PENERAPAN *E-FLIPBOOK* BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENULIS SUKU KATA SISWA KELAS I

Fatimah Nurul Haliim[1], Panca Dewi Purwati[2]
[1,2]PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang,
[1]fatimahhaliim@students.unnes.ac.id, [2]pancadewi@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

The writing skills of lower-grade elementary school students are considered important; however, in reality, various issues arise, including students' lack of understanding of the material being studied. This study aims to implement an e-flipbook assisted by illustrated card media based on the Problem-Based Learning (PBL) model to improve the understanding of first-grade elementary school students. The research employed a mixed-method approach, combining qualitative and quantitative methods. The results of the study indicate an improvement in students' understanding as measured by specific indicators. The average level of student understanding reached a percentage of 85.42%. This average indicates a very high level of understanding, leading to the conclusion that the implementation of e-flipbooks assisted by illustrated card media based on the Problem-Based Learning (PBL) model can be considered effective.

Keywords: E-Flipbook, Illustrated Card Media, Problem Based Learning, Writing Comprehension

ABSTRAK

Kemampuan menulis siswa kelas rendah dianggap penting, tetapi dalam kenyataannya, terdapat berbagai permasalahan termasuk kurangnya pemahaman siswa akan materi yang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan e-flipbook berbantuan media kartu bergambar dengan basis model Problem Based Learning (PBL) dalam upaya peningkatan pemahaman siswa kelas I SD. Digunakannya metode mixed method yang menggabungkan pendekatan kualitatif dengan kuantitatif pada penelitian ini. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwasanya peningkatan pemahaman siswa yang diukur dengan indikator-indikator tertentu. Rata-rata tingkat pemahaman siswa yaitu berapa pada persentase 85,42%. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan e-flipbook berbantuan media kartu bergambar berbasis model Problem Based Learning (PBL) dapat dikatakan efektif.

Kata Kunci: E-Flipbook, Media Kartu Bergambar, Problem Based Learning, Pemahaman Menulis

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis siswa pada kelas rendah sangat penting karena dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran ketika memasuki jenjang sekolah dasar. Pada jenjang kelas rendah, menulis merupakan kemampuan yang harus sudah dikuasai oleh peserta didik. Pada usia ini, penting untuk membiasakan siswa berlatih menulis guna mempersiapkan peserta didik pada pembelajaran kelas rendah. Kemampuan menulis memberikan fondasi dalam memahami teks di dalam pembelajaran. Melalui menulis, peserta didik dapat belajar cara mengekspresikan ide, perasaan dan pikiran mereka secara terstruktur. Kemampuan menulis ini bisa membuat kemampuan dalam hal berpikir kritis dari siswa meningkat dalam menyusun suatu kata, kalimat atau suatu argumen. Dalam proses menulis, terdapat sesutau yang harus diperhatikan antara lain, berpikir yang runtut dan logis, jelasnya gagasan yang disampaikan, memilih gaya bahasa yang efektif dan sesuai dengan kaidah yang berlaku (Nadila Sabrin & Neneng Ernawati, 2024).

Namun, dalam kelas rendah seringkali muncul berbagai permasalahan yang menghambat proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi menulis. Berdasarkan hasil observasi di kelas I SD, terdapat beberapa siswa yang lebih suka bermain dibandingkan fokus belajar saat pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih asik dengan dunianya sendiri dan cenderung kurang memperhatikan arahan atau penjelasan dari guru. Dalam pemahaman siswa atas materi, hal tersebut menjadi salah satu penyebabnya, terutama terkait dengan keterampilan menulis. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, masalah ini semakin terlihat ketika siswa diminta untuk menulis kata atau kalimat. Banyak siswa yang belum mampu memahami cara menulis dengan baik, khususnya pada bagian menulis suku kata. Lain daripada itu, masih sangat rendahnya perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, sehingga membuat pemahaman mereka tidak optimal. Permasalahan-permasalahan ini dapat memengaruhi perkembangan keterampilan literasi mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi lebih lanjut, hanya sedikit siswa yang mampu memahami konsep menulis suku kata dengan benar. Sebagian besar siswa kelas I masih memerlukan tindakan untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran menulis. Dengan itu, dalam upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis, media pembelajaran yang inovatif memainkan peran sentral guna membuat siswa agar dapat lebih fokus.

Mengacu pada temuan di lapangan, maka ditarik kesimpulan bahwasanya pembelajaran masih belum mencapai tujuan yang ada. Dari temuan permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang menarik agar mampu memaksimalkan hasil belajar dan pemahaman siswa akan kemampuan menulis suku kata. Menurut Setiawan dalam (Suliyadi et al., 2024) pemahaman materi yang belum maksimal memiliki dampak yang besar pada pembelajaran selanjutnya. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran yang bisa dipakai yaitu penggunaan media e-flipbook berbantuan media kartu bergambar berbasis model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

Dalam pandangan Wibowo dalam (Ngizzah et al., 2023) media e-flipbook merujuk pada jenis media interaktif berbasis IT yang menyajikan konten menggunakan teks, gambar, audio, dan warna-warna cerah, yang dirancang untuk menarik dan menarik perhatian siswa secara efektif. Tampilan dari *e-flipbook* yang menarik memunculkan ketertarikan siswa akan belajar, sehingga mereka berlomba-lomba untuk terlibat dalam pembelajaran. Media ini dirancang dengan fitur visual yang mampu menarik dan dengan pemilihan yang disesuaikan dengan tingkat kelas, sehingga siswa akan lebih mudah paham. Dengan itu, dengan adanya fitur-fitur tersebut, *e-flipbook* dianggap mampu berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Namun, pada kelas rendah, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (IT) sering kali kurang efektif karena keterbatasan pemahaman dan kemampuan siswa untuk mengoperasikan perangkat tersebut. Adanya kecenderungan pada anak usia dini untuk lebih memerlukan pendekatan yang lebih nyata serta

relevan dengan dunia mereka. Dengan itu, media pembelajaran yang lebih sederhana dan menarik menjadi diperlukan, seperti kartu bergambar. Kartu bergambar merupakan media yang berisi kosakata disertai visual yang dirancang untuk menarik minat siswa, terutama anak-anak, agar lebih antusias dalam belajar. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami informasi secara lebih efektif, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara interaktif. Kartu bergambar merupakan media yang berisi kosakata bervisual untuk menarik minat anak-anak serta membantu memahami informasi yang disajikan secara lebih efektif (Udjir & Watini, 2022).

Model pembelajaran PBL menyajikan media pembelajaran yang digunakan. PBL merujuk pada sebuah model yang dekat dengan kehidupan keseharian yang mana kemudian dimasukkan ke dalam proses pembelajaran tersebut (Ardianti et al., 2021). Kemungkinan besar pemahaman siswa akan tumbuh ketika permasalahan yang mereka hadapi di kesehariannya diulas dalam pembelajaran.

Berikut tahapan dalam *Problem Based Learning* (PBL) oleh Kunandar (Maulana et al., 2023), yaitu; 1) Pengenalan kepada siswa atas permasalahan, 2) Siswa diorganisasikan sedemikian rupa, 3) Memberikan bumbingan dalam menyelidiki individu serta kelompok, 4) Melakukan pengembangan serta penyajian hasil karyanya, 5) Melakukan penganalisisan serta pengevaluasian atas proses penyelesaian masalah.

Akan diterapkannya model pembelajaran ini dalam penelitian, melalui tahapan yang ada. Model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya mampu meningkatkan pemahaman menulis suku kata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan itu, pemahaman menulis suku kata peserta didik diharapkan dapat meningkat.

B. Metode Penelitian

Metode *mixed method* dipakai pada penelitian ini. *Mixed Method* merupakan penelitian dengan menggunakan campuran pendekatan, pendekatan kuantitatif dan kualitatif (Azhari et al., 2023). Menurut Sugiyono dalam (Andini & Lestari,

2021) pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan angka atau statistik. Pada penelitian ini lebih ditekankan angka dalam seluruh aspek penelitian. Pendekatan ini digunakan untuk mendapatkan hasil yang terukur dan valid. Dengan demikian, pendekatan kuantitatif memberikan landasan yang kuat untuk mencapai tujuan penelitian secara sistematis dan terstruktur.

Pendekatan kualitatif merupakan sebuah metode penelitian dengan menghubungkan berbagai fenomena yang terjadi selama penelitian berlangsung yang dituangkan dalam bentuk deskripsi. Pendekatan kualitatif dikatakan bahwa salah satu metode penelitian yang tidak memiliki kejelasan seperti tidak terlihat hitam putihnya suatu fenomena (Alfansyur & Mariyani, 2020). Hal ini pun mengharuskan peneliti melakukan pengamatan mendalam akan fenomena yang diteliti agar data yang diperoleh akurat. Kombinasi kedua pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh penggambaran yang utuh serta lebih mendalam tentang permasalahan yang diteliti, sehingga hasil penelitian lebih valid dan relevan terhadap tujuan yang ada. Metode ini menjadi relevan penelitian yang memerlukan pengukuran statistik sekaligus pemahaman kontekstual terhadap data.

Siswa kelas I SD Negeri Purworejo menjadi subjek penelitian dengan total siswa keseluruhan 12 siswa. Penerapan *e-flipbook* di penelitian ini berbantuan media kartu bergambar berperan sebagai variabel bebas. pemahaman siswa merupakan variabel terikat.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada penggunaan *e-flipbook* berbantuan media kartu bergambar yang dituangkan dalam model pembelajaran PBL dengan materi menulis kosakata berawalan huruf “ku”. Dalam penggunaan model pembelajaran PBL, terdiri atas 5 langkah, yaitu:

1) Pengenalan kepada siswa atas permasalahan

Kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan pemantik mengenai kata yang diawali dengan suku kata “ku”. Siswa diminta menjawab apabila mereka mengetahuinya. Kemudian guru memaparkan cerita fabel mengenai cara menjaga kebersihan.

Siswa diminta menyimak cerita yang dipaparkan oleh guru. Selain itu, guru memberikan contoh nama-nama hewan yang ada pada kartu bergambar. Disini siswa berlatih untuk fokus pada pembelajaran.

2) Siswa diorganisasikan sedemikian rupa

Di tahap ini, siswa diberikan LKPD oleh guru. Guru menjelaskan mekanisme dari pengerjaan LKPD tersebut. Disini fokus siswa berperan penting agar transfer informasi dari pendidik ke peserta didik tersampaikan dengan baik.

3) Memberikan bimbingan dalam menyelidiki individu serta kelompok

Di tahap ini, LKPD mulai dikerjakan siswa secara individu. Siswa menulis kata-kata yang berawalan suku kata “ku” sesuai ketentuan dari LKPD. Selama proses ini, guru secara terus menerus memberikan bimbingan secara individu jika terdapat kesulitan yang dialami siswa pada saat menulis atau pemahaman atas sebuah kata. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa dilatih untuk berpikir kritis.

4) Melakukan pengembangan serta penyajian hasil karyanya

Di tahap ini, tiga siswa yang mampu menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan cepat diberi kesempatan agar maju untuk membacakan hasil mereka di depan kelas. Tujuan dari hal tersebut yaitu agar siswa bisa lebih cepat menyelesaikan tugas untuk berbagi hasil pekerjaan mereka dengan teman-temannya. Siswa yang maju juga dapat memperlihatkan kata-kata yang mereka tulis dengan benar dan menjelaskan cara mereka menemukan kata-kata berawalan "ku". Guru juga membimbing siswa lainnya yang masih kesulitan, memberikan penjelasan tambahan, dan memastikan semua siswa memahami cara menulis kata dengan benar. Melalui pembacaan hasil kerja siswa, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan pemahaman kelas secara keseluruhan.

5) Melakukan penganalisisan serta pengevaluasian atas proses penyelesaian masalah.

Di tahap ini, guru memastikan pemahaman siswa akan pembelajaran yang baru saja dilakukan. Guru memperkenankan siswa untuk bertanya atas suatu hal yang belum mereka pahami. Lalu

kemudian umpan balik akan diberikan guru guna membantu siswa yang masih mengalami kesalahan-kesalahan tertentu selama pembelajaran. Umpan balik ini sangat penting untuk memperkuat pemahaman siswa dan memberikan arahan yang tepat agar mereka dapat belajar dari kesalahan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis kosakata dengan benar.

Berdasarkan langkah-langkah PBL diatas, muncul pemahaman siswa akan materi yang dipelajari, yaitu: 1) menunjukkan kemampuan menulis suku kata “ku”, 2) mampu menulis kata yang berawalan dengan suku kata “ku” dengan benar 3) mampu menyusun kata dengan ejaan yang tepat, 4) menunjukkan kemampuan memilih kata untuk melengkapi kalimat sederhana.

Informasi mengenai pemahaman siswa dikumpulkan berdasarkan temuan penelitian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Indikator Pemahaman Siswa

	Indikator	Frekuensi	
No		**Skor**	**Skor maksimum**	**Persentase**
1.	Menunjukkan kemampuan menulis suku kata “ku”	11	12	91,67%
2.	Mampu menulis yang berawalan dengan suku kata “ku” dengan benar	10	12	83,33%
3.	Mampu menyusun kata dengan ejaan yang tepat	11	12	91,67%
4.	Menunjukkan kemampuan memilih kata untuk melengkapi kalimat sederhana	9	12	75%

Jumlah	341,67 %
Rata-rata	85,42%

Berdasarkan indikator pada tabel tersebut, indikator untuk menunjukkan kemampuan menulis suku kata “ku” sebesar 91,67%, indikator mampu men menulis yang berawalan dengan suku kata “ku” dengan benar sebesar 83,33%, indikator mampu menyusun kata dengan ejaan yang tepat sebesar 91,67%, indikator menunjukan kemampuan memilih kata untuk melengkapi kalimat sederhana sebesar 75%. Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata sebesar 85,42%. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dikategorikan sangat tinggi dengan persentase 84,42%.

E. Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian, maka bisa dikatakan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran e-flipbook berbantuan kartu bergambar yang dituangkan dalam model pembelajaran PBL efektif dalam hal peningkatan pemahaman siswa. Langkah-langkah pembelajaran yang memiliki peran dalam meningkatkan pemahaman siswa yaitu; 1) Pengenalan kepada siswa atas permasalahan, disini guru memberikan pertanyaan pemantik guna membangkitkan kemampuan berpikir siswa. 2) Siswa diorganisasikan sedemikian rupa, peserta didik dibagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 3) Memberikan bumbingan dalam menyelidiki individu serta kelompok, peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara individu. Disini guru juga membimbing peserta didik apabila mengalami kendala selama pengerjaan. 4) Melakukan pengembangan serta penyajian hasil karyanya, siswa yang memiliki kemampuan mengerjakan LKPD dengan cepat diberi kesempatan membacakan hasil ke depan kelas. Peran guru disini yaitu membimbing dan memberikan instruksi kepada peserta didik. 5) Melakukan penganalisisan serta pengevaluasian atas proses penyelesaian masalah, Pada tahap ini, guru memastikan pemahaman siswa akan pembelajaran yang baru saja dilakukan. Siswa diperbolehkan agar dapat mengajukan pertanyaan apabila terdapat hal yang belum mereka pahami. Lalu guru memberikan

umpan balik guna membantu siswa yang masih mengalami kesalahan-kesalahan tertentu selama pembelajaran. Berdasarkan penelitian, diperoleh rata-rata pemahaman siswa sebesar 85,42%. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dikategorikan tinggi dan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, *5*(2), 146–150.

Andini, P. N., & Lestari, M. T. (2021). PENGARUH BRAND AMBASSADOR DAN BRAND IMAGE TERHADAP MINAT BELI PENGGUNA APLIKASI TOKOPEDIA Praditha Nurul Andini 1 , Martha Tri Lestari S . Sos ., MM 2 Abstrak A . Pendahuluan Saat ini masyarakat sebagai konsumen di era modern ini cenderung memiliki kebias. *Prodi S1 Hubungan Masyarakat, Fakultas Komunikasi Dan Bisnis, Universitas Telkom*, *8*(2), 2074–2082.

Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, *3*(1), 27–35. http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction

Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *INNOVATIVE: Journal Social Science Research*, *3*(2), 8010–8025.

Maulana, C., Tuerah, R. M. S., & Najoan, R. A. O. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di SD. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *5*(6), 2333–2344. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5711

Nadila Sabrin, & Neneng Ernawati. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Melalui Metode EJA di Kelas Rendah. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, *4*(2), 124–133. https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1324

Ngizzah, H. K., Jati, S. S. P., & Ayundasari, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran e-flipbook berbasis flip PDF professional materi penjajahan bangsa Eropa ke Indonesia untuk siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Klirong, Kabupaten Kebumen. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, *3*(3), 240–252. https://doi.org/10.17977/um063v3i3p240-252

Suliyadi, S., Karnan, K., Handayani, S., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantukan Aplikasi Powtoon pada Materi Jaringan Hewan Untuk

Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Keruak Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(1), 242–247. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2038

Udjir, N., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Permainan Kartu Bergambar di RA Iftitah Al-Ikhlas Ambon. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(3), 1861. https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1861-1872.2022