

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai suatu proses perubahan manusia, baik dari segi pengetahuan, sikap, perilaku, dan kecakapan hidup. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 dalam Wijaya (2021, hlm. 71) menjelaskan bahwa “Pendidikan yaitu upaya nyata dan terkonsep guna menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas”. Berdasarkan pemaparan tersebut pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar generasi penerus bangsa mempunyai bekal yang cukup untuk bersaing di masa yang akan datang. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, salah satunya adalah cara mengajar yang diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik. Metode atau model pembelajaran hendaknya dipilih berdasarkan kebutuhan peserta didik.

Muhibbin Syah, (2010) dalam Mukhlis (2020, hlm. 117) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya sebuah upaya mengarahkan peserta didik dalam proses belajar untuk memperoleh tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan pemaparan tersebut pembelajaran diartikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman dan melibatkan keterampilan kognitif dan sikap dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran juga mengajarkan kebaikan, dengan harapan peserta didik mampu mengembangkan keterampilan menyelesaikan persoalan dan juga memiliki akhlak mulia. Pendidik selaku pengelola pembelajaran di kelas, memegang peranan penting dalam mengupayakan peningkatan kualitas peserta didik. Adanya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup.

Dewasa ini, peserta didik belum mempunyai kesempatan yang cukup dalam mengembangkan kemampuannya secara mandiri melalui proses eksplorasi dan

penalaran karena proses pembelajaran dikendalikan oleh arahan pendidik. Pengetahuan atau konsep yang dipelajari peserta didik melalui pengajaran satu arah yang berpusat pada pendidik jarang menguntungkan mereka. Pendidik seringkali menekankan peserta didik untuk belajar, tetapi kurang memberikan arahan mengenai bagaimana seharusnya peserta didik belajar dan mengatasi masalah. Dalam kurikulum 2013, terdapat tuntutan untuk mengubah paradigma pembelajaran, termasuk perubahan yang menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*) dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik.

Umumnya, pendidik sering kali mengandalkan metode ceramah dalam pembelajaran. Penggunaan metode ini dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti keterbatasan waktu, upaya menyelesaikan materi, dan keterbatasan sarana prasarana. Keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotor peserta didik paling baik dikembangkan melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar kelas juga berjuang untuk melihat relevansi materi yang dibahas. Dampaknya, peserta didik cenderung hanya menggunakan sebagian kecil dari potensi dan kemampuan berpikir mereka, serta kurang termotivasi untuk berpikir secara mandiri.

Model atau pola pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tidak variatif dan masih berpusat pada pendidik serta kurang memanfaatkan media yang tersedia. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi tidak kreatif dan tidak kritis dalam berpikir. Kehilangan daya nalar dan kreativitas dalam berpikir dan bertindak. Sejalan dengan pendapat tersebut Nur Ahyani (2013) dalam Erlina (2019, hlm. 2) mengungkapkan bahwa permasalahan pembelajaran adalah masalah model pembelajaran, kurikulum, masalah materi, dan masalah media pembelajaran. Masalah utamanya terletak pada model dan media yang digunakan, model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik Sebagian besar masih menggunakan pendekatan tradisional yaitu dengan ceramah dan memberikan informasi materi. Penggunaan model dan media yang tepat tentu mampu merubah tingkat kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran yang baik dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Dengan memakai model

*problem based learning*, peserta didik dilengkapi dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi tantangan yang disajikan oleh pendidik atau masalah yang diidentifikasi sendiri secara efektif. Sesuai dengan pernyataan Basley dan Ford (2003), *problem based learning* dalam pengajarannya mengutamakan kegiatan yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, yang mendorong pembelajaran mendalam dan memfasilitasi eksplorasi bahan referensi yang lebih luas.

*Problem-Based Learning* (PBL) dapat didefinisikan sebagai serangkaian model pengajaran yang memakai masalah sebagai pusat perhatian dalam melakukan pengembangan keterampilan dalam penyelesaian masalah, pengaturan diri, serta pemahaman materi. Berdasarkan Glazer (2001) dalam Nafiah (2017, hlm. 127) menyatakan bahwa PBL menekankan pembelajaran dengan menerapkan konsep-konsep teoritis pada masalah-masalah praktis. Menurut Glazer, Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) menawarkan peserta didik kesempatan untuk menyelidiki spektrum aspek yang lebih luas, dengan penekanan pada perkembangan mereka sebagai anggota masyarakat yang terlibat dan bertanggung jawab. Peserta didik belajar sambil melakukan, dengan penekanan pada pemikiran kritis, komunikasi, dan kerja tim, saat mereka bekerja sama untuk memecahkan masalah dunia nyata. Peserta didik dalam kursus PBL menggunakan situasi dunia nyata sebagai kerangka kerja untuk mempelajari fakta dan konsep inti subjek dan mengasah pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah mereka.

Perbaikan taktik pembelajaran, seperti pengenalan model pembelajaran berbantuan media digital, diperlukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut dalam perkembangan akademik peserta didik. Perkembangan multimedia memiliki potensi besar untuk melakukan perubahan terhadap cara orang memperoleh informasi, belajar, serta memodifikasinya sesuai kebutuhan mereka. Penggunaan multimedia di dalam kelas juga memungkinkan pendidik untuk bereksperimen dengan metode pengajaran yang baru. Demikian pula, diperkirakan bahwa peserta didik akan lebih mampu memprioritaskan waktu mereka dan belajar secara efektif dengan bantuan multimedia. Oleh karena itu, penggabungan multimedia ke dalam proses pengajaran sangat menguntungkan. Penggunaan multimedia Flipbook merupakan salah satu media pembelajaran yang dianggap dapat menghasilkan

suasana belajar yang kondusif serta menarik. Buku digital yang mempunyai gambar bergerak, audio, dan teks yang dapat dibolak-balik seperti buku. Flipbook adalah buku digital, terkadang dikenal sebagai e-book (buku elektronik).

Tidak adanya penggunaan media yang menarik pada proses pembelajaran berakibat terdapat kurangnya minat peserta didik dalam belajar membaca pemahaman. Ketika pendidik tidak menerapkan berbagai strategi, peserta didik mungkin mudah bosan dengan pelajaran membaca pemahaman dan berhenti memperhatikan apa yang dikatakan pendidik. *Flipbook* adalah metodologi PBL berbantuan digital yang dapat dipakai dalam peningkatan pemahaman membaca peserta didik. Nazeri (2013) mengatakan bahwa hasil belajar dan pemahaman keduanya dapat diuntungkan dengan menggunakan flipbook. Diharapkan dengan menggunakan bahan ajar ini, para pendidik akan terinspirasi untuk mencoba pendekatan baru dalam pendidikan. Penggunaan media Flipbook berpotensi meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan, selanjutnya, kinerja mereka di sekolah.

Kemampuan memahami apa yang dibaca sangat penting bagi perkembangan seorang peserta didik sebagai pembelajar. Peserta didik sangat mengandalkan membaca sebagai sarana asupan informasi. Peserta didik harus mampu membaca dan memahami teks-teks yang kompleks untuk menjadi komunikator yang baik. Peserta didik dapat belajar baik secara reseptif maupun aktif melalui latihan ini. Membaca dianggap reseptif karena memberikan pembaca kesempatan untuk belajar dan tumbuh.

Salah satu pembelajaran membaca pemahaman dalam Bahasa Indonesia yaitu membaca pemahaman teks iklan. Iklan diartikan sebagai kegiatan berpromosi melalui media massa dan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan yang digunakan untuk menginterpretasi kualitas produk jasa dan ide berdasarkan keinginan dan kebutuhan konsumen. Tujuan utama periklanan adalah untuk menyampaikan informasi mengenai kualitas produk, layanan, dan ide, dengan fokus pada pemenuhan keinginan dan kebutuhan konsumen. Tujuan utama periklanan adalah untuk menangkapi minat individu. Jefkins (1997, hlm. 18) dalam Octaviani (2016, hlm. 16) menyatakan bahwa iklan didefinisikan sebagai media

informasi yang dirancang untuk memancing keingintahuan target demografinya, memiliki ciri-ciri tertentu, dan cukup meyakinkan untuk memengaruhi opini dan tindakan pemirsanya ke arah yang diinginkan pengiklan.

Terdapat penelitian sebelumnya yang menginvestigasi penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam konteks pembelajaran membaca pemahaman yang dilakukan oleh (Febriyanto dan Yanto 2019) dengan judul, “Efektivitas Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman”. Mengacu pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasilnya mengarah pada dua kesimpulan yang berbeda. Pertama-tama, persamaan yang terlihat dapat dibuat antara kelompok uji dan kontrol dalam tingkat dasar pemahaman bacaan mereka. Ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memulai dengan tingkat keterampilan yang sebanding. Kedua, dibandingkan dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen menghasilkan peningkatan yang nyata dalam posttest pemahaman membaca. Pemahaman membaca lebih meningkat pada kelas eksperimen yang memakai paradigma pembelajaran PBL dibandingkan kelas kontrol. Hasilnya, paradigma pembelajaran PBL lebih berhasil di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dalam meningkatkan pemahaman membaca peserta didik.

Selanjutnya penelitian penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media digital pernah dilaksanakan oleh (Khumairoh 2022) dengan judul “Penerapan model *Problem based learning* (PBL) berbantuan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran Matematika”. Menurut penelitian yang sudah dilaksanakan, hasil yang diperoleh menghasilkan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan klasikal yang dicapai oleh peserta didik dalam tiap-tiap siklus pembelajaran.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Efendi 2021) dengan judul, “Penerapan model *problem based learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif dan berpikir kritis peserta didik pada materi suhu dan kalor”. Menurut penelitian yang dilaksanakan, diperoleh peningkatan yang signifikan hasil

belajar peserta didik sebelum dan setelah mendapatkan pembelajaran penerapan model *problem based learning* berbantuan media animasi.

Dari penjelasan latar belakang, peneliti mengakui perlunya memiliki langkah-langkah yang dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca pemahaman, terutama dalam hal meningkatkan kemampuan peserta didik pada membaca pemahaman teks iklan. Salah satu langkah yang direkomendasikan yaitu melakukan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media digital *Flipbook* dalam proses pembelajaran membaca pemahaman teks iklan. Oleh karenanya, hal tersebut menarik peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Flipbook* dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Iklan pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 25 Kota Bandung”

## **B. Identifikasi Masalah**

Menurut latar belakang masalah yang telah disajikan sebelumnya, penulis dapat memberikan identifikasi dari berbagai permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian. Berikut ini adalah identifikasi masalah-masalah yang ditemukan:

1. Tingkat kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VIII SMP yang rendah.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran. Pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran berbasis ceramah.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

Masalah tersebut ada di latar belakang yang sebelumnya telah penulis paparkan. Dengan memahami masalah yang telah diidentifikasi, diharapkan penulis dapat menggunakan panduan dan bantuan ini untuk melaksanakan penelitian. Terutama ketika memutuskan masalah apa yang perlu diselidiki, sehingga penulis dapat mencegah variabel tak terduga yang menyulitkan penelitian.

### C. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dirumuskan, sehingga penulis merumuskan beberapa masalah. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan yaitu:

1. bagaimanakah penulis merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan pada peserta didik?
2. bagaimanakah kemampuan membaca pemahaman teks iklan peserta didik sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Flipbook*?
3. bagaimanakah kemampuan membaca pemahaman teks iklan peserta didik setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Flipbook*?
4. apakah terdapat perbedaan kemampuan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan pada peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol?

Menurut penjelasan tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa masalah yang diajukan oleh penulis mencakup beberapa komponen atau aspek yang berbeda, yaitu kemampuan penulis dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari identifikasi teks iklan, kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman teks iklan, perbandingan kemampuan peserta didik setelah serta sebelum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam membaca pemahaman teks iklan, serta perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan setelah menerapkan pembelajaran mengidentifikasi teks iklan memakai model *Problem Based Learning* dengan bantuan *Flipbook*.

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang disebutkan, penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1. untuk menguji kemampuan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan.

2. untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan.
3. untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik sesudah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan.
4. untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan pada peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol.

### **E. Manfaat Penelitian**

Sebuah penelitian harus mempunyai manfaat bagi yang melakukannya maupun bagi yang terlibat di dalamnya. Dalam penelitian ini, penulis menghadirkan dua jenis manfaat, yakni manfaat praktis dan manfaat teoritis. Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

#### **1. Manfaat Praktis**

Manfaat ini diharapkan mampu berkontribusi nyata untuk peserta didik, pendidik, sekolah juga peneliti. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah yaitu:

##### **a. Bagi Peserta Didik**

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis supaya kemampuan pemahaman membaca peserta didik dapat meningkat melalui pemanfaatan media *Flipbook*. Dengan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik, mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang signifikan dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan.

##### **b. Bagi Pendidik**

Menggunakan media *Flipbook*, pendidik dapat memanfaatkan temuan penelitian ini supaya rencana dan implementasi pembelajaran membaca pemahaman teks iklan dapat meningkat. Serta dapat memberikan informasi dan gambaran tentang penerapan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran.



### **c. Bagi sekolah**

Temuan penelitian ini dapat membantu pendidik dan pembuat kebijakan mendapatkan pemahaman yang lebih baik terkait keadaan instruksi pemahaman bacaan dan prestasi peserta didik di bidang ini. Di samping itu, penelitian ini juga membuka peluang bagi sekolah untuk peningkatan kualitas pendidikan peserta didik di mana dapat dicapai melalui penerapan pendekatan pedagogis yang bervariasi dan inventif.

### **d. Bagi Peneliti lain**

Manfaat yang didapat oleh peneliti dari hasil penelitian ini yaitu mendapatkan pengetahuan, wawasan serta pengalaman dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *problem based learning*.

## **2. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi dasar dan acuan bagi penelitian-penelitian yang kemudian hari yang berkaitan terhadap implementasi model *problem based learning* menggunakan media digital dalam pembelajaran membaca pemahaman.

Berdasarkan paparan sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan keuntungan yang signifikan baik dalam domain teoritis dan praktis. Hasil yang diantisipasi dari penelitian ini tidak hanya untuk menghasilkan keuntungan bagi peneliti, tetapi juga untuk berbagai pemangku kepentingan yang terlibat dalam penyelidikan dan individu yang berada di bawah pengawasan.

## **F. Definisi Operasional**

Sangat penting untuk membatasi penggunaan istilah tertentu dalam judul penelitian untuk memastikan bahwa peneliti dan pembaca berada di pemahaman yang sama. Berikut diuraikan definisi istilah yang digunakan pada judul penelitian ini.

1. Penerapan adalah suatu tindakan untuk mempraktikkan atau menggunakan suatu teori, metode, dan hal lainnya dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan.

2. Model *problem based learning* merupakan pendekatan pembelajaran di mana peserta didik diberikan suatu masalah yang disajikan di awal pembelajaran dengan tujuan untuk diselesaikan, dalam model pembelajaran ini peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. *Flipbook* merupakan buku digital dengan tiga dimensi yang dapat mencakup segala hal mulai dari teks dan gambar hingga video, audio, dan animasi bergerak. Dengan kata lain, flipbook adalah e-book (buku elektronik) yang dapat dilihat secara digital.
4. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan pendidik dan peserta didik dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu.
5. Membaca pemahaman adalah bentuk dari memahami bacaan secara lebih teliti. Melalui kegiatan ini peserta didik dapat secara aktif dan responsif memperoleh informasi.
6. Teks iklan adalah teks yang dipergunakan untuk mengiklankan produk dan layanan disebut teks iklan, dan ini mencakup komunikasi dalam bentuk ide atau konsep.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik simpulan bahwasanya pembelajaran membaca pemahaman teks iklan adalah salah satu keterampilan membaca yang dipelajari pada lingkungan sekolah. Pembelajaran membaca pemahaman teks iklan menggunakan media *flipbook* dapat dijadikan sebagai dorongan untuk peserta didik dalam membaca dengan suasana pembelajaran yang menarik serta memperoleh pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

### **G. Sistemika Skripsi**

Sistematika skripsi adalah susunan yang menggambarkan kandungan setiap bab dari keseluruhan isi skripsi. Sistematika skripsi berisi rincian tentang penelitian skripsi yang telah peneliti buat. Skripsi ini disusun dari bab I sampai bab V. berikut akan dijelaskan struktur organisasi sebagaimana berikut ini.

Bagian awal skripsi, BAB I, menjelaskan konteks latar belakang penelitian. Ini mencakup penjelasan tentang masalah yang diidentifikasi, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran tersusun atas empat bagian utama. Bagian-bagian tersebut meliputi analisis teori tentang posisi pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum, teori yang berkaitan dengan diskusi tentang pemahaman teks iklan, penjelasan tentang model *problem based learning*, dan pembentukan kerangka pemikiran yang menjelaskan hubungan antara variabel-variabel penelitian.

Bab III Model Penelitian menggambarkan dengan rinci serta sistematis proses yang dipakai untuk mendapatkan jawaban masalah penelitian serta mencapai kesimpulan. Bab ini membahas model penelitian yang digunakan, metode pengumpulan data dan alat penilaian yang dipakai, juga teknik analisis data yang dipakai. Bab juga membahas prosedur penelitian yang dilakukan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan menyajikan hasil penelitian sesuai analisis data serta hasil pengolahan yang memiliki bentuk bermacam-macam yang sesuai terhadap rumusan masalah. Bab ini juga menjelaskan hasil secara menyeluruh supaya dapat mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian.

Kesimpulan dan Saran Bab V menampilkan kesimpulan analisis temuan penelitian dan rekomendasi peneliti untuk memahami temuan tersebut.

Dari penjelasan di atas, mampu diberi kesimpulan terkait sistematika skripsi tersusun atas lima bab: bab I Pendahuluan, bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab III Metode Penelitian, bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan bab V Kesimpulan dan Saran. Tujuan penyusunan sistematika skripsi adalah untuk memberikan kerangka sistematis untuk penyajian penelitian skripsi.