

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya (Hadi, 2013). Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa (Sujana, 2019). Pendidikan dikatakan penting karena merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki, potensi dalam arti tidak saja berbicara tentang skill akan tetapi meliputi kemampuan seseorang mengimplementasikan potensi yang dimiliki untuk orang banyak, kemampuan mengelola diri dan orang lain (Vito & Krisnani, 2015). Selain itu pendidikan memiliki tujuan untuk mencerminkan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur (Kurniawan, 2015). Untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sumber daya yang berkualitas yang dihasilkan dalam proses pembelajaran, pemerintah melakukan terobosan dengan mengadakan gerakan literasi sekolah (Surangga, 2017).

Literasi merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa (Subandiyah, 2015). Literasi dikatakan penting karena literasi memiliki tujuan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif di sekolah yang dapat membuat siswa terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang dibutuhkan (Prasetyo, 2020). Selain itu, literasi dikatakan penting untuk ditumbuhkembangkan, karena dapat membuat siswa menjadi cerdas dalam melihat masalah dalam kehidupannya (Kharizmi, 2015). Era literasi menggambarkan kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan beraktualisasi yang dinyatakan secara lisan tertulis, dan literasi juga berkenaan dengan huruf. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa orang yang memiliki kemampuan literasi pada dasarnya adalah orang yang bisa membaca dan menulis (Irianto & Febrianti, 2017). Literasi tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Pada awal munculnya literasi dikenal sebagai kemampuan membaca, namun seiring berjalannya waktu literasi mengalami perluasan makna. Dalam perkembangannya, literasi dikaitkan dengan kemampuan-kemampuan yang lain. Hal ini tertera dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS), yaitu kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi (Akbar, 2017b).

Melakukan suatu perubahan untuk siswa, lebih baik dimulai dari jenjang sekolah dasar. Hal tersebut disarankan karena pada periode anak umur 6-12 tahun ada delapan aspek perkembangan yang harus terjadi. Perkembangan tersebut yaitu

(1) perubahan keterampilan fisik, (2) pengembangan sikap terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang, (3) berteman dengan teman sebaya, (4) belajar melakukan peran sosial sebagai laki-laki dan wanita, (5) belajar menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung, (6) pengembangan konsep yang diperlukan dalam kehidupan anak, (7) pengembangan moral, nilai, dan kata hati, (8) pengembangan sikap terhadap orang lain. Tetapi, dari ke delapan tugas perkembangan anak di atas, tidak semua dapat dijalankan di setiap anak, karena pertumbuhan mereka berbeda-beda, sehingga tidak dapat dipaksakan untuk memiliki ke delapan aspek perkembangan tersebut. Orang tua dan guru hendaknya memiliki pengetahuan dalam usaha memaksimalkan aspek perkembangan anak. Jika setiap aspek dapat berjalan dengan baik, maka anak akan mampu menjalankan tugas perkembangannya dengan baik pula (Khaulani *et al.*, 2020).

Usaha dalam memaksimalkan aspek perkembangan anak sekolah dasar dapat dilakukan melalui belajar dengan menyenangkan dan selalu menerapkan kegiatan membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis sejak dini sangatlah penting, karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca serta menulis. Dasar yang paling utama adalah menstimulasi agar anak memiliki kematangan dan kesiapan untuk membaca dan menulis (Rahmadayanti, 2021). Sehingga, salah satu di antara enam literasi dasar yang perlu dikuasai peserta didik tingkat dasar adalah literasi baca-tulis, karena merupakan salah satu materi dan ilmu terapan yang harus dimiliki dan dikuasai seorang peserta didik tingkat dasar (Nurcholis & Istiningsih, 2021). Literasi membaca dan menulis sudah menjadi bagian kebutuhan yang sangat penting. Gerakan membaca dan menulis merupakan

gerakan yang menjadi satu kesatuan. Meniadakan yang satu akan terjadi kepincangan (Mutji, 2021).

Mengingat pentingnya dilakukan kegiatan literasi baca tulis di sekolah dasar, sehingga mengharuskan siswa untuk membaca dan menulis apa saja, dimana saja, selama 15 menit sebelum jam pelajaran dimulai. Kenyataan tersebut membuat siswa bosan karena terus dihadapkan dengan buku, sehingga membuat guru sangat sulit meningkatkan minat literasi membaca dan menulis siswa. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil-hasil penelitian, seperti adanya masalah (1) hasil survey dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) mendapat hasil bahwa kemampuan membaca rendah dibandingkan dengan negara lain, pada tahun 2000 Indonesia mendapat skor 371 dan mengalami peningkatan pada tahun 2003 dengan skor 382. Pada tahun 2006 skor 393 dan menjadi 402 pada tahun 2009, selanjutnya menurun pada tahun 2012 menjadi 396. Kemudian di tahun 2015 mendapat skor 297 dan terakhir survey di tahun 2018 mendapat skor 371 yang merupakan skor paling rendah. Kondisi ini menjadi indikator bahwa rendahnya minat membaca siswa (Sukma, 2021), (2) tingkat literasi siswa Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain, dibuktikan dalam laporan studi IAEA (*International Achievement Education Assocation*) di Asia Timur, (3) kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan mewajibkan siswa untuk membaca buku di rumah, yang mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk melakukannya, sehingga 98% siswa tidak bisa menulis kembali apa yang telah dibaca, (4) 50% siswa tidak bisa mengarang suatu cerita/pengalaman, karena rendahnya kemampuan membaca dan menulis (Indriyani *et al.*, 2019; Kharizmi, 2015; Prasetyo, 2020), (5) *feedback*

siswa saat menanggapi bacaan yang telah dibacakan oleh guru belum ada (Astuti, 2022).

Data tersebut juga didukung oleh hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 8 Banjar Anyar. Permasalahan yang muncul yaitu (1) kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan membaca buku apa saja selama 15 menit, yang membuat 99% siswa tidak tertarik melakukannya, (2) hanya 10% siswa aktif dalam satu kelas, saat kegiatan literasi baca tulis, (3) *feedback* siswa saat menanggapi bacaan yang telah diarahkan oleh guru belum ada, (4) belum ada multimedia berbasis cerita rakyat nusantara untuk meningkatkan minat literasi baca tulis.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, bisa disebut multimedia (Hartati, 2016). Namun multimedia yang didalamnya berisi *Question* berbasis cerita rakyat nusantara untuk meningkatkan minat literasi baca-tulis siswa, belum dikembangkan. Maka dari itu, penelitian ini ditujukan pada pengembangan multimedia *Animation Text Question Sound* Berbasis Cerita Rakyat Nusantara yang kemudian disebut dengan ANCAK. Multimedia ANCAK akan memfasilitasi siswa untuk menunjang proses pembelajaran, meningkatkan minat literasi baca tulis, dan memberi pengetahuan tentang budaya Indonesia. Namun ada beberapa kelemahan dari multimedia ANCAK, yaitu dikembangkan hanya untuk meningkatkan minat literasi pada aspek baca dan tulis di sekolah dasar, hanya dapat digunakan ketika ada alat-alat teknologi, serta siswa yang dapat mengakses multimedia ANCAK ini hanya siswa yang sudah paham penggunaan alat teknologi seperti handphone atau laptop.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemui, yaitu sebagai berikut.

- 1) Minat literasi siswa Indonesia rendah dibandingkan negara lain, dibuktikan dalam hasil survey dari PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018 mendapat skor 371 yang merupakan skor terendah.
- 2) Tingkat literasi siswa Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain, dibuktikan dalam laporan studi IAEA (*International Achievement Education Association*) di Asia Timur.
- 3) Kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan mewajibkan siswa untuk membaca buku di rumah, yang mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk melakukannya, sehingga 98% siswa tidak bisa menulis kembali apa yang telah dibaca.
- 4) Kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan membaca buku apa saja selama 15 menit, yang membuat 99% siswa tidak tertarik melakukannya.
- 5) 50% siswa tidak bisa mengarang suatu cerita/pengalaman, karena rendahnya kemampuan membaca dan menulis.
- 6) *Feedback* siswa saat menanggapi bacaan yang telah diarahkan oleh guru belum ada.
- 7) Hanya 10% siswa aktif dalam satu kelas, saat kegiatan literasi baca tulis.
- 8) Belum ada multimedia *Animation Text Question Sound* Berbasis Cerita Rakyat Nusantara (ANCAK) Untuk Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis di Kelas Rendah Sekolah Dasar.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan tidak meluas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah penelitian. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan membaca buku apa saja selama 15 menit; yang membuat 99% siswa tidak tertarik melakukannya; (2) kegiatan literasi sekolah dilakukan dengan mewajibkan siswa untuk membaca buku dirumah, yang mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk melakukannya, sehingga 98% siswa tidak bisa menulis kembali apa yang telah dibaca; (3) belum ada multimedia *Animation Text Question Sound* Berbasis Cerita Rakyat Nusantara (ANCAK) Untuk Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis di Kelas Rendah Sekolah Dasar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang dan identifikasi masalah, adapun perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun multimedia ANCAK di kelas III sekolah dasar?
- 2) Bagaimana tingkat validitas isi multimedia ANCAK di kelas III sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan multimedia ANCAK di kelas III sekolah dasar?
- 4) Bagaimana keefektifan multimedia ANCAK terhadap minat literasi baca tulis di kelas III sekolah dasar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun multimedia ANCAK di kelas III sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas isi multimedia ANCAK di kelas III sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia ANCAK di kelas III sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui keefektifan multimedia ANCAK terhadap minat literasi baca tulis di kelas III sekolah dasar.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian akan diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi serta menjadi sumber bacaan terkait pengembangan bahan ajar digital berbasis budaya untuk meningkatkan minat literasi baca tulis siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan, serta sebagai referensi khususnya dalam pengembangan multimedia *Animation Text Question Sound* Berbasis Cerita Rakyat Nusantara (ANCAK).

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa untuk memiliki daya tarik dalam belajar menggunakan bahan ajar digital berupa multimedia berbasis budaya. Salah satu budaya yang dipakai yaitu cerita rakyat nusantara. Multimedia berbasis budaya ini juga diharapkan mampu meningkatkan minat literasi baca tulis siswa, karena terdapat animasi, teks menarik, dan latar musik pengantar belajar, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar yang menarik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan bahan ajar yang inovatif dan dapat memberikan pemahaman serta menambah wawasan alternatif bahan ajar yang menarik dan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebagai alternatif pendekatan kegiatan literasi baca tulis yang lebih menyenangkan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan multimedia, serta diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan minat membaca dan menulis siswa secara inovatif, serta memberikan pemahaman kepada guru bahwa unsur budaya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi dalam mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan minat literasi siswa, sebagai

bahan penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti, selain itu sebagai bahan acuan atau kajian pustaka untuk melakukan penelitian pengembangan sejenis.

1.7. Spesifikasi Produk Pengembangan

Multimedia ANCAK merupakan sebuah inovasi multimedia yang mengandung unsur budaya yang dilibatkan ke dalam sebuah multimedia untuk menumbuhkan minat literasi baca dan tulis siswa di kelas III sekolah dasar. Multimedia ini memiliki beberapa *feature-feature* yang menarik, yaitu sebagai berikut.

- 1) Multimedia ANCAK berupa sebuah video animasi yang memuat suatu cerita rakyat nusantara.
- 2) Multimedia ANCAK dibuat dengan format *file* dan CD (*Compact Disk*).
- 3) Multimedia ANCAK dapat disajikan menggunakan *handphone*, *PC* (*Personal Computer*, atau *proyektor*).
- 4) Multimedia ANCAK memadukan beberapa objek menarik, seperti teks, audio, video, animasi, dan grafik.
- 5) Multimedia ANCAK berisi umpan pertanyaan (*question*) saat ditayangkan.
- 6) Multimedia ANCAK digunakan untuk kepentingan pembelajaran literasi terutama saat literasi baca dan tulis siswa sekolah dasar.
- 7) Multimedia ANCAK dapat digunakan saat pembelajaran online maupun offline.

- 8) Multimedia ANCAK dapat disimpan di dalam penyimpanan *handphone* atau *flashdisk* sehingga dapat selalu dibawa.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Pengembangan multimedia ANCAK ini didasari atas beberapa asumsi yaitu:

- 1) Multimedia ANCAK digunakan untuk kepentingan pembelajaran literasi terutama saat literasi baca dan tulis siswa sekolah dasar.
- 2) Multimedia ANCAK dirancang sebagai media untuk meningkatkan minat literasi baca dan tulis siswa kelas III sekolah dasar.
- 3) Multimedia ANCAK dapat digunakan saat pembelajaran online maupun offline.
- 4) Multimedia ANCAK dapat disimpan di dalam penyimpanan *handphone* atau *flashdisk* sehingga dapat selalu dibawa.

Adapun keterbatasan terhadap pengembangan multimedia ANCAK yaitu.

- 1) Multimedia ANCAK dikembangkan hanya untuk meningkatkan minat literasi pada aspek baca dan tulis di sekolah dasar.
- 2) Multimedia ANCAK hanya dapat digunakan ketika ada alat-alat teknologi.
- 3) Siswa yang dapat mengakses multimedia ANCAK ini hanya siswa yang sudah paham penggunaan alat teknologi seperti *handphone* atau *laptop*.

1.9. Definisi Istilah

Berikut disajikan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu bentuk kegiatan penelitian untuk menggarap suatu kebaruan terhadap suatu produk yang telah ada. Keterbaruan suatu produk tersebut, dibuat dengan ketentuan harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan sehingga hasilnya dapat diuji kegunaannya dan dengan membuktikan kebenarannya (Pribadi *et al.*, 2021).
- 2) Multimedia merupakan hasil penggabungan dari suara, teks, gambar animasi, yang memiliki fungsi untuk menyampaikan suatu pesan, intruksi, informasi, ataupun sumber dengan melibatkan peserta didik dalam menggunakan multimedia tersebut untuk mendapatkan pengetahuan (Keremedchiev & Kirilov, 2020).
- 3) *Animation Text Question Sound* merupakan suatu nama multimedia berupa video yang didalamnya berisi animasi, teks untuk dibaca siswa, *question* (pertanyaan) yang harus dijawab siswa, dan *sound* (iringan musik pengantar belajar). Cerita rakyat nusantara merupakan cerita masa lampau yang berasal dari tengah-tengah masyarakat yang berkembang seiring berjalannya waktu. Cerita rakyat nusantara mengandung budaya yang beraneka ragam dengan memaparkan sejarah dan kekayaan alam yang dimiliki oleh masing-masing daerah yang memiliki ciri khas tersendiri (Bunga *et al.*, 2020).
- 4) Literasi merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa (Subandiyah, 2015). Literasi dikatakan penting karena literasi memiliki

tujuan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif di sekolah yang dapat membuat siswa terampil dalam mencari dan mengolah informasi yang dibutuhkan (Prasetyo, 2020). Selain itu, literasi dikatakan penting untuk ditumbuhkembangkan, karena dapat membuat siswa menjadi cerdas dalam melihat masalah dalam kehidupannya (Kharizmi, 2015).

- 5) Literasi baca tulis merupakan literasi yang sangat penting karena merupakan salah satu materi dan ilmu terapan yang harus dimiliki dan dikuasai seorang peserta didik tingkat dasar (Nurcholis & Istiningsih, 2021). Literasi baca tulis juga merupakan suatu proses pemberian stimulus yang bertujuan mengembangkan kemampuan bahasa peserta didik, terutama yang diutamakan yaitu penekanan pada huruf dengan cara mengajak peserta didik membaca buku, meniru tulisan, pengenalan kosakata melalui gambar ataupun hal lain yang berhubungan dengan baca tulis (Yulia *et al.*, 2021).

