

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi merupakan hal krusial bagi sumber daya manusia untuk menghadapi perubahan zaman di era digital saat ini. Literasi merupakan salah satu kemampuan yang harus ditanamkan dalam diri peserta didik sejak dini. Literasi adalah keterampilan yang melibatkan aktivitas membaca, berpikir, dan menulis yang dapat meningkatkan kemampuan untuk menafsirkan informasi secara kritis, kreatif, dan bijaksana. Literasi dapat menjadi dasar pembelajaran di sekolah karena merupakan proses transfer pengetahuan dari informasi yang dibaca (Dewi et al., 2022). Literasi diartikan sebagai keaksaraan, meliputi kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang diperoleh dan dikembangkan melalui proses pembelajaran di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Kemampuan literasi peserta didik berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang bertujuan meningkatkan kemampuan memahami informasi secara analitis dan kritis (Anindya et al., 2019).

Sejalan dengan pentingnya literasi, nyatanya keterampilan literasi peserta didik di Indonesia masih rendah. Hal ini terlihat jelas melalui hasil penelitian *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* tahun 2011, yang menyatakan bahwa rata-rata kemampuan memahami bacaan peserta didik kelas IV SD dan MI mendapat skor 428 di bawah skor rata-rata yaitu 500. Berdasarkan skor tersebut, Indonesia menduduki peringkat ke-42 dari 45 negara (Novitasari, 2019).

Sementara itu pada tahun 2012, berdasarkan survei *Program For International Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)* menyatakan uji literasi peserta didik di Indonesia berada pada peringkat ke-64 dari 65 negara dengan skor 396 di bawah skor rata-rata OECD yaitu 496. Posisi Indonesia pada tahun 2015 tetap menduduki urutan ke-64 dari 72 negara dengan skor 397, sedangkan capaian PISA pada tahun 2018 menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang menduduki peringkat 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi (Hijjayati et al., 2022).

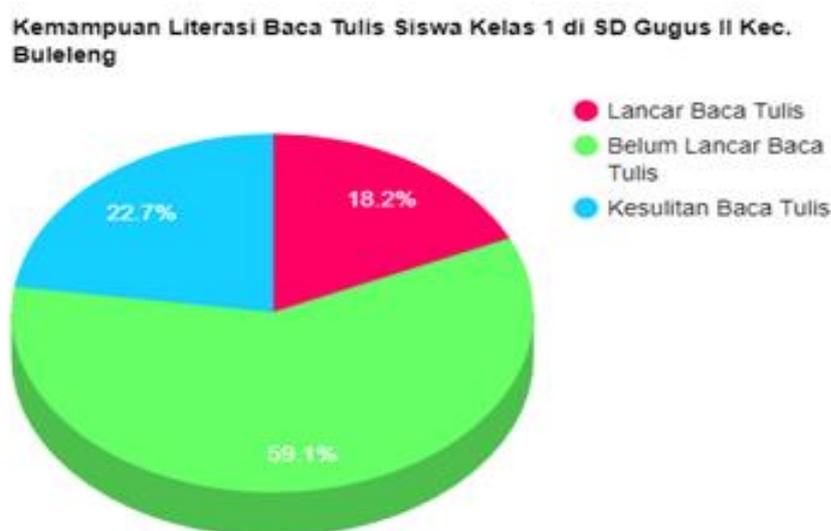
Melihat permasalahan tersebut pemerintah melakukan berbagai upaya untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan literasi peserta didik di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah yaitu membuat kebijakan pendidikan yang mengarah pada kecakapan abad ke-21 (literasi, kompetensi, dan karakter). Hal tersebut tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Sementara itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mencetuskan Gerakan Indonesia Membaca dan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sejak tahun 2016. Gerakan Indonesia Membaca mencakup gerakan literasi di ranah masyarakat dan keluarga, sedangkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) merupakan bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti (Hasanah & Silitonga, 2020).

Upaya lain yang dilakukan pemerintah yaitu menerapkan Kurikulum Merdeka pada setiap jenjang pendidikan mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Penerapan Kurikulum Merdeka pada jenjang Sekolah Dasar dilaksanakan berbasis literasi secara bertahap untuk sekolah-sekolah penggerak

dengan mempertimbangkan kondisi dan kesiapan sekolah. Penerapan Kurikulum Merdeka berbasis literasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar dengan menerapkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Program GLS ini dapat menjadi landasan untuk menciptakan budaya literasi khususnya bagi peserta didik yang ingin difokuskan pada literasi membaca dan menulis (Seran & Ali, 2023). Selain penerapan Kurikulum Merdeka, pemerintah juga menyelenggarakan program Asesmen Nasional sebagai pengganti Ujian Nasional yang telah diterapkan pada tahun 2021. Penilaian Asesmen Nasional mencakup tiga hal yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar. Fokus Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik pada aspek literasi membaca dan literasi numerasi. Hasil AKM yang telah diperoleh akan digunakan sebagai informasi tingkat kemampuan peserta didik. Informasi tersebut nantinya akan dimanfaatkan oleh guru untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas sesuai dengan tingkat capaian peserta didik (Rohim, 2021).

Upaya-upaya yang dilakukan pemerintah belum sejalan dengan kenyataan yang ada di lapangan. Hal tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan program-program pemerintah yang belum berjalan secara maksimal di beberapa sekolah khususnya jenjang sekolah dasar. Salah satu gugus Sekolah Dasar yang belum maksimal dalam menjalankan program-program yang dicanangkan pemerintah adalah Gugus II Kecamatan Buleleng. Statement di atas didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas I di Gugus II Kecamatan Buleleng yang dilakukan pada tanggal 23-24 Agustus 2023, diperoleh informasi bahwa kondisi literasi baca tulis di Gugus II Kecamatan Buleleng khususnya kelas I cukup rendah. Hal ini disampaikan

langsung oleh guru kelas I di Gugus II Kecamatan Buleleng bahwa dari 100 peserta didik terdapat 18,2 % yang lancar baca tulis, 59,1% yang belum lancar baca tulis, dan 22,7% yang kesulitan baca tulis. Adapun spesifikasi kemampuan literasi baca tulis dari data yang diperoleh yaitu peserta didik mampu membaca dan menulis 3 kata atau lebih termasuk kategori lancar baca tulis, peserta didik salah membaca dan menulis 3 kata atau lebih merupakan kategori belum lancar baca tulis, dan peserta didik tidak mampu menyebutkan dan menulis 3 huruf atau lebih merupakan kategori kesulitan baca tulis (Khaerawati et al., 2023).



Gambar 1.1 Diagram Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas 1 di Gugus II Kec. Buleleng
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Data di atas sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas III di SD Negeri 2 Busungbiu belum mampu membaca huruf dengan tepat sehingga peserta didik kurang mampu dalam membaca susunan kalimat dengan baik dan benar. Selain itu, peserta didik kurang percaya diri ketika membaca di depan kelas dan minat peserta didik untuk belajar membaca masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pembiasaan membaca sejak dini di

rumah, minimnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta guru masih kesulitan dalam mengembangkan media yang menarik perhatian peserta didik (Widiani et al., 2022).

Kesenjangan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru kelas I hanya berpatokan pada buku siswa yang disediakan oleh sekolah dalam mengajarkan literasi baca tulis. Adapun media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas I dalam mengajarkan literasi baca tulis masih berupa media konkret sederhana seperti kartu huruf dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara maksimal. Kendala lain yang dialami oleh guru adalah keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan inovatif untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa minat literasi baca tulis peserta didik kelas II di SDN Karundang 2 Kota Serang masih rendah dikarenakan minimnya ketersediaan buku-buku bacaan yang terdapat di sekolah. Selain itu, guru di SDN Karundang 2 Kota Serang cenderung hanya fokus pada buku paket yang tersedia di perpustakaan sekolah (Cahyani et al., 2021).

Fakta-fakta di atas menunjukkan bahwa Gugus II Kecamatan Buleleng membutuhkan sebuah inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi problematika pembelajaran khususnya pada pembelajaran literasi baca tulis. Oleh sebab itu, peneliti mengajukan sebuah solusi berupa buku interaktif digital literasi baca tulis untuk mengatasi kesulitan guru dalam mengajarkan literasi baca tulis pada peserta didik kelas rendah. Produk ini penting untuk dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan yaitu praktis, mudah diakses kapan saja dan dimana saja, tidak memerlukan biaya untuk pencetakan dan perawatan fisik buku,

memiliki fitur-fitur interaktif yang dapat menarik minat belajar peserta didik, serta memiliki desain yang ramah anak. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa rerata skor persentase kelayakan yang diperoleh pada tahap uji coba sebesar 97% sehingga produk yang dikembangkan memiliki kategori sangat baik dan peserta didik dapat menggunakan buku audio digital sebagai media pembelajaran membaca permulaan (Fachrurrozi et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk kegiatan literasi baca tulis maka penting dilaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Buku Interaktif Digital Literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Adapun identifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut.

- 1.2.1 Rendahnya keterampilan literasi baca tulis peserta didik di Indonesia khususnya jenjang sekolah dasar.
- 1.2.2 Upaya-upaya yang dicanangkan oleh pemerintah untuk mengatasi problematika literasi baca tulis belum terlaksana secara maksimal.
- 1.2.3 Guru kelas I di Gugus II Kecamatan Buleleng cenderung berpatokan pada buku siswa yang disediakan oleh sekolah untuk mengajarkan literasi baca tulis.
- 1.2.4 Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menunjang kegiatan literasi baca tulis di Gugus II Kecamatan Buleleng.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini memfokuskan pengembangan pada buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas I sekolah dasar. Mengingat luasnya ruang lingkup penelitian dan keterbatasan kemampuan peneliti, maka penelitian pengembangan ini dilakukan hingga tahap uji efektivitas produk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas 1 SD?
- 1.4.2 Bagaimana validitas buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas 1 SD?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas 1 SD?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas buku interaktif digital literasi baca tulis siswa kelas 1 SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas 1 SD.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas 1 SD.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas 1 SD.
- 1.5.4 Untuk mengetahui Efektivitas buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas 1 SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung konsep mengenai media buku interaktif digital literasi baca tulis untuk membantu peserta didik khususnya peserta didik kelas rendah di sekolah dasar yang masih kesulitan dalam mengenal huruf. Selain hal tersebut, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai suatu landasan teori dalam mengembangkan buku digital interaktif literasi baca tulis dengan inovasi lainnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan buku interaktif digital literasi baca tulis ini dapat membantu proses pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk mengenal huruf-huruf abjad.

b. Bagi Guru

Penggunaan buku interaktif digital literasi baca tulis dapat menjadi salah satu media alternatif untuk membantu guru dalam proses mengajarkan dan mengenalkan huruf-huruf abjad kepada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai sumbangan media pembelajaran yang inovatif untuk proses pembelajaran literasi baca tulis serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran literasi baca tulis di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menambah referensi bagi penelitian lain terkait pengembangan buku interaktif literasi baca tulis dan menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah buku interaktif digital literasi baca tulis. Buku interaktif digital ini merupakan media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk mengatasi kesulitan dalam mengenal huruf-huruf abjad. Spesifikasi produk pengembangan buku interaktif digital literasi baca tulis ini yaitu,

1. Produk ini berupa media pembelajaran berbentuk buku interaktif digital untuk peserta didik kelas 1 yang berfokus pada pengenalan huruf-huruf abjad.
2. Materi yang disajikan dalam buku interaktif digital ini yaitu hewan dan benda-benda di sekitar peserta didik yang berawalan dengan huruf-huruf abjad dari A-Z.
3. Buku interaktif ini dikembangkan dengan menyisipkan fitur-fitur interaktif yang dikemas menjadi 1 halaman yaitu,
 - a. Gambar, gambar yang digunakan dalam buku ini adalah gambar hewan dan benda di sekitar peserta didik yang sesuai dengan huruf-huruf abjad seperti gambar Apel untuk huruf A dan seterusnya.
 - b. Audio, audio yang digunakan dalam buku ini berbentuk rekaman suara tentang cara pengucapan huruf-huruf abjad dan benda-benda sekitar yang berawalan huruf A-Z.
 - c. Video, video dalam buku ini merupakan video bernyanyi pengenalan huruf abjad dari A-Z.
 - d. Kegiatan menulis, kegiatan menulis yang terdapat dalam buku ini merupakan kegiatan menuliskan nama-nama benda berawalan huruf A-Z pada lembar kerja peserta didik (*Top Worksheet*) yang dapat diakses melalui link yang tercantum pada buku interaktif digital.
 - e. Permainan edukasi, permainan edukasi yang termuat dalam buku ini berupa permainan mencocokkan benda dengan huruf yang sesuai.
4. Buku digital interaktif ini dapat diakses melalui perangkat peserta didik seperti *smartphone* dan perangkat lainnya.

5. Buku digital interaktif ini didesain melalui *Canva* dan dikemas menjadi buku digital menggunakan aplikasi *Book Creator*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik sekolah dasar membutuhkan media pembelajaran yang mampu menunjang proses perkembangan literasi baca tulis melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Apabila pada pembelajaran literasi baca tulis kelas rendah hanya menggunakan media-media teks sederhana maka hal tersebut kurang menarik perhatian peserta didik untuk belajar mengenal huruf-huruf abjad. Pembelajaran literasi baca tulis di kelas rendah khususnya pengenalan huruf perlu diajarkan dengan media yang memuat teks, gambar, audio, video, dan juga permainan edukasi untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan literasi baca tulis peserta didik. Pentingnya pengembangan buku digital interaktif literasi baca tulis ini diharapkan dapat membantu peserta didik kelas rendah untuk mengenal huruf-huruf abjad dengan media pembelajaran literasi baca tulis yang lebih kreatif dan menarik. Selain itu, pengembangan buku interaktif digital ini dapat memberikan fleksibilitas yang besar dalam proses pembelajaran dikarenakan guru dan peserta didik mampu mengakses dengan mudah tanpa harus mencetak buku terlebih dahulu.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan buku interaktif digital literasi baca tulis ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1. Asumsi Pengembangan

- a. Guru dan peserta didik kelas I sudah terbiasa menggunakan *smartphone* serta memiliki jaringan yang memadai untuk mengakses media pembelajaran seperti buku interaktif digital.
- b. Guru belum pernah melakukan pengembangan ataupun menggunakan buku interaktif digital dalam proses pembelajaran literasi baca tulis khususnya dalam pengenalan huruf-huruf abjad.
- c. Buku interaktif digital ini dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran dalam proses pembelajaran literasi baca tulis khususnya pengenalan huruf-huruf abjad.
- d. Buku interaktif digital ini dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar literasi baca tulis dikarenakan mengimplementasikan teknologi dan dikemas dengan menyisipkan fitur-fitur interaktif yang bervariasi.

1.9.2. Keterbatasan pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan yaitu buku interaktif digital literasi baca tulis yang memuat materi pengenalan huruf-huruf abjad dengan tema hewan dan benda-benda di sekitar peserta didik.
- b. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku interaktif digital literasi baca tulis yang dapat diakses dengan menggunakan *smartphone*.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman dan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut,

1. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk yang dapat berguna dan bermanfaat untuk proses pembelajaran peserta didik.
2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.
3. Buku interaktif digital merupakan buku digital yang dilengkapi dengan media seperti gambar, audio, video, dan permainan yang dipadukan menjadi multimedia sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan konten yang termuat dalam buku tersebut. Buku interaktif digital dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman peserta didik dengan mengaksesnya melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, dan perangkat lainnya.
4. Literasi baca tulis adalah pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk membaca, menulis, meneliti, menemukan, mengolah, dan memahami informasi dalam rangka menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman, potensi, dan partisipasi dalam lingkungan sosial.

5. Pembelajaran kelas rendah merupakan jenis pembelajaran yang dilakukan pada kelas awal sekolah dasar. Hakikatnya pembelajaran kelas rendah merupakan proses awal peserta didik memperoleh kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung. Pembelajaran kelas rendah seringkali berfokus pada belajar sambil bermain dan guru biasanya menggunakan permainan maupun aktivitas kreatif untuk menyampaikan konsep dasar pada peserta didik.

