



Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Flipbook* Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Iklan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 25 Kota Bandung

Reni Noviani

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pasundan
raninoviantii05@gmail.com

Eggie Nugraha

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pasundan
eggienugraha@unpas.ac.id

Adi Rustandi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pasundan
adirustandi@unpas.ac.id

Abstract. *This research is motivated by the low ability of students in reading comprehension of advertising texts. The purpose of this research is to test the ability of researchers to plan lessons by applying the flipbook-assisted problem-based learning model in teaching reading comprehension of advertising texts; to describe students' abilities before using the flipbook-assisted problem-based learning model in learning to read comprehension of advertising texts; to describe the ability of students after using the flipbook-assisted problem-based learning model in learning to read comprehension of advertising texts; as well as to describe differences in abilities in learning to read and understand advertising texts among students in the experimental and control classes. The method used in this study is a quasi-experimental method. The results of this study proved that researchers were able to plan, implement, and assess the application of flipbook-assisted problem-based learning models in teaching reading comprehension of advertising texts. This is evident from the acquisition of a score of 38 with an average of 3.8 for the experimental class, while for the control class it was 40 with an average of 4. Before using the flipbook-assisted problem-based learning model, students' ability to read and understand advertising texts was still lacking. Good. This is evident from the results of the pretest score with an average of 67.4. The ability of students after using the flipbook-assisted problem-based learning model in learning to read and understand advertising texts increased. This is evident from the results of the posttest score with an average of 83.4. There is a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. Based on the results of this study, the researchers concluded that the application of the problem-based learning model was effectively used in teaching reading comprehension of flipbook-assisted advertising texts.*

Keywords: *Reading Comprehension, Advertising Texts, Problem Based Learning Models, Flipbooks*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman teks iklan. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menguji kemampuan peneliti dalam merencanakan pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan; untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik sebelum menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan; untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik sesudah menggunakan model *problem based*

learning berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan; serta untuk mendeskripsikan perbedaan kemampuan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan pada peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi. Adapun hasil dari penelitian ini terbukti peneliti mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai penerapan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan. Hal ini terbukti dari perolehan skor sebesar 38 dengan rata-rata 3,8 untuk kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 40 dengan rata-rata 4. Sebelum menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook*, kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman teks iklan masih kurang baik. Hal ini terbukti dari hasil nilai *pretest* dengan rata-rata 67,4. Kemampuan peserta didik setelah menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan meningkat. Hal ini terbukti dari hasil nilai *posttest* dengan rata-rata 83,4. Adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* efektif digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan berbantuan *flipbook*.

Kata Kunci: Membaca Pemahaman, Teks Iklan, Model *Problem Based Learning*, *Flipbook*.

1. PENDAHULUAN

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”. 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 dalam Mukhlis (2020, hlm. 17) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya sebuah upaya mengarahkan peserta didik dalam proses belajar untuk memperoleh tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. 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.

Selama 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 menuntut perubahan paradigma pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran yang berpusat pada pendidik beralih pada peserta didik (*student centered*).

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 akan berpengaruh pada kinerja peserta didik dalam berpikir, sehingga dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* ini peserta didik mampu memecahkan sebuah permasalahan yang diberikan pendidik maupun dari peserta didik itu sendiri.

Problem Based Learning (PBL) diartikan sebagai seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Menurut Glazer (2001) dalam Nafiah (2017, hlm. 127) menyatakan bahwa PBL menekankan belajar sebagai proses yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam konteks yang sebenarnya. Glazer selanjutnya mengemukakan bahwa PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari hal lebih luas yang berfokus pada mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran. Hasil model pembelajaran PBL menggunakan masalah dunia nyata, masalah tersebut digunakan sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk mempelajari cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut perlu dilakukan upaya antara lain berupa perbaikan strategi pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran berbantuan media digital yang diharapkan dapat membantu mempermudah peserta didik. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga

menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien.

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 pada 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. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan digital yaitu *Flipbook*. Nazeri (2013) mengatakan bahwa penggunaan *Flipbook* dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *Flipbook* juga dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik.

Kemampuan membaca pemahaman merupakan kunci keberhasilan seorang peserta didik dalam menjalani proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan peserta didik melalui aktivitas membaca. Membaca pemahaman merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Melalui kegiatan ini peserta didik dapat memperoleh informasi secara aktif reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman-pengalaman baru.

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 menangkap 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.

Perlu dilakukan berbagai langkah guna meningkatkan kualitas pembelajaran membaca pemahaman, sehingga kemampuan membaca pemahaman teks iklan peserta didik meningkat. Diharapkan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media digital *Flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan efektif digunakan sehingga dapat meningkatkan kualitas keterampilan berbahasa peserta didik, khususnya keterampilan membaca.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Model *Problem Based Learning*

Arends dalam Hotimah (2020, hlm. 6) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mana peserta didik diberikan tantangan atau masalah yang harus mereka selesaikan dengan menggunakan keterampilan serta pengetahuan yang ada. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak untuk mengembangkan kemampuan inkuiri dan terbiasa dalam membangun cara berpikir kritis serta menjadi terampil dalam mengatasi masalah.

Berdasarkan pendapat tersebut dijelaskan bahwa *problem based learning* merupakan pendekatan yang menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata, dimana peserta didik dituntut untuk mendapatkan pengetahuan, dan membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah. Pendekatan ini membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah tersebut sehingga menjadi ahli dalam bidang tersebut.

Effendi (2021, hlm. 13) menyebutkan, model pembelajaran berbantuan masalah atau model *problem based learning* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) *Problem based learning* menjadi suatu rangkaian kegiatan, dari perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi. Yang memiliki arti, Pembelajaran berbasis masalah (PBL) yaitu metode pengajaran yang mana peserta didik menjadi pusat yang digunakan selama proses pembelajaran. Pendekatan ini mengharuskan peserta didik supaya secara aktif terlibat dalam masalah dunia nyata, mendorong mereka untuk berpikir kritis, berkomunikasi, mencari dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. PBL bukan hanya tentang menghafal, mencatat, dan mendengarkan materi pelajaran, melainkan tentang partisipasi aktif dan pemecahan masalah.
- 2) Pembelajaran berbantuan masalah menjadikan masalah sebagai kata kunci pada proses pembelajaran. Sehingga, dalam PBL proses pembelajaran berpusat pada masalah. Proses pembelajaran hanya dapat terjadi ketika ada masalah yang ditemukan. Oleh karenanya, pendidik diharapkan memberikan kesempatan kepada peserta didik supaya menemukan masalah sendiri. Disarankan agar masalah yang ditemukan relevan dengan lingkungan sekitar dan aktual. Namun, tetap perlu mematuhi aturan dalam kurikulum dan tetap konsisten dengan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Metode ilmiah dipertahankan dalam pembelajaran berbantuan masalah, yang menggunakan penalaran deduktif dan induktif (Jujun, S., 2010) Proses berpikir dilakukan dengan cara yang terstruktur dan didasarkan pada pengamatan yang objektif. Untuk berpikir ilmiah secara sistematis, seseorang harus mengikuti serangkaian langkah. Empiris mengacu pada metode penyelesaian masalah yang bergantung pada bukti aktual yang dapat diamati.

2.2. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Hotimah (2020, hlm. 7) mengungkapkan, bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melibatkan lima tahapan yang harus dilakukan secara berurutan selama proses pembelajaran.

- 1) Tahap 1, memberikan pandangan kepada peserta didik kepada masalah. Pendidik menguraikan alasan untuk mempelajari sesuatu dan sumber daya atau pengaturan yang diperlukan. Instruktur mendorong peserta didik. untuk mengambil bagian dalam latihan pemecahan masalah yang bermakna dan dipilih dengan baik.
- 2) Tahap 2, Mengatur peserta didik dalam melakukan pembelajaran.

Pendidik membimbing peserta didik dalam mendefinisikan dan mengatur tugas belajar yang terkait dengan masalah yang diidentifikasi selama fase orientasi.

- 3) Tahap 3, Mbersamai peserta didik melakukan penyelidikan dengan kelompok maupun pribadi.

Cara terbaik bagi peserta didik untuk mendapatkan wawasan yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah adalah dengan mendorong pendidik mereka untuk mengumpulkan data yang relevan dan melakukan eksperimen yang relevan.

- 4) Tahap 4, Mempresentasikan serta menyajikan hasil karya.
Pendidik memfasilitasi kerja kelompok dengan memberikan umpan balik pada presentasi peserta didik, apakah itu makalah pemecahan masalah, film, atau model.
- 5) Tahap 5, Melakukan penilaian serta memeriksa proses pemecahan masalah. Pendidik mendorong peserta didik dalam melihat kembali pekerjaan mereka dan menilai seberapa efektif itu dalam menyelesaikan masalah.

2.3. Karakteristik *Problem Based Learning*

Karakteristik Model *Problem Based Learning* disebutkan oleh Barrow, yang dikutip oleh Sanjaya dalam Syamsidah dan Suryani (2018, hlm. 16) yaitu.

- 1) *Learning is student centered,*

Menempatkan penekanan pada tempatnya, yaitu peserta didik.

- 2) *Authentic problems form the organizing focus for learning,*

Pembelajaran diatur seputar isu-isu otentik, yang disajikan kepada peserta didik sebagai sarana untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan yang akan mereka hadapi dalam karir masa depan mereka.

- 3) *New information is acquired through self directed learning.*

Bahwa anak-anak jarang memiliki dan memahami sepenuhnya semua informasi yang digunakan dalam memecah suatu masalah. Ini memotivasi anak-anak untuk mencari informasi secara mandiri melalui sarana seperti membaca.

- 4) *Learning occurs in small groups.*

Pendidikan berlangsung dalam pertemuan intim yang tidak lebih dari belasan orang. Pengetahuan kolaboratif dibangun melalui PBL melalui diskusi ilmiah kelompok kecil dan berbagi ide.

- 5) *Teachers act as facilitators.*

Dalam PBL, pendidik memiliki peran sebagai pemandu secara eksklusif. Mereka masih harus mengawasi anak-anak dan mendorong mereka untuk berhasil.

2.4. Keunggulan *Problem Based Learning*

Kemendikbud dalam Abidin (2021, hlm. 30), model PBL dianggap memiliki berbagai keunggulan, yang dapat dirangkum sebagai berikut.

- 1) PBL dapat mengarah pada pembelajaran yang bermakna dimana peserta didik menerapkan pengetahuannya atau mencoba mencari tahu pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) PBL memungkinkan peserta didik menggabungkan pengetahuan dan kemampuan mereka dan menerapkannya dalam situasi terkait.

- 3) PBL memiliki potensi supaya mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis, mendorong kemandirian peserta didik dalam penyelesaian tugas, mendorong motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran, dan menumbuhkan hubungan interpersonal melalui kerja kelompok kolaboratif.

2.5. Kekurangan *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* memang mempunyai keunggulan sangat banyak, akan tetapi, tidak bisa dipungkiri bahwa model ini juga memiliki kekurangan. Model *Problem Based Learning* menurut Abidin (2021, hlm. 30) memiliki beberapa kekurangan yaitu.

- 1) Individu yang terbiasa memperoleh pengetahuan terutama dari instruktur mungkin mengalami ketidaknyamanan saat bergabung dalam menyelesaikan masalah yang diarahkan sendiri.
- 2) Jika peserta didik memiliki kekurangan kepercayaan diri mengenai kompleksitas masalah yang harus mereka pelajari, mereka mungkin menunjukkan keengganan dalam upaya untuk menyelesaikannya.
- 3) Dengan tidak adanya pemahaman yang jelas tentang alasan yang mendasari masalah yang mereka selidiki, peserta didik mungkin gagal memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan.

2.6. Media Pembelajaran

Ruang lingkup media pembelajaran mencakup perangkat, sumber daya, serta media yang digunakan dalam mendukung proses pendidikan. Fungsi media dalam upaya pendidikan, antara lain, terlihat dalam berbagai definisi yang dikemukakan oleh berbagai sumber dalam Batubara (2020, hlm. 9) sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang mendukung proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memenuhi hasil pembelajaran yang optimal dan efektif. Kustandi dan Sutjipto (2011, hlm. 9). Artinya, Salah satu yang dipakai dalam mencapai suatu kesepakatan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.
- 2) Berdasarkan Moreira media pembelajaran merupakan instrumen yang dipakai dalam melakukan penjelasan terkait prosedur, prinsip, serta fakta supaya lebih konkret atau nyata. Moreira, Pereira, dan Gusmão (2018, hlm. 105). Artinya, media pembelajaran adalah suatu instrumen yang mendukung untuk menunjukkan hasil dari suatu pesan.
- 3) Menurut Haryadi dan Widodo, media pembelajaran ialah perangkat atau alat yang dipergunakan pada proses belajar, baik dalam bentuk tradisional maupun modern, dengan tujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Haryadi (2019, hlm. 1); Widodo (2018, hlm. 159). Artinya, media pembelajaran digunakan sebagai sarana dari proses pembelajaran dari dulu hingga saat ini.
- 4) Penyebaran konten pendidikan melalui berbagai bentuk media berfungsi untuk melibatkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik, membangkitkan rasa ingin tahu mereka, memunculkan tanggapan emosional, dan menangkap fokus mereka Mashuri, (2019, hlm. 4). Artinya, media pembelajaran digunakan sebagai saluran komunikasi untuk pendidik dan peserta didiknya pada proses belajar.

2.7. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat perspektif alternatif tentang kategorisasi jenis media pembelajaran, berdasarkan Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 22) dalam Triwiyono (2012, hlm. 24) perspektif ini membagi tipe menjadi empat kelompok yang berbeda, meliputi.

- 1) Media audio: meliputi audio non-gerak (teks yang ditemukan serta audio jarak jauh).
- 2) Media visual: gambar (foto, gambar, kartu pos), grafik (bagan, visualisasi, grafik), dan gambar bergerak yang diproyeksikan (film bisu).
- 3) Media audio visual: media audiovisual, yang dapat berupa diam (slow soan TV) atau bergerak (TV film, holografi, televisi).
- 4) Media serbaneka: *display* dan *boards* (papan tulis, papan tulis, panel magnet, realia, diorama, globe, laptop, dan simulator).

2.8. Flip Book

Flipbook maker perangkat lunak yang dapat mengubah file gambar atau PDF menjadi buku digital yang dapat dibuka dan dijelajahi dengan cara yang mirip dengan membuka buku fisik. Dengan menggunakan *flipbook maker*, pengguna dapat membuat dan mengedit buku digital yang menarik dan interaktif dengan tampilan yang mirip dengan buku cetak. Untuk memakai *flipbook*, peserta didik memiliki ketertarikan dalam belajar dikarenakan berisi berbagai tampilan yang memiliki ketertarikan.

Suryani (2018, hlm. 91) dalam (Amanullah 2020, hlm. 41) mengatakan bahwa *Flipbook* adalah perangkat lunak profesional yang dapat digunakan untuk mengubah video, teks, gambar, dan file PDF menjadi buku. Ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan fitur pengeditan seperti gambar, video, objek multimedia, *hotspot*, *hyperlink*, serta audio ke halaman, membuatnya mudah supaya menjadikan halaman buku multimedia terhadap perangkat lunak ini. Perangkat lunak ini dapat mengonversi file PDF asli menjadi buklet digital dengan animasi dan suara membalik halaman yang menakjubkan, dan dimungkinkan untuk menyematkan video, audio, grafik, tayangan slide, dan gambar.

2.9. Keunggulan Flipbook

Desi (2017) dalam Wulandari (2021, hlm. 23) *Flipbook Maker* memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah kemampuannya untuk menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan kata-kata, kalimat, gambar, dan animasi yang dapat diberi warna sehingga menarik minat peserta didik. Selain itu, pembuatan flipbook memiliki biaya terjangkau serta mudah, serta dapat dipindahkan ke mana-mana. Penggunaan *flipbook* juga mampu mengasah minat peserta didik dalam belajar. Salah satu keunggulan lainnya adalah kemampuan untuk menolong peserta didik dalam melakukan pemahaman konsep abstrak atau peristiwa yang sulit yang dipresentasikan secara langsung di kelas.

2.10. Kekurangan Flipbook

Kekurangan *flipbook Maker* adalah hanya bisa digunakan per individu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang. Kekurangan lain dari *flipbook* ini adalah penggunaannya membutuhkan perangkat tambahan, hanya bisa ditampilkan dan diaplikasikan pada laptop,

komputer, *smartphone* dengan menggunakan bantuan aplikasi pendukung untuk membukanya yaitu aplikasi *flipbook maker* itu sendiri Desi (2017) dalam Wulandari (2021, hlm. 23).

2.11. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan upaya yang disengaja dari seorang pendidik supaya mengajar peserta didiknya (memfasilitasi interaksi peserta didik terhadap sumber belajar yang lain) dengan tujuan mendapatkan hasil yang diinginkan Trianto (2010) dalam Aminah (2021, hlm. 2). Ini berarti bahwa peserta didik dan pendidik harus ikut pada pertukaran yang luas dan berorientasi pada tujuan satu sama lain selama proses pembelajaran. Kegiatan pendidikan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan sifat peserta didik merupakan hal mendasar dalam proses pendidikan.

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah keinginan untuk mencapai sesuatu. Tujuan dinyatakan dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur, yang berarti tujuan tersebut menentukan keterampilan serta pengetahuan yang diharapkan didapatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.12. Membaca

Tarigan dalam (Febriyanti, 2019, hlm. 3), Membaca didefinisikan sebagai cara kita melakukan komunikasi terhadap diri sendiri juga orang lain, dengan menyampaikan makna yang terkandung atau tersirat dalam simbol tertulis. Dari perspektif linguistik, tindakan membaca dapat dipahami sebagai tindakan penyandian ulang dan penguraian, dimana bahasa tertulis diubah menjadi bahasa lisan melalui penguraian kata-kata tertulis. Ini bertentangan dengan berbicara dan menulis, yang membutuhkan penciptaan dan penyimpanan bahasa. Aspek penting dari proses *decoding* dalam membaca adalah hubungan antara kata-kata tertulis dan maknanya yang sesuai dalam bahasa lisan, yang melibatkan konversi simbol tertulis menjadi bunyi yang signifikan.

Tujuan utama membaca adalah untuk memperoleh informasi, memahami isi, dan memahami maknanya, berdasarkan sudut pandang yang diungkapkan oleh para ahli tersebut. Tujuan membaca umumnya dianggap sebagai upaya untuk menumbuhkan kemampuan membaca, yang dapat ditingkatkan melalui kombinasi faktor intrinsik dan ekstrinsik. Perolehan kemampuan membaca yang efektif bergantung pada mekanisme dukungan internal dan eksternal. Tarigan (2008, hlm. 11-13) mengungkapkan, bahwa ada dua kategori membaca, yaitu:

1) membaca nyaring, dan 2) membaca dalam hati. Membaca nyaring terdiri atas: (a) membaca ekstensif, yang dibagi lagi menjadi: membaca survey, membaca sekilas, dan membaca dangkal, dan (b) membaca intensif, yang terdiri dari: membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Membaca telaah isi terdiri dari: membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide-ide. Membaca telaah bahasa terdiri dari: membaca bahasa dan membaca sastra.

2.13. Membaca Pemahaman

Tarigan (1994, hlm. 8) dalam Yulianto (2012, hlm. 3) menyatakan, bahwa membaca pemahaman adalah jenis membaca yang fokus pada pemahaman makna teks yang tidak hanya terletak pada halaman yang tertulis, tetapi lebih pada pemahaman yang ada dalam pikiran pembaca. Ini berarti bahwa dalam membaca, penting untuk memprioritaskan pemahaman

terhadap isi bacaan. Hal yang sama juga berlaku untuk membaca cepat, di mana membaca pemahaman melibatkan sistem yang mempertimbangkan waktu baca dan tingkat pemahaman terhadap materi yang dibaca. Dalam membaca, penting untuk fokus pada pemahaman makna dari setiap isi bacaan yang ada. Hal ini juga berlaku dalam membaca dengan cepat. Membaca pemahaman melibatkan sistematisasi pemahaman yang mempertimbangkan waktu baca dan tingkat pemahaman terhadap materi yang sedang dibaca.

Membaca pemahaman dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan yang terkandung dalam materi yang telah dibaca. Mempelajari dan memecahkan masalah yang kita pelajari membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi saat membaca.

2.14. Teks Iklan

Kosasih (2014, hlm. 260) dalam Erniati (2022) mengatakan, bahwa teks iklan adalah bentuk komunikasi yang menyampaikan pesan, konsep, atau gagasan kepada khalayak sasaran dengan maksud membujuk mereka. Artinya, teks iklan adalah teks yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi kepada pembacanya dengan unsur mengajak. Tujuan dari iklan adalah untuk mengajak khalayak umum melakukan atau berbuat sesuatu. Oleh karena itu, dalam penyampaian pesan iklan, bahasa yang digunakan haruslah menarik dan persuasif agar dapat mencapai tujuan tersebut.

Kosasih (2017, hlm. 46) mengatakan bahwa struktur teks iklan terdiri dari beberapa bagian. Pertama, terdapat pengenalan produk yang ditampilkan dalam judul teks. Selanjutnya, terdapat pernyataan persuasif yang digunakan untuk mempengaruhi audiens agar tertarik dengan produk tersebut. Slogan juga digunakan sebagai elemen penting dalam iklan untuk meningkatkan daya tarik dan memudahkan pengingatan terhadap produk. Selain itu, iklan juga biasanya dilengkapi dengan gambar dan logo perusahaan atau nama produk yang bertujuan untuk memberikan identitas visual yang kuat.

Kosasih (2017, hlm. 46), Kaidah kebahasaan teks iklan meliputi beberapa hal. Pertama, pernyataan dalam teks iklan seringkali bersifat persuasif. Selanjutnya, pernyataan dalam teks iklan juga bersifat imperatif. Bahasa yang digunakan dalam iklan umumnya ringkas, singkat, dan padat, dengan pemilihan kata yang memiliki kesan berima dan puitis. Selain itu, bahasa iklan juga cenderung memberikan kesan positif terhadap produk atau jasa yang dipromosikan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent group design*, dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan lalu diberi *pretest*, perlakuan, dan terakhir *posttest*. Sebelum *treatment* dilakukan, kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menjalani *pretest* untuk mengetahui kondisi awal mereka. Setelah *treatment* diberikan, dimana kelompok eksperimen menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model *discovery learning*. Kedua kelompok juga mengikuti *posttest* untuk melihat perubahan kondisi mereka setelah *treatment*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kemampuan membaca pemahaman teks iklan yang diolah merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen maupun peserta didik kelas kontrol. Untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman teks iklan peserta didik, data-data yang telah diperoleh terlebih dahulu diujicobakan dengan uji Normalitas, Homogenitas, *Wilcoxon Signed Rank*, dan *Man whitney-u* untuk mengetahui adanya peningkatan kemamuan peserta didik dalam membaca pemahaman teks iklan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook*. Berikut diuraikan kemampuan awal, kemampuan akhir, dan perbedaan kemampuan peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemampuan Penulis dalam Merencanakan, Melaksanakan, dan Menilai Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan *flipbook*

Penulis memperoleh skor 37 dengan rata-rata 3,7 untuk kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol penulis memperoleh skor sebesar 40 dengan rata-rata 4, sesuai dengan pedoaman penilaian bahwa nilai 3,7 dan 4 termasuk ke dalam predikat (A) dan kategori (Baik sekali). Adapun untuk penilaian pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman teks iklan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook*, penulis memperoleh skor 38 dengan rata-rata 3,8 untuk kelas eksperimen. Sedangkan untuk kelas kontrol penulis mendapatkan skor sebesar 40 dengan rata-rata 4. Sesuai dengan pedoaman penilaian bahwa nilai 3,8 dan 4 termasuk ke dalam predikat (A) dan kategori (Baik sekali).

Kemampuan Awal

Kemampuan awal dilihat berdasarkan perolehan skor *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor *pretest* diolah dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS 23. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujiannya menggunakan uji statistik dengan ketentuan: jika nilai signifikan (Sig) > 0,05 dinyatakan data berdistribusi normal dan jika nilai signifikan (Sig) < 0,05 dinyatakan data tersebut tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data *pretest* kelas ekperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Uji Normalitas Skor *Pretest*
Membaca Pemahaman Teks Iklan**

N o.	Data	Asy mp.S ig	A	Keputu san
1.	Kelas Eksperi men	0,001	0,05	Tidak Normal
2.	Kelas Kontrol	0,013	0,05	Tidak Normal

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa nilai signifikan untuk kelas eksperimen sebesar 0,001 dibandingkan dengan alpha 0,05, Sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 0,013

dibandingkan dengan alpha 0,05 bahwa nilai signifikan lebih kecil dari alpha sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak yang artinya bahwa data tidak berdistribusi normal.

Kemampuan Akhir

Kemampuan akhir pesertas didik dilihat berdasarkan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *posttest* diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS 23 dengan menggunakan uji statistik. Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujiannya menggunakan uji statistik dengan ketentuan: jika nilai signifikan (Sig) > 0,05 dinyatakan data berdistribusi normal dan jika nilai signifikan (Sig) < 0,05 dinyatakan data tersebut tidak berdistribusi normal.

Uji Normalitas Skor *Posttest* Membaca Pemahaman Teks Iklan

N o.	Data	Asy mp.S ig	A	Keputusa n
1.	Kelas Eksperi men	0,007	0, 05	Tidak Normal
2.	Kelas Kontrol	0,027	0, 05	Tidak Normal

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa nilai signifikan untuk kelas eksperimen sebesar 0.007 dibandingkan dengan alpha 0.05, Sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 0.027 dibandingkan dengan alpha 0.05 bahwa nilai signifikan lebih kecil dari alpha sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak yang artinya bahwa data tidak berdistribusi normal.

Dikarenakan data tidak berdistribusi normal maka dilakaukan uji *Wilcoxon Signed Rank*, dan *man whitney-u* untuk melihat perbedaan kemampuan peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah melakukan pengujian normalitas data dan mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji homogenitas variansi terhadap data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *Levene*.

Dasar pengambilan keputusan atau ketentuan yaitu, apabila nilai signifikan (Sig) pada *Based on Mean* > 0,05 maka hasil uji homogenitas homogen (sama). Sedangkan apabila nilai signifikan (Sig) pada *Based on Mean* < 0,05 maka dapat dinyatakan hasil uji homogenitas bersifat heterogen (tidak sama).

Hasil uji normalitas data *pretest* kelas ekperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Uji Homogenitas Skor *Posttest* Membaca Pemahaman Teks Iklan

Data	Asymp.Sig	A	Keputusan
Kelas Eksperimen	0,058	0,05	Homogen

dan Kelas Kontrol			
----------------------	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas, maka variansi skor *pretest* pada kemampuan membaca pemahaman teks iklan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh 0.058 adalah lebih besar dari signifikansi nilai $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi skor *posttest* kedua kelas penelitian ini adalah homogen karena penyebaran data kedua kelas sama.

Perbedaan Kemampuan

Uji *Wilcoxon Signed Rank* akan menghasilkan perbedaan rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest* dari sampel yang saling berpasangan, sehingga tidak ada perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan. Berikut hasil uji *Wilcoxon Signed Rank* hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut uji *Wilcoxon Signed Rank* yang dilakukan.

Uji *Wilcoxon Signed Rank* Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Iklan

	Posttest - Eksperimen Pretest	Kontrol Posttest - Kontrol Pretest
Z	-	-.162 ^c
Asymp. Sig. (2-tailed)	4.212 ^b .000	.871

Sesuai dengan ketentuan di atas, bahwa nilai perolehan uji *wilcoxon signed rank* pada tabel *test statistic* menunjukkan bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) mendapat nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik dalam membaca pemahaman teks iklan pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk Asymp.Sig. (2-tailed) kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar $0,871 > 0,05$ yang artinya tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar peserta didik dalam membaca pemahaman teks iklan. Adapun kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *problem based learning* berbantuan *flipbook*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa penerapan model *discovery learning* tanpa bantuan media *digital*.

Uji *man whitney-u* termasuk uji statistik nonparametrik yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol serta untuk mengetahui keefektifan model yang diujicobakan yaitu model *problem based learning* berbantuan *flipbook*. Ketentuan dari uji *man whitney* yaitu jika nilai Asymp.Sig. $< 0,05$ maka hipotesis diterima, tetapi apabila Asymp.Sig. $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Berikut hasil analisis uji *man whitney* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Man Whitney Skor Posttest Membaca Pemahaman Teks Iklan

	Hasil
Mann-Whitney U	234.500
Wilcoxon W	612.500
Z	-2.281
Asymp. Sig. (2-tailed)	.023

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,023 < 0,05$ sehingga H_0 diterima dan dapat disimpulkan ada perbedaan nilai membaca pemahaman teks iklan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa secara rata-rata perbedaan membaca pemahaman teks iklan pada kelas eksperimen lebih besar 2.281 poin dibandingkan dengan nilai membaca pemahaman teks iklan kelas kontrol.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai penerapan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* dalam pembelajaran membaca pemahaman teks iklan. Adapun data *pretest* berupa kemampuan membaca pemahaman teks iklan peserta didik sebelum menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* kurang baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata 67,4. Data *posttest* berupa kemampuan peserta didik setelah menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* lebih baik daripada sebelum menggunakan model *problem based learning* berbantuan *flipbook*, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perolehan nilai rata-rata sebesar 83,4. Terdapat perbedaan nilai membaca pemahaman teks iklan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat bahwa secara rata-rata perbedaan membaca pemahaman teks iklan pada kelas eksperimen lebih besar 2.281 poin dibandingkan dengan nilai membaca pemahaman teks iklan kelas kontrol dengan perolehan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,023 < 0,05$.

6. SARAN

Penulis berharap untuk sekolah agar terus mengembangkan fasilitas dan sarana yang mendukung dalam proses belajar peserta didik, serta menyediakan sumber-sumber belajar yang bervariasi. Penulis berharap penelitian selanjutnya mengenai model *problem based learning* berbantuan *flipbook* lebih luas cakupan penelitian dan lebih bervariasi mengenai materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keefektifan model *problem based learning* berbantuan *flipbook* untuk menunjang proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- SMP Wisdama Academy Surabaya. 71–78. Abidin, Kurniawati. 2021. *Literature study of problem-based learning models on mathematics learning*. 4(6):26–32.
- Amanullah, Muhammad Abror. 2020. Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. 38.
- Aminah, Siti. 2019. Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun.
- Batubara, H.H. 2020. *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publising.
- Efendi, Ahmad. 2021. Penerapan model problem based learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif dan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. 1(1):752–62.
- Erlina, Ririt Nur. 2019. Penerapan problem based learning dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 1 Cluring tahun ajaran 2018/2019.
- Erniati, E. 2022. Penerapan model discovery learning dalam meningkatkan kemampuan menyimak teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Makassar. 26–39.
- Febriyanti, Noreka Elisabeth. 2019. Tugas mata kuliah pengembangan media berbasis IT keterampilan berbahasa membaca nyaring. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
- Hotimah, Husnul. 2020. Hotimah, Husnul. 2020. Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi* 7(3):5.
- Kosasih, E. (2017). *Jenis-jenis teks*. Bandung: PT Yrama.
- Mukhlis. 2020. Pembelajaran problem based learning berbasis animasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. 4(1):77-84.
- Nafiah, Yunin Nurun. 2017. Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kinerja dan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* 1(1):45–53.
- Octaviani, Vethy. 2016. Efektifitas penggunaan media periklanan pada Universitas Dehasen Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 2(2).
- Syamsidah, and Hamidah Suryani. 2018. Buku model problem based learning (Pbl) mata kuliah pengetahuan bahan makanan. 16–17.
- Tarigan. 2008. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Triwiyono, Endri. 2014. Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap prestasi belajar mata pelajaran gambar teknik siswa kelas XI jurusan fabrikasi logam di SMKN 1 Seyegan.
- Wulandari, Novita. 2021. Pengembangan media pembelajaran berbasis flipbook maker pada pelajaran fiqh peserta didik kelas IV.
- Wijaya, Ocka Vivianita. 2021. Pengaruh pembelajaran blended terhadap kemampuan membaca pemahaman teks fabel anak slow learner: studi kasus