

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Interaktif Dengan Model PBL Pembelajaran Kaidah Kebahasaan

Rani Setiawaty¹⁾, Janita Putri Dwihana²⁾, Aulia Tri Lestari³⁾,
Nida Dhiyaul Auliyah⁴⁾

^{1,2,3,4)} Universitas Muria Kudus

rani.setiawaty@std.umk.ac.id, 202333193@std.umk.ac.id, 202333199@std.umk.ac.id,
202333203@std.umk.ac.id

ABSTRAK: Pembelajaran kaidah kebahasaan di kelas II sekolah dasar masih menghadapi permasalahan berupa materi yang bersifat abstrak, keterbatasan media pembelajaran, serta perbedaan gaya belajar peserta didik yang berdampak pada rendahnya fokus dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan pembelajaran, konteks penggunaan model pembelajaran, serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis flipbook interaktif yang terintegrasi dengan model Problem Based Learning (PBL). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas II dan 35 siswa kelas II SD Negeri 1 Gulang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran kaidah kebahasaan masih didominasi metode ceramah dan media visual satu arah yang belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal, meskipun siswa memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi dan kesiapan literasi digital yang baik. Guru dan siswa sama-sama membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, visual, serta mampu mendukung tahapan pemecahan masalah dalam model PBL. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook interaktif yang terintegrasi dengan model Problem Based Learning berpotensi menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, dan kualitas pembelajaran kaidah kebahasaan di sekolah dasar.

Kata Kunci : Analisis Kebutuhan; Flipbook Interaktif; Kaidah Kebahasaan; Problem Based Learning; Sekolah Dasar.

ABSTRACT: Learning linguistic rules in grade II of elementary school still faces problems in the form of abstract material, limited learning media, and differences in student learning styles that impact low student focus and understanding. This study aims to analyze learning problems, the context of the use of learning models, and the needs of teachers and students for interactive flipbook-based learning media integrated with the Problem Based Learning (PBL) model. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model limited to the analysis stage. The research subjects consisted of one grade II teacher and 35 grade II students of SD Negeri 1 Gulang. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and documentation, while data analysis used the Miles and Huberman model. The results of the discussion show that learning linguistic rules is still dominated by lecture methods and one-way visual media that have not been able to accommodate students' learning needs optimally, even though students have quite high learning motivation and good digital literacy readiness. Teachers and students both need learning media that are interesting, interactive, visual, and able to support the problem-solving stages in the PBL model. The conclusion of this study shows that interactive flipbook-based learning media integrated with the Problem Based Learning model has the potential to be a relevant solution to improve conceptual understanding, activeness, and the quality of language rule learning in elementary schools.

Keywords: *Needs Analysis; Interactive Flipbook; Language Rules; Problem Based Learning, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Dasar perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan fisik dan psikis peserta didik agar lebih bermakna. Pada kelas rendah, penggunaan bahasa ibu dapat dimanfaatkan sebagai pengantar untuk memudahkan pemahaman dan penyampaian pesan, mengingat bahasa memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi sekaligus penunjang keberhasilan belajar pada semua mata pelajaran (Widodo, 2021). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan maupun tertulis, memiliki sikap positif terhadap bahasa dan sastra, serta tumbuh menjadi pribadi yang santun, percaya diri, dan peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dilaksanakan secara tematik terpadu dengan mengaitkan satu tema ke berbagai mata pelajaran (Iqbal, 2024).

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak selalu berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dilakukan Gazali, (2025) yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak selalu berjalan sesuai dengan harapan dan tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh rendahnya minat baca siswa, penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Selain faktor internal, terdapat pula faktor eksternal, seperti perbedaan latar belakang bahasa ibu yang menyebabkan siswa lebih terbiasa menggunakan bahasa daerah, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Di sisi lain, terbatasnya pelatihan profesional bagi guru serta sistem evaluasi pembelajaran yang belum optimal turut memengaruhi efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam terhadap berbagai permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia guna menemukan solusi yang tepat dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang kurang interaktif berpengaruh terhadap rendahnya keterlibatan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Setiawaty, 2024).

Seiring berkembangnya pendidikan di era digital, pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran menjadi hal yang tidak bisa diabaikan. Penggunaan media pembelajaran digital dinilai mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membantu memusatkan perhatian, serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu bentuk media digital yang dapat dimanfaatkan adalah flipbook interaktif. Media ini memungkinkan penggabungan berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu tampilan pembelajaran yang

menarik, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan (Velinda, 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhidayah, (2024) di SDN Parang 2 yang menunjukkan bahwa media flipbook sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa karena dapat membantu mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Selain itu, penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penerapan flipbook digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu meningkatkan keaktifan siswa serta membantu penyajian materi secara lebih kontekstual dan bermakna (Setiawaty et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif perlu diimbangi dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran di era digital adalah Problem Based Learning (PBL). Model PBL mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Proses pembelajaran dalam PBL meliputi tahap pengenalan masalah, pengorganisasian kerja kelompok, kegiatan penyelidikan secara individu maupun kelompok, serta pengembangan dan penyajian hasil pemecahan masalah. Penelitian ini sejalan dengan Fatimah Nurul Haliim, (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis flipbook interaktif yang dikombinasikan dengan model Problem Based Learning (PBL) memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran kaidah kebahasaan. Penerapan PBL memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui tahapan pemecahan masalah, mulai dari pengenalan masalah, pengorganisasian kelompok, penyelidikan secara individu maupun kelompok, hingga pengembangan dan penyajian hasil karya. Peran guru dalam proses ini adalah memberikan bimbingan, instruksi, dan umpan balik untuk memastikan siswa memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, integrasi media flipbook interaktif dan model PBL diyakini mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan serta potensi penerapan media pembelajaran berbasis flipbook interaktif yang dikombinasikan dengan model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran kaidah kebahasaan pada siswa kelas II SD Negeri 1 Gulang. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran materi kaidah kebahasaan di kelas 2 SD Negeri 1 Gulang, Konteks penggunaan model pembelajaran dan karakteristik gaya belajar siswa dalam mendukung materi kaidah kebahasaan di SD Negeri 1 Gulang, Kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis flipbook interaktif dengan model PBL untuk meningkatkan hasil pembelajaran kaidah kebahasaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh (Branch, 2009). Namun, penelitian ini dibatasi dan hanya berfokus pada tahap awal, yaitu tahap *Analysis* (Analisis). Pemilihan tahap ini bertujuan untuk melakukan investigasi mendalam terhadap kesenjangan antara kondisi nyata di lapangan dengan kebutuhan ideal dalam pembelajaran kaidah kebahasaan. Tahap analisis ini sangat krusial untuk memastikan bahwa media *flipbook* interaktif yang akan dikembangkan nantinya benar-benar relevan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan guru di sekolah dasar (Warsah et al., 2024). Subjek penelitian ini adalah satu orang guru wali kelas 2 dan 35 siswa kelas 2 di SD Negeri 1 Gulang, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Subjek ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut menghadapi kendala spesifik berupa rendahnya fokus siswa serta kesulitan dalam memahami materi kaidah kebahasaan yang bersifat abstrak.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru untuk menggali permasalahan instruksional dan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas. Angket diberikan secara langsung kepada 35 siswa untuk memetakan gaya belajar, tingkat kejenuhan, serta preferensi mereka terhadap media pembelajaran digital. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data mengenai fasilitas pendukung teknologi di sekolah dan hasil belajar siswa sebelumnya. Sesuai dengan kerangka kerja tahap analisis pada model ADDIE, fokus penelitian ini mencakup tiga aspek utama: (1) analisis masalah (*problem analysis*) untuk mengidentifikasi hambatan dalam pembelajaran kaidah kebahasaan; (2) analisis konteks dan karakteristik siswa (*context and learner analysis*) untuk memahami keragaman gaya belajar visual dan auditori serta kesiapan literasi digital siswa; dan (3) analisis kebutuhan solusi (*solution analysis*) untuk merumuskan spesifikasi media *flipbook* interaktif yang dibutuhkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini merujuk pada model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data dari wawancara dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif, sementara data dari angket siswa diolah secara deskriptif untuk mendapatkan persentase kecenderungan kebutuhan. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi teknik, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara guru dengan data angket dari 35 siswa guna memastikan konsistensi temuan mengenai kebutuhan media pembelajaran di SD Negeri 1 Gulang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran materi kaidah kebahasaan di kelas 2 SD Negeri 1 Gulang

Permasalahan yang teridentifikasi di lapangan diperoleh melalui teknik wawancara yang dilakukan kepada guru kelas II SD Negeri 1 Gulang. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi mengenai permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran materi kaidah kebahasaan.

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru Kelas II SD Negeri 1 Gulang tentang Pembelajaran Materi Kaidah Kebahasaan

No	Indikator Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Pengalaman saat mengajar materi kaidah kebahasaan selama ini	Materi kaidah kebahasaan pada kelas rendah, khususnya kelas II, dinilai cukup sulit disampaikan apabila tidak didukung oleh media pembelajaran. Metode ceramah saja kurang efektif karena siswa masih kesulitan memahami materi yang disampaikan.
2.	Media pembelajaran yang digunakan pada materi kaidah kebahasaan	Guru menggunakan media visual seperti video pembelajaran yang diakses melalui smartphone, serta kegiatan praktik menyusun dan melengkapi kalimat secara mandiri maupun berkelompok.
3.	Permasalahan yang dihadapi siswa	Siswa cenderung ramai, berbicara sendiri, dan kurang fokus selama pembelajaran karena kurangnya ketertarikan terhadap materi kaidah kebahasaan.
4.	Keefektifan media visual	Media visual dinilai cukup efektif, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu memahami materi secara optimal dan masih merasa malu atau ragu dalam mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan.
5.	Materi yang membutuhkan dukungan media	Hampir seluruh materi pembelajaran membutuhkan penggunaan media agar hasil pembelajaran lebih maksimal, tidak terbatas hanya pada materi kaidah kebahasaan.
6.	Pengalaman penggunaan flipbook	Guru pernah menggunakan media menyerupai flipbook sederhana berupa kertas lipat yang berisi kalimat dan ditempel pada lembar tugas. Media tersebut dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia dan Matematika.
7.	Kesiapan siswa dan fasilitas sekolah dalam mendukung penggunaan media visual	Kesiapan siswa masih beragam karena memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual dan auditori. Oleh karena itu, guru perlu memvariasikan penggunaan media dan metode

No	Indikator Pertanyaan	Hasil Wawancara
		pembelajaran agar seluruh siswa dapat menerima materi dengan baik.
8.	Metode pembelajaran yang digunakan dalam materi kaidah kebahasaan	Guru sering menggunakan metode Problem Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan metode lain seperti drama dan ceramah, karena ceramah tetap diperlukan sebagai pengantar materi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 10 Desember 2025 dengan guru kelas II SD Negri 1 Gulang, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran materi kaidah kebahasaan masih menghadapi berbagai permasalahan, baik dari sisi guru maupun siswa. Materi kaidah kebahasaan dinilai cukup abstrak bagi peserta didik kelas rendah sehingga sulit dipahami apabila disampaikan hanya melalui metode ceramah. Tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai, siswa cenderung belum mampu menangkap makna materi secara optimal. Dari sisi guru, kendala utama terletak pada pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media visual, seperti video pembelajaran melalui smartphone, cukup membantu dalam menjelaskan materi kaidah kebahasaan. Namun demikian, media visual tersebut belum sepenuhnya efektif bagi seluruh siswa karena adanya perbedaan gaya belajar, baik visual maupun auditori. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Girah, (2020) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran ceramah mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, namun efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan karakteristik dan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk tidak hanya menggunakan media pembelajaran, tetapi juga mampu menyesuaikan jenis dan penyajiannya agar dapat mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal (Nurkholis, 2025).

Selain permasalahan yang berkaitan dengan strategi dan media pembelajaran, hambatan juga tampak pada keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran kaidah kebahasaan, masih ditemukan peserta didik yang kurang fokus dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang cenderung ramai, berbicara sendiri, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut berdampak pada pemahaman materi yang belum optimal. Di samping itu, beberapa peserta didik masih menunjukkan sikap malu dan kurang percaya diri dalam memahami serta mempraktikkan kaidah kebahasaan, khususnya ketika diminta menyusun atau melafalkan kalimat secara lisan. Rendahnya kepercayaan diri ini turut memengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran dan menjadi salah satu faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Temuan ini sejalan dengan Dayanti, (2024) yang menyatakan bahwa sebagian peserta didik masih

memiliki perhatian dan minat belajar yang rendah, sehingga kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi ini tercermin pada giat belajar, keterlibatan dalam mengerjakan tugas, dan kepatuhan terhadap peraturan kelas yang belum merata. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran kaidah kebahasaan tidak hanya bergantung pada media dan metode yang digunakan guru, tetapi juga pada motivasi dan partisipasi aktif peserta didik (Zega, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala dalam pembelajaran materi kaidah kebahasaan di kelas II SD meliputi kesulitan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, keterbatasan efektivitas media visual, perbedaan gaya belajar siswa, serta rendahnya fokus dan minat belajar peserta didik. Sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif agar pembelajaran kaidah kebahasaan dapat berlangsung secara optimal.

Analisis konteks penggunaan model pembelajaran dan karakteristik gaya belajar siswa dalam mendukung materi kaidah kebahasaan

Analisis konteks dalam penelitian ini bertujuan untuk memetakan kondisi nyata lingkungan pembelajaran di SD Negeri 1 Gulang, yang mencakup profil karakteristik siswa, kesiapan infrastruktur teknologi, serta efektivitas model pembelajaran yang telah diterapkan. Analisis data konteks diperoleh melalui sinkronisasi antara hasil wawancara mendalam dengan guru wali kelas 2 dan data angket persepsi dari 35 siswa.

Tabel 2. Hasil Angket Siswa Kelas 2 SD Negeri 1 Gulang

No.	Pertanyaan Indikator	Jumlah Ya	Presentase
1.	Guru sering menggunakan gambar, video, atau komputer	19	54,3%
2.	Belajar tata bahasa (tanda baca) itu menyenangkan	32	91,4%
3.	Sulit menggunakan komputer/tablet di sekolah	8	22,9%
4.	Merasa sulit untuk mengerti materi Tanda Seru (!)	18	51,4%
5.	Sudah paham betul kapan harus memakai Tanda Seru (!)	29	82,9%
6.	Cepat bosan jika guru hanya menjelaskan tanpa gambar/permainan	13	37,1%
7.	Suka media belajar di komputer yang bisa disentuh/digerakkan	30	85,7%
8.	Ingin soal latihan langsung di dalam media komputer	25	71,4%
9.	Ingin menggunakan media belajar baru yang menarik di komputer	26	74,3%
10.	Lebih mudah mengerti aturan jika ada gambar yang bercerita	22	62,9%

Berdasarkan hasil data tersebut, guru menyatakan bahwa siswa kelas 2 menunjukkan keberagaman gaya belajar yang signifikan, yaitu tipe visual dan auditori. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena penyampaian materi secara klasikal sering kali tidak dapat memenuhi kedua kebutuhan tersebut secara bersamaan (Syani et al., 2025). Temuan ini didukung oleh data angket siswa pada indikator ke-10, di mana 62,9% (22 siswa) mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami aturan kebahasaan jika materi disajikan melalui gambar yang bercerita.

Konteks ini menunjukkan bahwa siswa kelas rendah di SD Negeri 1 Gulang memiliki ketergantungan yang tinggi pada representasi visual untuk memahami konsep-konsep yang abstrak, seperti penggunaan tanda seru (!). Meskipun secara umum 91,4% siswa menunjukkan motivasi positif terhadap mata pelajaran bahasa, ketidakmampuan media saat ini dalam mengakomodasi gaya belajar visual-auditori menyebabkan distorsi fokus di kelas. Seperti yang disampaikan oleh guru, siswa cenderung ramai dan berbicara sendiri bukan karena tidak menyukai materi, melainkan karena media yang ada belum mampu menarik perhatian mereka secara konsisten.

Analisis konteks mengenai infrastruktur dan kemampuan operasional teknologi menunjukkan adanya peluang besar untuk penerapan media berbasis digital. Dari segi pengalaman, 54,3% (19 siswa) mengaku sudah terbiasa melihat guru menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau video di dalam kelas. Namun, penggunaan tersebut masih bersifat satu arah hanya guru yang mengoperasikan (Winda & Dafit, 2021). Menariknya, tingkat literasi digital mandiri siswa tergolong cukup baik untuk tingkat kelas 2 SD. Data angket menunjukkan bahwa hanya 22,9% (8 siswa) yang merasa kesulitan saat menggunakan komputer atau tablet. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa (77,1%) memiliki kesiapan teknis untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran mandiri. Konteks kesiapan ini sangat penting untuk mendukung pengembangan flipbook interaktif, di mana siswa tidak hanya menonton (secara pasif), tetapi juga dapat menyentuh dan menggerakkan media sesuai dengan preferensi 85,7% siswa yang menyukai fitur interaktif pada perangkat komputer.

Dilihat dari sudut pandang metode pengajaran, guru di SD Negeri 1 Gulang telah berusaha menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Namun, dalam pelaksanaannya, model ini masih didominasi oleh metode ceramah. Guru menyatakan bahwa "penerapan PBL tanpa media yang kuat memaksa guru untuk kembali menggunakan drama atau ceramah agar materi tersampaikan. Konteks PBL yang terhambat ini terjadi karena belum adanya alat bantu yang dapat memfasilitasi langkah-langkah PBL seperti orientasi masalah dan penyelidikan mandiri secara menarik bagi siswa kelas rendah (Cahyanto et al., 2024). Hasilnya, 37,1% siswa masih merasakan kejenuhan (bosan) terhadap proses pembelajaran. Konteks inilah yang memperkuat alasan mengapa flipbook interaktif perlu diintegrasikan ke dalam model PBL; media tersebut berfungsi sebagai jembatan yang mengubah proses pencarian solusi masalah menjadi aktivitas yang lebih konkret dan visual bagi siswa.

Analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis flipbook interaktif dengan model PBL untuk meningkatkan hasil pembelajaran kaidah kebahasaan.

Analisis kebutuhan guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran kaidah kebahasaan yang berlangsung di kelas serta kebutuhan media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model Problem Based Learning (PBL). Data kebutuhan guru diperoleh melalui angket guru, sedangkan data kebutuhan siswa dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas II SD Negeri 1 Gulang. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis flipbook interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru, diketahui bahwa pembelajaran kaidah kebahasaan masih membutuhkan dukungan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Guru menyampaikan bahwa siswa memerlukan contoh-contoh visual agar materi kaidah kebahasaan yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah. Keterbatasan media pembelajaran dalam pembelajaran kebahasaan dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep bahasa pada siswa sekolah dasar (Rani Setiawati, 2024). Selain itu, media pembelajaran yang selama ini digunakan dinilai belum optimal dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Guru juga berpendapat bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) memerlukan media yang mampu membimbing siswa melalui tahapan pemecahan masalah secara runtut dan sistematis, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih terarah dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Minatanti, (2025) yang menunjukkan bahwa media flipbook berbasis Problem Based Learning terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa sekolah dasar karena mengintegrasikan unsur visual, interaktivitas, dan alur pemecahan masalah yang terstruktur. Guru juga menyarankan “Selain penggunaan flipbook diharapkan juga dapat menggunakan media pembelajaran lain yang dapat mendukung siswa menggunakan media pembelajaran tersebut secara lebih optimal”.

Sesuai dengan hasil angket guru, hasil dari angket siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran kaidah kebahasaan apabila disampaikan melalui media yang menarik. Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 91,4% siswa menyatakan bahwa pembelajaran tata bahasa, khususnya materi tanda baca, merupakan kegiatan yang menyenangkan. Meskipun demikian, masih terdapat 51,4% siswa yang mengaku mengalami kesulitan dalam memahami materi tanda seru (!), walaupun 82,9% siswa menyatakan telah memahami cara penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi kaidah kebahasaan masih belum menyeluruh dan cenderung parsial. Media pembelajaran yang bersifat interaktif diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep kebahasaan secara lebih mendalam dan bermakna (Agti, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu

mengonkretkan konsep melalui penyajian visual serta konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurachmana, (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media flipbook dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa secara signifikan karena materi disajikan secara visual dan interaktif.

Selanjutnya, hasil angket siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis komputer yang dapat disentuh atau digerakkan, dengan persentase sebesar 85,7%. Selain itu, sebanyak 71,4% siswa menginginkan adanya soal latihan yang tersedia langsung di dalam media pembelajaran. Temuan lainnya menunjukkan bahwa 74,3% siswa berharap dapat menggunakan media pembelajaran baru yang lebih menarik, sementara 62,9% siswa menyatakan lebih mudah memahami aturan kebahasaan apabila disajikan melalui gambar yang memiliki alur cerita. Kebutuhan tersebut menunjukkan pentingnya media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan pemecahan masalah (Prihatini et al., 2025). Hasil ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menyediakan unsur interaksi serta latihan secara langsung bagi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Dano, (2025) yang menyimpulkan bahwa penggunaan e-flipbook interaktif dibutuhkan oleh siswa karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran serta mengurangi pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan kebutuhan antara keduanya terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook interaktif. Guru memerlukan media pembelajaran yang mampu menunjang penerapan model Problem Based Learning (PBL) serta mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, siswa membutuhkan media belajar yang menarik, interaktif, dilengkapi dengan tampilan visual yang jelas, serta menyediakan latihan secara langsung. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook interaktif yang terintegrasi dengan model PBL pada materi kaidah kebahasaan. Media pembelajaran tersebut dirancang dengan visual yang menarik, alur pembelajaran berbasis pemecahan masalah, serta latihan interaktif yang tersedia di dalam media, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan siswa, dan hasil belajar secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dari segi pengalaman, 54,3% (19 siswa) mengaku sudah terbiasa melihat guru menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau video di dalam kelas. Namun, penggunaan tersebut masih bersifat satu arah hanya guru yang mengoperasikan. Tingkat literasi digital

mandiri siswa tergolong cukup baik untuk tingkat kelas 2 SD. Data angket menunjukkan bahwa hanya 22,9% (8 siswa) yang merasa kesulitan saat menggunakan komputer atau tablet. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa (77,1%) memiliki kesiapan teknis untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran mandiri. Konteks kesiapan ini sangat penting untuk mendukung pengembangan flipbook interaktif, di mana siswa tidak hanya menonton (secara pasif), tetapi juga dapat menyentuh dan menggerakkan media sesuai dengan preferensi 85,7% siswa yang menyukai fitur interaktif pada perangkat komputer. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis flipbook interaktif yang terintegrasi dengan model PBL dinilai sebagai solusi yang relevan dan potensial untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dan kondisi nyata di kelas. Media ini diharapkan mampu mengonkretkan konsep kaidah kebahasaan, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Agti Fiana Qairul Ananta, Fenita Khairani, Risa Andriyani, R. S. (2024). Pengembangan Permainan Kanya Sebagai Media Pembelajaran Materi Kalimat Tanya Siswa Kelas 3 SD 6 Gondangmanis. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1074–1085. <https://doi.org/doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3034>
- Akhmad Iqbal, E. Z. (2024). Peran Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *ICHES*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cahyanto, B., Srihayuningsih, N. L., Nikmah, S. A., & Habsia, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(2), 263–278.
- Dano, A. K., & Afriani, R. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif E-Flipbook Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa Kelas XI SMAN 2 Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 21663–21671.
- Dayanti, Y. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sdn 01 Bumi Rejo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 11–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v9i2.485>
- Fatimah Nurul Haliim, P. D. P. (2024). Penerapan E-Flipbook Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Menulis Suku Kata Siswa Kelas I. 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4732>
- Gazali, Gusti Ketut Alit Suputra, N. K. K. U. (2025). Analisis Kesulitan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kabupaten Donggala. *Jurnal Kajian Bahasa*, 14(1), 156–172.
- Girah. (2020). Penggunaan Metode Ceramah Dengan Media Audiovisual Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menyimak Dongeng Pada Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. 3(4), 992–999.

<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55665>

- Miles, M. B. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Thousand Oaks.
- Minatanti, D., Pratiwi, D., Setiani, R., & Dirgantoro, A. (2025). Inovasi Media Flipbook Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Andragogi Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 129–140. <https://doi.org/https://10.31538/adrg.v5i2.2294>
- Nurachmana, A. (2024). The Use of Flipbook Media in Indonesian Language Learning at SMKN 4 Palangkaraya in 2024. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/tunas.v10i1.8575>
- Nurhidayah, C., & Nurmilawati, M. (2019). *Analisis Kebutuhan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Fotosintesis Kelas IV SDN Parang 2*. 982–988.
- Nurkholis. (2025). Penerapan Startegi Difrensiasi Oleh Guru Untuk Memenuhi Kebutuhan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2, 290–299.
- Prihatini, A., Ermawati, D., & Setiawaty, R. (2025). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Mathematics Education Journal*, 7(1), 57–66.
- Rani Setiawati, Muhammad Noor Alfiandi, Puji Lestari, Muh Haidir Yusuf Alhamdani, Lisa Dwi Astuti, F. R. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pedagogik*, XII(2), 65–76.
- Rani Setiawaty, Risma Ardilla, Muhammad Yusuf, Fatikha Nur Ilmu, F. F. Z. (2024). Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembeajaran Bagi Siswa Di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 8.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., & Wahyuni, R. (2025). Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(2), 234–249.
- Syani, I. A., Suriswo, S., & Sudiby, H. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Pemahaman Bullying Siswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5462–5470.
- Velinda, F., & Endang M Kurnianti, U. H. (2024). Analisis Kebutuhan Media Digital Flipbook Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1308–1316.
- Warsah, I., Daheri, M., & others. (2024). *Penggunaan Flipbook Sebagai Media Akuisisi Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Curup*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Widodo, G. (2021). Penggunaan Bahasa Ibu Sebagai Alat Komunikasi Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edukasia*, 1(1).
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2),

211–221.

Zega, I. (2025). Dampak Model Pembelajaran Kontekstual Dan Tata Bahasa Yang Baik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 830–835. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2595>