

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Literasi merupakan kemampuan sebuah individu dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Menurut UNESCO “*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*”, Literasi ialah seperangkat keterampilan nyata, terutama ketrampilan dalam membaca dan menulis yang terlepas dari konteks yang mana ketrampilan itu diperoleh serta siapa yang memperolehnya. Ekowati (2019).

Keterampilan literasi yang baik akan membuka jalan kepada keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara dan menulis. Selain itu, literasi yang baik akan mengasah kemampuan seperti berpikir kritis, kreatif inovatif serta menumbuhkan budi pekerti siswa. Salah satu bentuk perhatian pemerintah untuk mengatasi persoalan literasi ini dengan meluncurkan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Membudayaan Literasi Dengan Program 6M. Akbar (2017).

Gerakan Literasi Sekolah merupakan program baru yang diusung pemerintah. Program literasi lahir dilandasi kondisi pendidikan yang belum membudaya di sekolah. Panduan Gerakan Literasi Sekolah Dasar. Pujianti (2022), bahwa data penelitian dalam Progress International Reading Literacy Study (PIRLS) tahun 2011 menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam memahami bacaan berada di bawah rata-rata internasional. Menurut data tersebut, literasi belum menjadi budaya dikalangan pelajar Indonesia terutama tingkat sekolah dasar. Maka dari itu pengembangan Sumber Daya Manusia terus dilakukan dengan harapan agar mampu memperbaiki kondisi literasi di Indonesia khususnya dikalangan pelajar.

Pengembangan kualitas sumber daya manusia yang paling penting dilakukan adalah melalui pendidikan di jenjang sekolah dasar. Karena pada jenjang ini anak berada pada fase operasional konkret (7 sampai dengan 11 tahun) dimana hal ini akan ditandai dengan perkembangan pemikiran yang logis. Piaget dalam Marinda (2020) menetapkan bahwa Tahap perkembangan kognitif ini juga berfungsi sebagai transisi penting antara tahap pra-operasional dan operasional formal. *Reversibilitas* atau kesadaran merupakan langkah penting menuju pemikiran yang lebih maju, meskipun pada tahap ini hanya berlaku untuk situasi konkret. Maka dari itu pentingnya mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia pada jenjang anak sekolah dasar.

Pendidikan sekolah dasar merupakan tahap pendidikan yang akan ditempuh oleh anak usia 7 sampai dengan 13 tahun. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar Pasal 1 Ayat 1 menetapkan bahwa “Pendidikan dasar adalah pendidikan umum yang lamanya sembilan tahun, diselenggarakan selama enam tahun di Sekolah Dasar dan tiga tahun di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama atau satuan pendidikan yang sederajat”. Tujuan dari adanya pendidikan dasar di sekolah dasar ini adalah untuk memberikan bekal serta upaya peningkatan sumber daya manusia melalui pendidikan karakter yang ditanamkan melalui pembelajaran selama sekolah. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar Pasal 2 juga menetapkan tujuan pendidikan dasar sebagai berikut “Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara

dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah”.

Pengembangan sumber daya manusia tidak hanya difokuskan untuk anak sekolah dasar, tetapi peningkatan sumber daya manusia melalui guru atau pendidik juga terus dilakukan. Memasuki perkembangan abad-21 seperti sekarang ini, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang cukup pesat untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dihadapkan pada karakteristik siswa yang menginginkan segala sesuatu bersifat instan dengan menggunakan teknologi. Hal ini tentunya berimplikasi pada adanya tuntutan guru untuk mengadopsi dan menginovasikan teknologi dalam pembelajaran mereka. Mengacu pada keempat perubahan mendasar pada kurikulum “Merdeka Belajar” tentunya berdampak pada perubahan pola dan corak pendidikan Indonesia kedepannya. Khususnya pada perubahan aspek pembelajaran guru dalam menyiapkan sumber daya siswa menghadapi asesmen baru yakni Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter yang terdiri dari kemampuan nalar bahasa (literasi), matematika (numerasi), dan pendidikan karakter. Dengan mendasarkan pada tiga aspek kompetensi yang terdiri dari kompetensi nalar bahasa (literasi), matematika (numerasi), dan pendidikan karakter, secara mutlak dibutuhkan kompetensi guru yang memadai untuk mewujudkan pembelajaran berbasis “Merdeka Belajar” guna mencapai ketiga kompetensi mendasar tersebut. Astutik (2022).

Menurut data PISA di tahun 2018 dalam kutipannya pada Media Literasi bagi Siswa Sekolah Dasar, Amir (2020) yaitu, kemampuan literasi dan numerasi Indonesia cenderung stagnan dan menduduki peringkat kedua dari bawah. Selain

itu tidak ada lonjakan peningkatan nilai selama kurang lebih 18 tahun terakhir. Kemampuan nalar bahasa siswa di kelas rendah pada jenjang sekolah dasar di Indonesia cukup memprihatinkan. Banyaknya siswa sekolah dasar yang kurang mampu memahami isi bacaan suatu teks ataupun buku memberikan dampak yang luar biasa pada kehidupan selanjutnya.

Kanti W. Janis, SH, LLM, CEO Indonesian Writers Inc 2018 dalam kutipannya pada Literasi Era Revolusi Industri 4.0, Fitriani & Aziz (2019), mengatakan minat baca orang Indonesia memang rendah. Akan tetapi opini rendahnya tingkat literasi Indonesia itu murni disebabkan oleh faktor rasio antara ketersediaan bacaan dengan jumlah penduduk yang berbeda sangatlah jauh. Kanti juga menyampaikan di Indonesia sendiri untuk minat membacanya cukup tinggi, akan tetapi daya bacanya rendah. Selain itu yang perlu dipahami oleh masyarakat, membaca adalah keterampilan yang perlu dilatih.

Seperti keterampilan bermain alat musik, keterampilan melukis, menjahit dan sebagainya. Hal ini berkaitan dengan kemampuan nalar bahasa atau literasi pada anak usia 7 sampai dengan 13 tahun idealnya anak pada tahapan operasional konkret ini sudah mampu untuk membaca suatu kalimat dan mulai memahami maksud dari kalimat tersebut. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan adalah banyaknya anak atau siswa yang malas membaca karena faktor media literasi yang kurang mendukung. Untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi pada peserta didik diperlukan strategi yang tepat agar anak-anak semakin tertarik dan terlatih untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis serta memahami informasi di sekelilingnya sehingga menjadi pengetahuan yang bermanfaat. Abad-21 mengharuskan guru atau pendidik memanfaatkan teknologi

sebaik-baiknya untuk meningkatkan kualitas literasi siswa khususnya di kelas rendah sekolah dasar. Peralunya banyak siswa kelas rendah yang kurang minat membaca diakibatkan karena media atau bahan bacaan yang kurang menarik seperti buku yang penuh oleh teks bacaan dan kurang gambar menarik dalam buku bacaannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang berlokasi di SD Negeri 1 Bebetin ditemukan permasalahan berupa kemampuan literasi siswa di SD Negeri 1 Bebetin cenderung rendah hal ini dikarenakan kurangnya media literasi yang mendukung siswa agar fokus terhadap isi bacaan buku tersebut. Media yang konvensional seperti cerita hanya berdasarkan teks dan tulisan-tulisan tanpa adanya variasi berupa video atau animasi dianggap monoton dan kurang menarik sehingga mengakibatkan siswa malas membaca. Hal ini menyebabkan kegiatan literasi yang seharusnya berjalan dengan tujuan agar siswa memahami isi bacaan dari buku yang telah dibaca tersebut menjadi tidak bermakna. Kegiatan literasi yang monoton seperti ini sebaiknya diubah melalui media yang lebih menarik dan cenderung atraktif kemudian didukung oleh cerita-cerita fabel untuk anak kelas rendah agar lebih menarik. Media literasi yang sesuai untuk anak kelas rendah yang masih belum terlalu fasih dalam membaca yaitu media dengan bantuan suara dan juga dilengkapi dengan desain gambar-gambar yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat ketika melaksanakan kegiatan literasi tersebut.

Salah satu media untuk mengembangkan kualitas literasi siswa yaitu melalui media audio-visual. Media audio-visual berarti media campuran antara audio serta visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Semacam biasanya media tipe audio visual memiliki tingkatan

efektifitas yang lumayan besar bagi studi, rata-rata diatas 60% hingga dengan 80%. Pengajaran lewat audio visual jelas bercirikan konsumsi fitur keras sepanjang proses belajar, semacam mesin proyektor film, tape recorder, serta proyektor visual yang lebar. Arsyad (2017). Oleh karena itu, pengajaran lewat audio visual merupakan pemakaian modul yang penyerapannya lewat pemikiran serta rungu dan tidak seluruhnya bergantung kepada uraian kata simbol- simbol yang seragam. Tipe media audio visual ini memiliki keahlian yang terbaik sebab meliputi kedua tipe media yaitu: 1) Audio visual diam, ialah media yang menunjukkan suara serta foto diam semacam film bingkai suara (*sound&slides*), film-rangkai suara; cetak suara; 2) Audio visual gerak, ialah media yang bisa menunjukkan faktor suara serta foto yang bergerak semacam film suara serta *video-cassette*.

Kelebihan media audio visual menurut Atoel (2011) yaitu: Memperjelas penyajian pesan supaya tidak sangat bertabiat verbalistis (dalam wujud perkata, tertulis ataupun lisan). 2) Menanggulangi keterbatasan-ruang, waktu serta energi indera, semacam objek yang sangat besar digantikan dengan kenyataan, foto, film-bingkai, film ataupun model. 3) Media audio-visual dapat berfungsi dalam pendidikan bimbingan. Dimana nanti media ini akan membantu siswa dalam proses literasi yaitu siswa akan menyimak gambar serta mendengarkan suara kemudian membaca teks yang ada dalam satu media. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kualitas literasinya karena selain menyimak dan membaca siswa juga dapat mendengarkan cerita melalui media yang akan disajikan nantinya sehingga materi literasi yang disampaikan dapat benar-benar dibaca kemudian dipahami oleh siswa. Penerapan media audio-visual untuk memudahkan siswa dalam kegiatan literasi tidak dapat berjalan dengan maksimal apabila tidak

didukung oleh teks atau bacaan yang terkandung di dalamnya. Pengembangan media audio-visual ini sebaiknya didukung oleh cerita atau teks yang layak baca untuk anak usia sekolah dasar contohnya seperti cerita fabel.

Cerita fabel merupakan dongeng yang menggambarkan dimana binatang atau hewan yang berperan layaknya manusia. Secara etimologis, fabel berasal dari bahasa latin, yaitu "*fabula*", yang berarti cerita. *Fabula* ini berbentuk cerita yang berlatar belakang mitos binatang dalam Yunani. Seiring berjalannya waktu, kata *fabula* diadaptasi ke dalam bahasa Prancis kuno dan bahasa Inggris menjadi "*fable*". Kata *fable* tersebut kemudian diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi fabel. Prasetyo (2014). Tokoh utama dalam cerita fabel ini merupakan binatang atau hewan yang dapat berbicara, berpikir, dan memiliki karakter yang berbeda-beda layaknya manusia pada umumnya. Cerita fabel juga mengandung banyak amanat yang dapat ditanamkan sejak dini untuk anak kelas rendah di sekolah dasar. Maka dari itu penerapan cerita fabel untuk mendukung media literasi berupa audio-visual diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa dalam kegiatan literasi di sekolah.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Saputro (2021) menemukan bahwa pengaruh media audio-visual terhadap siswa dengan motivasi belajar yang kuat mampu mencapai hasil belajar yang lebih besar apabila diajar dengan menggunakan strategi PBL dibantu dengan media audio-visual disbanding dengan memakai strategi belajar berbantuan LKS yang cenderung hanya berfokus pada tulisan atau teks. Maka dari itu mahfudin juga merekomendasikan kepada guru untuk senantiasa bergabung dan mengikuti perkembangan teknologi serta

memanfaatkan penggunaan strategi pembelajaran berbasis audio-visual dalam praktik pembelajaran agar mampu mendorong motivasi belajar siswa.

Adapun penelitian lainnya dilakukan oleh Ahnaf (2021) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis audio-visual dapat dijadikan media untuk siswa agar lebih mudah dalam memahami materi, selain itu adanya media ini mempermudah siswa untuk menonton dimanapun dan kapanpun dalam kata lain media dalam bentuk audio-visual bersifat fleksibel. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ulya (2021) yakni media audio-visual atau video mudah dikendalikan oleh penggunanya. Media ini dapat dilaksanakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok sehingga akan memudahkan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh beberapa peneliti sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media literasi dapat dilakukan melalui media audio-visual kemudian nantinya akan menghasilkan produk yang layak untuk menunjang kegiatan literasi siswa di sekolah. Maka dari itu penulis mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Literasi berupa Audio-Visual berbasis Cerita Fabel”. Penelitian ini akan berlokasi di SD Negeri 1 Bebetin. Melalui penelitian ini nantinya diharapkan siswa lebih tekun membaca karena media yang menarik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat baca siswa pada saat kegiatan literasi dilakukan
2. Kemampuan literasi baca tulis siswa cenderung rendah



3. Media literasi yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah bertujuan untuk membatasi penelitian agar mengacu tepat pada pokok permasalahan yang akan diteliti. Menyadari banyak masalah yang terkait dengan pembelajaran seperti yang telah diuraikan pada identifikasi masalah, maka berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yaitu belum dikembangkannya media literasi dalam bentuk audio-visual berbasis cerita fabel kelas 2 SD Negeri 1 Bebetin.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini difokuskan pada permasalahan pokok seperti berikut :

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media literasi audio visual berbasis cerita fabel terhadap kemampuan literasi siswa kelas II Sekolah Dasar
- 1.4.2 Bagaimana validitas media literasi audio visual berbasis cerita fabel terhadap kemampuan literasi siswa kelas II Sekolah Dasar ?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media literasi audio visual berbasis cerita fabel terhadap kemampuan literasi siswa kelas II Sekolah Dasar ?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas media literasi audio visual berbasis cerita fabel terhadap kemampuan literasi siswa kelas II Sekolah Dasar ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media literasi audio visual berbasis cerita fabel terhadap kemampuan literasi siswa kelas II Sekolah Dasar

1.5.2 Untuk mengetahui validitas media literasi audio visual berbasis cerita fabel terhadap kemampuan literasi siswa kelas II Sekolah Dasar

1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan media literasi audio visual berbasis cerita fabel terhadap kemampuan literasi siswa kelas II Sekolah Dasar

1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas media literasi audio visual berbasis cerita fabel terhadap kemampuan literasi siswa kelas II Sekolah Dasar

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dibidang pendidikan, khususnya dalam memberikan pemahaman tentang pengembangan media literasi berupa audio-visual.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Anak**

Proses literasi dengan media audio-visual diharapkan dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami hal-hal terkait teks bacaan selama kegiatan literasi, serta membantu membentuk suasana literasi yang menyenangkan bagi anak.

#### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dalam memilih media literasi yang akan digunakan dalam kegiatan literasi siswa.

#### **c. Bagi Kepala Sekolah**

Hasi penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program literasi di kelas, sehingga dapat memperbaiki kualitas literasi dan memberikan pengaruh baik terhadap minat baca siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung kepada peneliti sebagai calon guru untuk menambah wawasan mengenai media literasi serta dapat dijadikan pijakan kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk, yaitu media literasi berupa audio-visual berbasis cerita fabel untuk siswa kelas II SD. Media literasi dalam bentuk audio-visual ini dapat membantu kegiatan literasi siswa. Media ini dapat dijadikan sebagai media bantuan untuk siswa yang kurang lancar membaca buku teks dan perlu bantuan berupa audio-visual yang menarik. Adapun spesifikasi pengembangan media literasi berupa audio-visual berbasis cerita fabel ini adalah sebagai berikut :

- a) Media yang dikembangkan yaitu media literasi dalam bentuk video berbasis cerita fabel untuk siswa kelas II SD.
- b) Pengembangan media literasi ini menggunakan aplikasi Canva yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, gambar, *background*, teks, dan *backsound* sebagai pelengkap.
- c) Proses pembuatan media diawali dengan merancang desain yang akan dibuat. Selanjutnya desain yang telah dirancang direalisasikan dengan aplikasi Canva dan VN.
- d) Media literasi yang dikembangkan berdurasi 10:00 menit.

- e) Media literasi yang telah dikembangkan dapat diunggah melalui aplikasi *Youtube* dan *Google Drive* sehingga mudah diakses oleh guru dan siswa.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Kegiatan penelitian pengembangan produk ini diawali dengan melaksanakan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan untuk menentukan materi yang akan dibuat. Selanjutnya setelah melaksanakan analisis permasalahan adapun permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Bebetin, bahwa pentingnya untuk melakukan pengembangan media literasi dalam bentuk audio-visual berbasis cerita fabel ini dikarenakan kurangnya minat baca siswa serta kemampuan baca siswa di kelas II masih belum merata, hal ini disebabkan karena kurangnya media literasi yang menarik dan cenderung monoton menyebabkan siswa malas membaca ataupun membaca namun hanya sekedar baca tanpa tahu makna dari teks bacaannya.

Selain itu melalui media literasi berupa audio-visual dengan mengangkat topik cerita fabel untuk siswa SD kelas II merupakan topik literasi yang ringan, menarik serta mudah dipahami oleh siswa karena cerita fabel merupakan cerita fiksi yang menampilkan hewan sebagai tokoh dalam cerita tersebut. Maka dari itu penyajian bahan bacaan literasi melalui media audio-visual sangat sesuai untuk siswa SD kelas II. Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 1 Bebetin bahwa minat baca siswa dan tingkat fokus siswa pada saat kegiatan literasi masih cenderung rendah. Media Literasi berupa Audio Visual berbasis Cerita Fabel ini dikembangkan untuk memotivasi siswa, menarik minat baca siswa, serta menciptakan suasana literasi yang menyenangkan.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan Media Literasi berupa Audio Visual berbasis Cerita Fabel untuk Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bebetin didasarkan atas beberapa asumsi sebagai berikut :

- a) Siswa kelas II umumnya tertarik pada kegiatan membaca yang cenderung melibatkan cerita fabel serta penggunaan media audio dan visual sehingga siswa mudah memahami teks bacaan
- b) Sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti, proyektor, laptop dan lain sebagainya, sehingga dapat mendukung kegiatan literasi dengan media audio visual.
- c) Guru mampu mengaplikasikan media audio-visual dengan bantuan sarana dan prasarana yang telah disediakan sekolah.

Keterbatasan dalam pengembangan media literasi berupa audio-visual berbasis cerita fabel. Media literasi disusun sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar, sehingga produk media literasi berupa audio visual ini hanya dikembangkan untuk siswa kelas II sekolah dasar.

### **1.10 Definisi Istilah**

Upaya menghindari adanya kekeliruan atas beberapa istilah yang ada pada penelitian ini, maka diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut :

- a) Pengembangan merupakan suatu proses atau usaha untuk meningkatkan suatu produk yang baru ataupun produk yang sudah ada sebelumnya baik secara fisik maupun nonfisik.

- b) Media literasi merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi baik dalam bentuk teks, gambar, serta video untuk mendukung kegiatan literasi siswa.
- c) Audio Visual merupakan sebuah teknologi yang menampilkan gambar serta animasi yang didukung oleh suara serta latar musik untuk mendukung kegiatan literasi.
- d) Cerita Fabel merupakan cerita fiksi yang menggambarkan kehidupan hewan yang memiliki watak dan budi seperti manusia pada umumnya. Cerita fabel banyak mengandung cerita moral dan pengajaran untuk anak sekolah dasar.

