* dapat diakses di berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun smartphone sehingga fleksibel digunakan kapan saja dan di mana saja. Ketiga, *flipbook* memungkinkan integrasi konten lokal yang relevan dengan kehidupan siswa, misalnya penggunaan pantun dengan kosakata daerah atau ilustrasi yang mencerminkan budaya lokal.

Integrasi kearifan lokal dalam *flipbook* menjadi salah satu upaya penting dalam pembelajaran. Menurut Sibarani (2012), kearifan lokal merupakan identitas budaya bangsa yang sarat dengan nilai moral, etika, dan kebijaksanaan hidup masyarakat. Melalui bahan ajar bermuatan kearifan lokal, siswa tidak hanya dilatih menulis pantun, tetapi juga diajak untuk mencintai budaya daerahnya sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga penguatan aspek afektif dan sikap.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, tampak bahwa setiap penelitian memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, namun masih terdapat perbedaan yang cukup mendasar dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Marvelia & Rukmi (2022) lebih berfokus pada keterampilan reseptif, yaitu menyimak cerita, melalui pengembangan *e-flipbook*. Hasilnya terbukti valid, praktis, dan efektif, tetapi belum menyentuh keterampilan produktif seperti menulis serta tidak mengintegrasikan unsur kearifan lokal. Berbeda dengan itu, penelitian Santia & Nurmayani (2021)

mengembangkan *flipbook* interaktif berbasis *Problem-Based Learning* yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan menumbuhkan motivasi belajar. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih menekankan pada capaian kognitif umum dalam pembelajaran dengan model PBL, bukan secara spesifik diarahkan pada keterampilan menulis pantun sebagai bagian dari karya sastra tradisional, serta tidak menyinggung nilai-nilai budaya lokal.

Sementara itu, penelitian Darojah dkk. (2020) mengembangkan bahan ajar cetak bermuatan kearifan lokal dalam bentuk cerita fiksi. Penelitian ini berhasil membuat siswa lebih mudah memahami materi, menumbuhkan apresiasi budaya daerah, dan meningkatkan motivasi belajar. Namun, media yang dikembangkan masih bersifat konvensional, sehingga kurang relevan dengan tuntutan era digital, serta fokusnya tidak diarahkan pada keterampilan menulis pantun.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki perbedaan sekaligus keunggulan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini tidak hanya mengembangkan media pembelajaran digital berupa *flipbook* interaktif, tetapi juga memadukannya dengan muatan kearifan lokal yang kontekstual. Selain itu, penelitian ini diarahkan secara khusus untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V MIS Al Karomah Berastagi. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) berupa integrasi antara teknologi pembelajaran modern dengan nilai budaya tradisional, yang hingga saat ini masih jarang dilakukan, khususnya di lingkungan madrasah.

Berdasarkan uraian kajian penelitian terdahulu, dapat ditegaskan bahwa penelitian ini menempati posisi yang strategis dalam pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar maupun madrasah. Penelitian sebelumnya

memang telah membuktikan efektivitas *flipbook* digital dalam meningkatkan hasil belajar (Marvelia & Rukmi, 2022; Santia & Nurmayani, 2021) serta pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran (Darojah dkk., 2020). Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berjalan sendiri-sendiri: ada yang hanya menitikberatkan pada aspek teknologi digital, ada pula yang hanya menekankan pada muatan budaya lokal, tanpa adanya upaya untuk mengintegrasikan keduanya.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menjembatani kekosongan tersebut dengan mengembangkan media *flipbook* bermuatan kearifan lokal yang secara khusus difokuskan pada keterampilan menulis pantun di kelas V MIS Al Karomah Berastagi. Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) karena menghadirkan inovasi bahan ajar yang tidak hanya memanfaatkan keunggulan teknologi digital yang interaktif dan menarik, tetapi juga mengangkat nilai-nilai budaya lokal yang kontekstual.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi di MIS Al Karomah Berastagi, rendahnya kemampuan menulis pantun siswa dipengaruhi oleh keterbatasan bahan ajar, rendahnya motivasi menulis, serta minimnya media pembelajaran yang inovatif. Kondisi ini menjadikan pengembangan *flipbook* bermuatan kearifan lokal semakin relevan dan mendesak untuk dilakukan. Melalui inovasi ini, diharapkan keterampilan menulis pantun siswa dapat meningkat, motivasi belajar dapat tumbuh, dan kecintaan terhadap budaya daerah semakin kuat. Dengan demikian, proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga lebih bermakna dan kontekstual sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari.

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis *flipbook* dengan muatan budaya lokal guna mendukung materi menulis pantun. Adapun subjek penelitian yang ditetapkan adalah peserta didik kelas V MIS Al Karomah Berastagi

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas bahan ajar *Flipbook* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis pantun di kelas V MIS Alkaromah Berastagi?
2. Bagaimana kepraktisan terhadap bahan ajar *Flipbook* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis pantun di kelas V MIS Alkaromah Berastagi?
3. Bagaimana keefektifan dari penggunaan bahan ajar *Flipbook* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis pantun di kelas V MIS Al karomah Berastagi?

1.4. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan bahan ajar *Flipbook* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis pantun di kelas V MIS Al karomah Berastagi adalah:

1. Untuk mengetahui validitas bahan ajar *Flipbook* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis pantun di kelas V MIS Alkaromah Berastagi.
2. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap bahan ajar *Flipbook* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis pantun di kelas V MIS Al Karomah Berastagi.

3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar *Flipbook* bermuatan kearifan lokal pada pembelajaran menulis pantun di kelas V MIS Al Karomah Berastagi.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis pantun.
- b. Menjadi referensi ilmiah tentang penggunaan media digital berbasis flipbook yang dipadukan dengan kearifan lokal dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.
- c. Memperkaya kajian penelitian terkait pengembangan bahan ajar inovatif berbasis teknologi dan budaya lokal.

2. Manfaat Praktis

Bagi Siswa:

- a. Membantu siswa lebih mudah memahami cara menulis pantun dengan menyenangkan melalui media *flipbook* interaktif.
- b. Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal karena materi pantun dikaitkan dengan kearifan lokal.

Bagi Guru:

- a. Menyediakan alternatif bahan ajar yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.
- b. Memberi inspirasi bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Bagi Sekolah:

- a. Mendukung terciptanya suasana belajar yang inovatif dan berbasis teknologi.
- b. Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar digital dengan analisis kebutuhan yang mendalam agar desain intrusional yang dihasilkan mampu memicu kemandirian belajar siswa.

Bagi Peneliti Lain:

Menjadi bahan rujukan untuk penelitian sejenis, baik dalam konteks pengembangan bahan ajar digital maupun pembelajaran yang bermuatan kearifan lokal.