

ANALISIS KESULITAN PENGGUNAAN MEDIA *FLIPBOOK* PADA GURU DAN SISWA KELAS III MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Dede Mufliha¹, Dayu Retno Puspita², Septy Nurfadhillah³
Universitas Muhammadiyah Tangerang
dedemufliha48@gmail.com ; dayuretnopuspita@gmail.com ;
nurfadhillahsepty@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out what are the difficulties experienced by teachers and students in using Flipbook media in learning Indonesia and how the teacher's efforts are in overcoming these difficulties. This research is a descriptive qualitative research by collecting data at SDN Batu ceper 1 Kota Tangerang with the subject and object of research being class teachers and class III students. Data collection techniques are carried out by observation, interviews and documentation. Data analysis are carried out by collecting data, reducing data, presenting data and drawing conclusions. The results showed that the difficulties experienced by teachers and students included teachers having difficulty designing IT/Digital-based media in terms of allocating time to make flipbook media, using digital-based learning media students experienced difficulties with incomplete facilities, facilities and infrastructure that hindered the learning process, namely projectors, infocus and speaker. And the last difficulty is regarding teacher creativity which is the same as designing IT/Digital-based media, namely difficulties in allocating time. Efforts made by the teacher in the difficulties that the teacher has by continuously studying flipbook media and providing links to material for students to study at their respective homes and assigning assignments.

Keyword: Media Flipbook Difficulties, Effort, Indonesian

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kesulitan yang dialami guru dan siswa dalam penggunaan media *flipbook* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan bagaimana Upaya guru dalam mengatasi kesulitan tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan mengambil data di SDN Batu ceper 1 Kota Tangerang dengan subjek dan objek penelitian guru kelas dan siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesulitan yang dialami guru dan siswa diantaranya adalah guru kesulitan merancang media berbasis IT/Digital dalam segi membagi waktu untuk membuat media *flipbook*, menggunakan media pembelajaran berbasis digital siswa mengalami kesulitan pada fasilitas yang kurang lengkap, sarana dan prasarana yang menghambat proses pembelajaran yaitu proyektor, infocus dan speaker. Serta kesulitan terakhir adalah mengenai kreativitas guru yang sama halnya pada merancang media berbasis IT/Digital yaitu kesulitan dalam membagi waktu. Upaya yang dilakukan guru dalam kesulitan yang ada guru dengan mempelajari terus menerus media *flipbook* dan memberikan link materi kepada siswa untuk dipelajari dirumah masing-masing dan memberikan tugas.

Kata Kunci: Kesulitan Media *Flipbook*, Upaya, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang berawal pada tingkat jenjang Pendidikan di SD/MI sampai SMP/MTS dan SMA/SMK/MA. Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dalam konteks ini pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. (Dewi A., 2019)

Media pembelajaran salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi informasi edukatif antara pendidik dan siswa, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran sebagai pembawa informasi dari sumber informasi itu sendiri menuju penerima informasi (Amelia P., W., 2023). Juga sebagai alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan Sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara variabel.

Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran (Musfiqon dalam Chintiya O., dkk, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar memungkinkan siswa menjadi lebih semangat, berminat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat memang sudah harus dilakukan disetiap mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang berhasil dipengaruhi oleh beberapa komponen. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Redita Nur A., 2021).

Salah satu usaha agar proses pembelajaran berjalan secara efektif adalah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan

dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas salah satunya adalah *flipbook*. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x28 cm (Susilana & Riyana dalam Mutiara S., dkk., 2020)

Media *flipbook* dapat disajikan secara jelas, bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik. media pembelajaran *flipbook* dapat membantu siswa lebih aktif, pembelajaran lebih menarik dan mengesankan, khususnya siswa sekolah dasar karena mereka masih berpikir konkrit semua yang guru utarakan atau sampaikan harus diperlihatkan dengan mata mereka. Media *flipbook* ini sangat membantu dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan dapat meningkatkan motivasi, minat dan aktivitas belajar siswa (Sugianto dalam Redita Nur A., 2021).

Flipbook juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna sehingga menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

(Susilana & Riyana dalam Desi R., dkk., 2017). *Flipbook* juga sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri, siswa tidak jenuh karena media yang digunakan lebih bervariasi. Penggunaan media *flipbook* yang digunakan dapat mempermudah proses belajar mengajar lebih hidup dan bersemangat. Media pembelajaran *flipbook* tidak hanya terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi dapat dimasukkan animasi gerak. Video dan audio yang bisa menjadikannya sebuah media pembelajaran yang interaktif yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton (Redita Nur A., 2021). Namun kekurangan media *flipbook* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil yaitu hanya sampai 4-5 orang, pada saat mati listrik media *flipbook* tidak dapat ditampilkan ke siswa, kapasitas media *flipbook* besar sehingga berat digunakan pada laptop yang memiliki kecepatan rendah, terkendala sinyal (Witri N., dkk., 2017).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menganalisis data deskriptif berupa kata-kata tertulis

atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang diamati. Data pada penelitian kualitatif dinyatakan sebagaimana adanya (natural setting) dan tidak dirubah dalam bentuk simbol atau bilangan dan analisisnya dilakukan secara kualitatif (Sani, Manurung, Suswanto & Sudiran, 2018).

Penelitian ini dilakukan di SDN Batuceper 1 Kota Tangerang. 34 siswa kelas III dan satu wali kelas III di SDN Batuceper 1 Kota Tangerang dijadikan sebagai sumber data penelitian. Permasalahan penelitian ini yaitu kesulitan penggunaan media *flipbook* pada guru dan siswa kelas III di SDN Batuceper 1 Kota Tangerang dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada penelitian ini, data didapatkan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara dengan satu wali kelas dan delapan orang siswa kelas III terkait kesulitan penggunaan media *flipbook* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah peneliti melakukan wawancara, peneliti melakukan kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilakukan Ketika guru merancang media berbasis IT/Digital, Menggunakan media berbasis IT/Digital, sarana dan prasarana dan

kreativitas guru. Peneliti juga melakukan dokumentasi seperti mengambil foto Ketika media *flipbook* digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

Teknik penelitian kualitatif untuk analisis data terdiri dari Langkah-langkah: 1) Reduksi data, untuk memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, 2) Penyajian data, untuk memudahkan memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami, dan 3) Menarik kesimpulan, untuk mendeskripsikan gambaran suatu objek yang sebelumnya belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berhubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori (Sugiyono dalam Nida Fatimah, 2021).

Peneliti mengambil teori dari jurnal Rose Winda dan Febrina Dafit sebagai kisi-kisi dalam pembuatan instrumen. Dalam jurnalnya Rose Winda dan Febrina Dafit mengemukakan kesulitan penggunaan media pembelajaran berbasis IT/Digital yaitu: 1) Merancang media berbasis IT/Digital, 2) Menggunakan media berbasis IT/Digital, 3) Sarana dan Prasarana

dan 4) Kreativitas guru. (Rose W., dkk, 2021)

Tabel Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

Fokus	Indikator
Kesulitan penggunaan media <i>flipbook</i> pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dialami guru dan siswa di SDN Batuceper 1	Untuk Guru: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesulitan penggunaan media <i>flipbook</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Merancang media berbasis IT: <ol style="list-style-type: none"> 1) Ketepatan dan kontras warna 2) Mudah dalam pembuatan 3) Tulisan bisa dibaca b. Mengoperasikan media pembelajaran <i>flipbook</i> c. Sarana dan Prasarana d. Kreativitas guru 2. Upaya guru mengatasi kesulitan
	Untuk Siswa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesulitan penggunaan media <i>flipbook</i>

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Kesulitan Penggunaan Media *Flipbook*

1. Kesulitan merancang media berbasis IT/Digital

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan, pada proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan media pembelajaran yang mendukung pencapaian kegiatan pembelajaran seperti merancang media berbasis IT/Digital. Contohnya dalam membuat buku digital seperti *flipbook*. Guru dapat menampilkan *flipbook* yang

akan disampaikan kepada siswa berdasarkan materi yang sedang dipelajari. Sebelum membuat *flipbook*, guru menentukan materi atau tema. Setelah dibuat konsep, guru membuat atau mengedit *flipbook* yang selanjutnya ditampilkan kepada siswa menggunakan proyektor atau infokus. Namun tidak jarang pula guru merasa kesulitan dalam merancang media berbasis IT/Digital.

Jika terdapat penjelasan materi yang berupa video, guru pun dapat menambahkan video didalam media *flipbook* untuk dipelajari siswa sesuai materi atau tema yang sedang

dibahas dan sudah dijadwalkan lalu dibarengi dengan intruksi kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa. Selain melalui observasi, peneliti juga melakukan pengambilan data melalui wawancara. Tujuannya untuk mengetahui, kesulitan yang dialami guru dalam merancang media berbasis IT/Digital. Dalam hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut:

Peneliti menanyakan bagaimana cara guru merancang media berbasis IT/Digital untuk pembelajaran dan

kesulitan apa yang dirasakan guru dalam merancang media berbasis IT/Digital dalam pembelajaran. Guru kelas mengatakan: “Merancangnya dengan menyajikan materi dalam bentuk teks atau kata, gambar, video pembelajaran bisa ditambahkan dengan memasukkan backsound agar lebih menarik lagi. Untuk kesulitannya paling hanya membutuhkan untuk waktu membuat tema atau konsep materi karena terbatas dengan waktu mengajar yang setiap hari”.



Gambar 1 Merancang media *flipbook*

Pada point diatas dapat disimpulkan bahwa dalam merancang media berbasis IT/Digital ini guru merasa kesulitan, terutama dalam hal membagi waktu. Karena dalam merancang media *flipbook* guru perlu membuat konsep yang sesuai dengan materi pembelajaran lalu guru harus menambahkan gambar dan video untuk membuat media yang menyenangkan sedangkan guru kesulitan membagi waktu karena

mengajar setiap hari. Alternatif yang guru lakukan yaitu dengan hanya dengan menggunakan media bergambar pada saat pembelajaran.

2. Kesulitan menggunakan media berbasis IT/Digital

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, dalam menggunakan media pembelajaran digital yang dilakukan guru dan siswa di SDN Batuceper 1 yakni *Flipbook*, terkait penggunaannya banyak siswa

yang merasa kesulitan menggunakan media pembelajaran digital yaitu *flipbook*. Jika pembelajaran menggunakan media *flipbook*, guru meminta siswa untuk tenang dan menyimak materi yang akan ditampilkan di guru. Guru menampilkan *flipbook* untuk siswa memulai pembelajaran dan guru akan menjelaskan materi di dalam *flipbook*, siswa diminta menyimak penjelasan guru dan melihat media *flipbook*. Siswa pun dipersilahkan melakukan sesi tanya jawab, jika terdapat materi yang belum dimengerti.

Setelah melalui observasi, peneliti juga melakukan wawancara. Tujuannya untuk mengetahui kesulitan yang dialami guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital. Dalam hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut: Kepada guru kelas, peneliti menanyakan kesulitan apa saja yang dialami guru dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook*?

Guru kelas mengatakan: "Pembelajaran dilakukan dengan kondisi yang terbatas serta kurangnya fasilitas yang memadai untuk menggunakan media *flipbook* dikelas". Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada siswa

menanyakan apakah ada kesulitan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media *flipbook*?

Siswa 1 mengatakan: "Karena hanya menggunakan satu komputer saja"

Siswa 2 mengatakan: "Hanya menggunakan satu komputer saja"

Siswa 3 mengatakan: "Ada satu komputer saja"

Pada point diatas dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran digital yaitu *flipbook*, guru tidak kesulitan dalam penggunaan *flipbook*. Namun siswa yang mengalami kesulitan dalam hal ini terutama dalam hal fasilitas yang kurang lengkap seperti hanya tersedianya 1 infokus dan 1 speaker Bluetooth sehingga pemakaian media *flipbook* dikelas masih jarang digunakan karena kurangnya sarana dan prasarana masing-masing kelas.

3. Kesulitan sarana dan prasarana

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, kesulitan guru dan siswa selanjutnya yaitu sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana inilah yang menjadi kesulitan atau kendala utama guru dan siswa didalam penggunaan media pembelajaran digital sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif.

Di sekolah, guru disediakan jaringan *Wi-Fi* untuk mendukung proses pembelajaran. Namun tidak dengan siswa yang mayoritas mengalami kesulitan fasilitas sarana dan prasarana yang kurang memadai. Hal ini dibuktikan karena kurangnya infokus di setiap kelas terutama dalam menggunakan *flipbook* sehingga jika untuk menggunakan media *flipbook* dilakukan secara bergantian di setiap kelas.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara untuk mengetahui kesulitan sarana dan prasarana yang dialami guru maupun siswa. Dalam hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut: Peneliti menanyakan sarana dan prasarana apa yang menjadi kendala atau kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook*?

Guru kelas mengatakan: "Terkadang terkendala dengan sinyal dan juga karena hanya memiliki 1 infokus dan 1 speaker Bluetooth, maka untuk pelaksanaannya hanya sesekali saja dan tidak bisa berbarengan dengan kelas lain".

Pada beberapa point diatas dapat disimpulkan bahwa dalam sarana dan prasarana guru dan siswa merasa kesulitan, kesulitan yang

dialami guru dan siswa yaitu guru mengalami kesulitan karena gangguan sinyal untuk mengakses media *flipbook* dan siswa mengalami kesulitan karena kurangnya fasilitas penunjang media *flipbook* yaitu infokus dan speaker Bluetooth.

4. Kurangnya kreativitas guru

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan, pada proses pelaksanaan pembelajaran guru diharapkan dapat menyajikan pembelajaran secara inovatif dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada, menjadikan pembelajaran yang mudah diakses tetapi tetap menyenangkan dan bermakna yaitu dengan mengkombinasikan materi dengan video pembelajaran guna menghindari kejenuhan siswa dalam belajar. Namun pada kenyataan dilapangan, guru merasakan kesulitan dalam menerapkan kreativitas ini. Hal ini disebabkan karena guru merasa repot dan kesulitan membagi waktu dengan mengajar yang harus dilakukan setiap hari. Sebab, dalam membuat kreativitas dalam pembelajaran ini yaitu membuat video pembelajaran membutuhkan waktu yang lama. Sehingga guru mengambil jalan alternatif dengan menggunakan media bergambar saja yang didapatkan dari google supaya

pembelajaran tetap berjalan menyenangkan dan menarik namun tetap memberikan makna.

Setelah melalui observasi, peneliti juga melakukan wawancara. Tujuannya untuk mengetahui kesulitan yang dialami penerapan kreativitas guru dalam pembelajaran. Dalam hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut: Kepada guru kelas, peneliti menanyakan kreativitas apa yang dilakukan guru dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia agar siswa tidak jenuh atau bosan dan kesulitan apa yang disarankan guru pada kreativitas ini?

Guru kelas mengatakan: “Dengan menggunakan media yang memuat teks, gambar, video dan audio seperti *flipbook*. Kesulitannya sih seperti jika ada gangguan sinyal maka media *flipbook* tidak dapat diakses dan guru perlu memikirkan konsep untuk membuat *flipbook*”.



Gambar 4 Kreativitas guru dalam merancang media *flipbook*

Dari point diatas dapat disimpulkan bahwa dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami, guru selalu berupaya memberikan yang terbaik untuk para siswa/i SDN Batuceper 1. Guru tidak memaksakan jika ada siswa yang berkesulitan dalam menggunakan media *flipbook*, dalam pengumpulan tugas pun guru dapat memberikan tugas ke dalam media *flipbook*. Guru juga berupaya untuk tetap memperhatikan siswa, mulai dari tugas hingga kehadiran.

Apabila siswa tidak mengerti materi yang disampaikan, guru mempersilahkan siswa untuk menanyakan langsung ke guru. Jika terdapat siswa yang tidak mengumpulkan tugas, guru akan menanyakan apakah siswa mengalami masalah terhadap tugas yang diberikan.

Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Media *Flipbook*

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan, guru

berupaya dalam mengatasi kesulitan yang dialami agar pembelajaran tetap berjalan dengan semestinya dan tetap merangkul serta menyenangkan. Diantaranya guru terus mempelajari dan menggunakan media *flipbook* dan jika ada siswa yang mengalami kesulitan, guru memberikan pemahaman secara baik dan kontinyu kepada siswa tersebut atau dapat memberikan link *flipbook* untuk dipelajari siswa dirumah masing-masing dan untuk memantau perkembangan siswa melalui orangtua ataupun memberikan semangat dan motivasi kepada orangtua dan siswa.

Setelah melalui observasi, peneliti juga melakukan wawancara dan mengajukan beberapa pertanyaan. Tujuannya untuk mengetahui Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kesulitan yang dialami dalam penggunaan media *flipbook* pada pembelajaran ini. Dalam hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut: Guru kelas mengatakan “Dipelajari dan digunakan secara terus menerus agar lebih paham mengenai penggunaan *flipbook* sehingga mudah dalam pengaplikasiannya”. Peneliti juga menanyakan apa yang bapak lakukan

apabila ada siswa yang masih belum memahami materi setelah menggunakan media *flipbook*?

Guru mengatakan: “Diberikan pemahaman Kembali secara baik dan kontinyu, pendampingan dan pengawasan dan guru juga bisa membagikan link *flipbook* kepada siswa untuk dibaca dan dipelajari Kembali dirumah masing-masing”.

Pembahasan

Pemilihan media dan bahan ajar yang tepat merupakan hal yang perlu dipertimbangkan dengan matang oleh guru, namun pada kenyataannya guru masih kesulitan mencari bahan ajar atau media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah (Mia Fatimatul M., 2020). Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu Upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas dari proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Penggunaan media yang tepat akan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak guru

yang mengalami kesulitan dalam penggunaan media berbasis IT/Digital seperti *Flipbook* (Rose Winda, dkk, 2021).

Kesulitan Penggunaan Media *Flipbook*

Selama pelaksanaan pembelajaran guru dituntut menyajikan materi secara menarik yaitu berbentuk teks, gambar, video atau sebagainya. Guru kelas III ini biasanya membuat materi melalui gambar atau sesekali menggunakan video pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya, guru kesulitan dalam merancang media berbasis IT/Digital ini. karena hanya sesekali guru membuat media *flipbook* karena kesulitan dalam membagi waktu dengan mengajar. Hal ini diutarakan oleh guru kelas III A yaitu bapak AM. Hal ini sesuai dengan pendapat Rose Winda, dkk (2021) bahwa masih banyak guru yang tidak bisa merancang media berbasis IT/Digital, kebanyakan guru hanya menggunakan media yang sudah ada contohnya seperti materi yang sudah ada di *youtube*. Fauziah (2018) juga mengatakan bahwa agar seorang pendidik dalam menggunakan media pembelajaran dapat optimal dan efisien, setiap pendidik harus dapat memiliki pemahaman dan

pengetahuan yang baik tentang media pengajaran.

Adapun indikator penilaian media *flipbook* menurut Intan Widyasari, dkk (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VIII SMP” seperti berikut: 1) Aspek Format, yang meliputi: a) Keserasian warna, tulisan dan gambar pada media *flipbook*, b) Pemilihan ukuran huruf pada media *flipbook*, c) Kesesuaian tata letak media *flipbook*, d) Kemudahan penggunaan tombol navigasi pada media, e) Suara efek animasi, f) Efek perpindahan halaman berfungsi dengan baik, g) Kejelasan suara pada video didalam media *flipbook*, h) Kualitas gambar pada media, 2) Aspek Isi, yang meliputi: a) Kesesuaian materi dengan kompetensi inti, b) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, c) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, d) Keruntutan materi, e) Menyajikan contoh permasalahan sehari-hari sesuai materi dan 3) Aspek Bahasa, yang meliputi: a) Bahasa yang digunakan mudah dipahami, b) Tata Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD, c) Bahasa yang

digunakan komunikatif. (Intan Widyasari, dkk, 2021)

Guru menyatakan bahwa kesulitan guru dalam media pembelajaran digital adalah merancang media berbasis IT/Digital. Hal ini dikarenakan kemampuan guru untuk merancang media berbasis IT/digital masih sering kewalahan dalam segi waktu karena merencangkannya, guru membutuhkan waktu yang banyak atau bisa sampai beberapa hari sedangkan guru harus mengajar setiap hari dan guru pun perlu menginstal aplikasi pembuat *flipbook* atau jika menggunakan web maka itu harus berbayar. Hal ini selaras dengan Dinda Fitri Nabila (2022) yang mengatakan bahwa dalam merancang media berbasis IT guru mengalami kesulitan dalam hal membagi waktu, sebab dalam merancang media berbasis IT ini membutuhkan waktu sedangkan guru harus mengajar setiap hari.

Pembelajaran Bahasa Indonesia ini guru dan siswa dapat menggunakan media *flipbook* sebagai media pembelajaran. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak guru dan siswa yang tidak dapat menggunakan media berbasis IT/Digital. Hal ini dikarenakan kemampuan guru terhadap media IT/Digital masih sangat rendah. Selain

itu guru dituntut mampu menggunakan media IT/Digital dalam proses menejerial maupun pembelajaran sehingga dapat memvisualisasikan konsep-konsep belajar agar menjadi lebih menarik bagi siswa (Rose Winda, dkk, 2021).

Dalam skripsi yang ditulis oleh Redita Nur A. (2021) Media pembelajaran *flipbook* memiliki Langkah-langkah dalam penggunaannya. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *flipbook* adalah sebagai berikut: a) Tahap persiapan merupakan tahap awal dalam penggunaan media sebelum berlangsungnya pembelajaran, yang meliputi: 1) Menyiapkan peserta didik agar dapat berperan secara aktif, pada pertemuan sebelumnya rencana kegiatan pembelajaran menggunakan media *flipbook* sudah diberitahukan kepada siswa, 2)Memperlajari tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa, 3)Mempersiapkan materi dan mengatur media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran, 4) Memastikan tempat mengajar tersedia power listrik untuk mengaplikasikan media, b) Tahap penerapan adalah tahap inti penggunaan media pembelajaran *flipbook*, yang meliputi: 1) Menyampaikan apersespi untuk

menarik perhatian siswa, 2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa, 3) Meminta kepada siswa untuk memperhatikan dengan materi yang akan disampaikan menggunakan media pembelajaran *flipbook*, mencatat bagian-bagian yang dianggap penting serta mengikuti instruksi yang disampaikan melalui media *flipbook* tersebut, 4) Menjaga suasana belajar tetap kondusif saat penggunaan media pembelajaran *flipbook*, 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dimengerti, c) Tahap kelanjutan, yang meliputi: 1) Pendalaman materi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari, 2) Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. (Redita Nur A., 2021)

Dalam sarana dan prasarana tersedianya Wi-Fi disekolah untuk digunakan guru untuk mengakses media pembelajaran *flipbook*. Adanya kesulitan yang dialami siswa dalam hal ini seperti keterbatasan proyektor dan speaker di setiap masing-masing kelas. Bahwasanya sarana dan prasarana yang tidak memadai, bukan hanya guru tetapi siswa pun ikut mengalami atau merasakan kesulitan ini. seperti tidak semua sekolah

mampu menyediakan proyektor, infokus dan speaker di setiap kelas, sehingga sarana dan prasarana inilah yang menjadi kesulitan atau kendala utama guru didalam penggunaan media pembelajaran *flipbook*. Hal itu selaras dengan pendapat Popon Siti Fauziah, dkk (2018) dalam jurnalnya yang berjudul "Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia" bahwa sarana dan prasarana yang lengkap dan layak juga diperlukan untuk menunjang penyajian media pembelajaran agar lebih efektif seperti ruangan kelas, infokus, speaker dan lain-lain.

Di dalam lingkup guru, sekolah sudah memenuhi sarana dan prasarana guru disekolah untuk pembelajaran. Diantaranya jaringan Wi-Fi yang tersedia disekolah dan sekolah pun mendapatkan bantuan komputer untuk guru dalam memenuhi kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dari pemerintah. Namun tidak jarang pula guru merasakan kesulitan dalam pelaksanaan penggunaan media *flipbook* yaitu jaringan Wi-Fi yang lemah alhasil terkadang guru menggunakan kouta pribadi dikarenakan lemahnya jaringan Wi-Fi yang diakses. Gangguan sinyal juga

menjadi pengaruh kesulitan pada saat pembelajaran. Hal itu dikarenakan dalam merancang media *flipbook* guru menambahkan video yang didapat dari *Youtube* sebagai materi tambahan kepada siswa saat pembelajaran.

Untuk menyajikan pembelajaran yang simple, mudah diakses, menyenangkan dan tetap bermakna, guru mengkombinasikan materi dengan gambar dan video pembelajaran guna menghindari kejenuhan siswa dalam belajar dikelas dengan menambahkan video pembelajaran ke dalam media *flipbook*. Adapun hasil analisis wawancara yang dilakukan kepada guru kelas , siswa 1, siswa 2, siswa 3, siswa 4, siswa 5, siswa 6, siswa 7 dan siswa 8 bahwasanya benar guru sesekali memberikan gambar dan video pembelajaran kepada siswa. Namun guru merasa repot dan sulit mengatur waktu dalam proses pengadaan media bergambar dan video pembelajaran yang pastinya membutuhkan fasilitas yang cukup dan harus tersedia jika ingin menampilkan media berbasis IT/Digital seperti media *flipbook*. Hal ini selaras dengan pendapat Andi Harpeni D., dkk (2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Kreativitas

Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa” bahwa guru mengakui kreativitas untuk menciptakan media pembelajaran masih sangat terbatas karena kurangnya keterampilan, waktu dan usia yang dianggap menjadi faktor penghambat.

Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menyajikan materi dengan menarik namun tetap bermakna. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar siswanya. Karena jika tidak begitu siswa akan merasakan kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Kreativitas diaertikan sebagai modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Peran guru dan perkembangan media pembelajaran yaitu perubahan peran guru sesuai dengan kemajuan dan perkembangan media pembelajaran yaitu: a) Guru sebagai pengembang media, b) Guru sebagai pengelola pembelajaran, c) Guru sebagai administrator dan fasilitator, d) Guru sebagai direktur, dan e) Guru sebagai evaluator. (Sanjaya dalam Muhammad Abror A., 2019)

Upaya guru dalam mengatasi kesulitan penggunaan media *flipbook*

Dalam mengatasi kesulitan guru selalu berupaya dan berusaha memberikan yang terbaik dengan memperhatikan kehadiran dan tugas. Jadi guru mengetahui siswa mana saja yang mengalami kesulitan dan jarang mengikuti pembelajaran. Dalam hasil analisis wawancara, peneliti kepada guru kelas. Peneliti menemukan informasi bahwa jika siswa tidak memahami materi, siswa dipersilahkan menanyakan langsung kepada guru agar dapat dijelaskan ulang atau guru dapat mengirimkan *flipbook* kepada siswa untuk dipelajari dirumah masing-masing. Dalam pengumpulan tugas, guru selalu memberikan soal yang berkaitan dengan materi yang sudah dimasukkan di dalam *flipbook*. Hal ini selaras dengan pendapat Oktaviani dalam Dinda Fitria Nabila (2022) bahwa guru melakukan upaya dalam mengatasi kesulitan pada pembelajaran daring yaitu dengan memberikan perpanjangan waktu dalam pengumpulan tugas siswa.

D. Kesimpulan

Pembelajaran menggunakan media *flipbook* ini merupakan

pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dikarenakan *flipbook* dapat memuat teks, gambar, suara, video dan animasi bergerak sehingga pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Akan tetapi di dalam penggunaan media digital seperti *flipbook*, guru masih mengalami kesulitan-kesulitan, kesulitan yang dialami guru yaitu guru kesulitan merancang media berbasis IT/Digital dalam segi membagi waktu untuk menampilkannya dikelas tetapi dalam menggunakan media berbasis IT/Digital ini guru tidak begitu kesulitan namun siswa yang mengalami kesulitan pada fasilitas yang kurang memadai apabila media *flipbook* diberikan kepada masing-masing siswa. Selanjutnya sarana dan prasarana yang menghambat proses pembelajaran yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT/Digital karena kurangnya fasilitas yang ada di dalam setiap kelas jika menggunakan media berbasis IT/Digital. Fasilitas yang dimiliki sekolah terbatas, karena tidak semua sekolah mampu mengadakan fasilitas untuk setiap kelas dikarenakan terkendala dengan biaya yang mahal. Serta kesulitan terakhir adalah mengenai kreativitas guru

yang lemah halnya dalam merancang media berbasis IT/Digital seperti *flipbook* yaitu kesulitan dalam membagi waktu.

Upaya guru dalam mengatasi kesulitan penggunaan media *flipbook* yaitu dengan mempelajari dan menggunakan terus menerus media *flipbook* dan apabila siswa mengalami kesulitan maka guru dapat memberikan pemahaman yang baik dan kontinyu atau dapat memberikan link *flipbook* pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia P., W., dkk. 2023. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education: Vol. 05 NO. 02 E-ISSN 2654-5497, P-ISSN 2655-1365.
- Andi Harpeni D., dkk. 2020. *Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*. Al-Gurfah: Journal of Primary Education. Vol. 1, No. 1, P-ISSN: 2656-0704.
- Chintiya O., dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy dan Video Animasi Kine Master dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra Beserta Fungsi dan Cara Perawatannya*. Jurnal Pendidikan Dasar: Vol. 5 No. 2 E-ISSN 2614-4417.
- Desi R., Sri W., & Yushardi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda Di SMP*. Journal Pembelajaran Fisika, Vol. 6 No. 4: 326-332.
- Dewi Asmarani. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dinda Fitria Nabila. 2022. *Analisis Kesulitan Penggunaan Whatsapp Grup dan Zoom Pada Pembelajaran Daring di SDN Batucapeper 2*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Fauziah, P. S., Kusdiana, A., & S, R. W. 2018. *Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Indonesian Journal of Primary Education, 2(1), 106.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/13754/802> diakses pada tanggal 29 Agustus 2023.
- Mia Fatimatul M., 2020. *Pembelajaran Teks Nonfiksi Menggunakan Media Flipbook Pada Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7213>

- diakses pada tanggal 29 Agustus 2023.
- Muhammad Abror A.,. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. O-ISSN 2303-3800 P-ISSN 2527-7049.
- Mutiara S., Dede S., & Asep N. 2020. Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan. Pontianak.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/Handphone/jpdpb/article/view/File/42466/75676586974#:~:text=pembelajaran%20yang%20baik.-,Flipbook%20digital%20merupakan%20bentuk%20penyajian%20bahan%20belajar%20mandiri%20yang%20disusun,membuat%20pengguna%20lebih%20interaktif%20dengan> diakses pada tanggal 08 Januari 2023
- Nida Fatihah. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Audio Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 SD Negeri Buaran Bambu V Kabupaten Tangerang. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Redita Nur A. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di SMP N 34 Tebo. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Rose W., & Febrina D. 2021. *Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Vol. 4 No. 2.
- Sani, R.A., Manurung, S.R., Suswanto, H. and Sudiran. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Kota Tangerang: Tisa Smart.
- Witri N., dkk. 2017. *Kelayakan Media Flash Flipbook Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA*. Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan, Pontianak.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/20202> diakses pada tanggal 20 Agustus 2023.