

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar dalam pembelajaran berbahasa. Membaca merupakan suatu proses dalam menyalurkan dan memahami informasi atau pengetahuan dengan memanfaatkan indra penglihatan melalui tulisan yang umum (Linggar,dkk.,2024; Oktafiani, dkk., 2023). Kemampuan membaca menjadi pondasi dari keterampilan berbahasa lainnya sehingga kemampuan tersebut perlu diperhatikan agar tidak menjadi penghambat siswa dalam menggapai pengetahuannya (Linggar,dkk.,2024; Oktafiani, dkk., 2023). Kemampuan membaca merupakan hal yang penting untuk dikembangkan di sekolah dasar karena sekolah dasar dijadikan tumpuan dalam jenjang pendidikan selanjutnya, sehingga kemampuan tersebut harus terasah sejak masuk sekolah dasar (Anggraini & Rahmawati, 2023; Kirsch & Bergeron-Morin, 2023).

Namun pada kenyataannya terdapat beberapa hal yang menunjukkan kemampuan membaca masih rendah. Hasil PISA tahun 2018 pada minat baca siswa 0,001 % yang menunjukkan bahwa minat baca dari masyarakat Indonesia sangat rendah karena hanya satu dari 1.000 orang yang memiliki kegemaran untuk membaca (Fitri, dkk., 2023). Berdasarkan data yang rilis pada hasil studi PISA 2022, skor literasi membaca Internasional rata-rata peningkatan 18 poin, sedangkan skor Indonesia mengalami peningkatan sebesar 12 poin yang masih dalam

peningkatan dengan kategori rendah (Kemendikbudristek, 2023). Hal ini juga didukung oleh hasil rapor pendidikan di SD Saraswati 4 Denpasar yang menunjukkan penurunan pada kemampuan literasi siswa sehingga perlu untuk dibenahi menjadi lebih baik. Kemudian hasil observasi yang dilakukan juga menunjukkan siswa enggan menemukan informasi secara langsung ataupun memahami suatu bacaan. Tentu hal ini menunjukkan literasi baca siswa masih sangat kurang. Hal ini jika dibiarkan, maka akan berdampak pada kemampuan lainnya (Siregar dkk., 2024).

Rendahnya literasi baca siswa juga didukung dengan pemberian fasilitas oleh orang tuanya *handphone* untuk belajar dan berkomunikasi namun tidak diimbangi dengan pengawasan yang menyebabkan siswa lebih senang untuk bermain *game* dibandingkan memilih untuk membaca (Ritonga, dkk., 2023). Padahal melek bahasa merupakan hal penting karena mengarah pada penggunaan bahasa untuk memantau, merefleksikan, menalar, dan juga merencanakan (Gillam dkk., 2022). Kemampuan membaca dapat dibantu dengan melatih literasi yang mampu memberikan manfaat untuk menangani dan memahami informasi saat melakukan aktivitas membaca, menulis, berhitung, dan penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari (Setyawan, 2020). Seseorang dapat dikatakan literat, apabila mereka memahami apa yang dibaca dan dapat mengkomunikasikannya (Anggraini & Rahmawati, 2023).

Berdasarkan paparan tersebut, memperlihatkan bahwa tidak hanya kemampuan membaca saja yang perlu diperhatikan, tetapi terdapat keterampilan berbicara yang perlu juga untuk diperhatikan dan diasah. Pengembangan

keterampilan bahasa lisan yang kuat di kelas dasar mampu memberikan sebuah landasan yang kokoh dan efektif serta membawa peran yang positif dalam pertumbuhan kognitif, akademik, dan sosial di tahun-tahun mereka sekolah berikutnya hingga dewasa (Gillam dkk., 2022; Luckyta dkk., 2020). Namun pada kenyataannya keterampilan berbicara siswa masih rendah. Hal ini diperkuat dengan adanya temuan penelitian yang menunjukkan rendahnya kemampuan berbicara siswa muncul ketika guru berupaya memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif tetapi siswa cenderung memperlihatkan sikap yang enggan, malu-malu, bahkan acuh (Luckyta dkk., 2020). Selain itu, siswa juga kurang memiliki keberanian dan kepercayaan diri untuk mengungkapkan pandangan yang dimiliki, ide, ataupun pendapat (Luckyta dkk., 2020).

Permasalahan lainnya juga muncul pada keterampilan berbicara khususnya pada kegiatan bercerita seperti alurnya kurang runtun, vokal yang kurang jelas, terbata-bata, bahkan mengulang kalimat akibat gugup dan malu ketika bercerita di depan kelas (Nabila Mustafafi dkk., 2023). Hal ini dibuktikan bahwa pada saat melakukan observasi pada kegiatan literasi sedikit anak-anak yang ingin maju untuk bercerita karena malu, kurang percaya diri, dan tidak tahu apa yang akan disampaikan. Tentu jika hal ini dibiarkan maka generasi penerus akan memiliki keterampilan berbicara yang rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan produk digital agar selaras dengan perkembangan zaman yang mampu menarik perhatian siswa, salah satunya dengan mengembangkan *E-book* sebagai media dikarenakan kurangnya media yang memfasilitasi pembelajaran untuk meningkatkan literasi baca dan keterampilan

sesuai dengan kodrat zaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa mengembangkan aplikasi membaca interaktif yang mengintegrasikan berbagai fitur digital, mampu meningkatkan pengalaman membaca bagi anak-anak serta meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, kepuasan, keterlibatan, dan pada akhirnya menuju ke pemahaman (Chuang & Jamiat, 2023).

Sebelum memutuskan untuk mengembangkan *E-book* ini, terdapat beberapa *E-book* yang sudah ada tetapi memiliki kelemahan-kelemahan. Hal ini terbukti dari sejumlah sudut pandang dari segi aksesibilitas dan ketersediaan. Tidak semua *E-book* cerita rakyat yang ada bisa diakses secara langsung yang menyebabkan siswa sulit menggunakannya dan ketersediaan cerita rakyat Bali juga masih kurang. Dilihat dari segi konten dan desain yang masih kurang karena hanya berisi tulisan dan gambar, tidak tersedia fitur pendukung seperti audio dan video dari cerita yang ada di dalamnya sehingga kesulitan untuk siswa memahami secara konkret dan mempelajari bagaimana cara bercerita yang baik dan benar (Lake et al., 2023; Saidah, 2021). Kemudian *E-book* yang sudah ada tidak berisi penilaian yang dapat mengukur literasi baca keterampilan berbicara siswa terhadap cerita yang sudah dibaca. *E-book* lainnya lebih banyak menceritakan cerita rakyat nusantara dan sedikit ditemukan *E-book* yang berisi cerita rakyat Bali (Arwanda,dkk., 2023).

Hal ini didukung dengan jaranganya siswa bercerita tentang cerita rakyat Bali yang menunjukkan bahwa rendahnya pengenalan dan pengetahuan literasi siswa pada cerita rakyat Bali. Rendahnya pengenalan cerita rakyat Bali pada siswa disebabkan oleh pengenalan cerita rakyat yang belum sepenuhnya tersampaikan kepada siswa karena keterbatasan pemahaman, media, dan materi (Kartikasari &

Tryanasari, 2020). Selain itu, cerita rakyat kurang diminati oleh masyarakat dikarenakan banyak jenis cerita dari luar negeri yang lebih diminati, padahal cerita rakyat Indonesia sendiri merupakan ciri khas dari budaya Indonesia yang banyak mengandung unsur edukatif, filosofis, dan sangat bermanfaat (Zulkarnais,dkk., 2018). Setelah dikaji, penyebabnya adalah cerita rakyat daerah yang dikemas dengan media kertas kurang menarik yang menyebabkan popularitas dari cerita asing lebih menonjol karena didukung dengan media digital (Zulkarnais, dkk, 2018). Begitu pula dengan keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, pengembangan *E-book* ini menggunakan cerita rakyat Bali.

Berdasarkan hal-hal tersebut, maka dikembangkanlah *E-book* ini yang berisi cerita-cerita rakyat Bali baik berupa bacaan cerita rakyat, audio, dan video. *E-book* ini juga digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa dengan mengisi fitur rekam suara. Kemudian terdapat penilaian untuk mengetahui pemahaman tentang cerita yang telah dibaca maupun ditonton sebagai bentuk hasil dari literasi baca. Sebelum bertemu dengan menu penilaian, siswa bermain tebak gambar terkait tokoh yang ada pada cerita. Pengembangan *E-book* ini selain bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi baca dan keterampilan berbicara siswa, juga bertujuan untuk membantu membangunkan kembali warisan budaya Indonesia khususnya Bali.

Mengembangkan suatu aplikasi literasi berpotensi untuk menjadi alat pendidikan yang berguna untuk mendukung keterampilan berbahasanya dan sebagiannya mampu menghilangkan kekhawatiran orang tua dan pendidik terhadap dampak negatif teknologi pada perkembangan anak (Booton et al., 2023). Tentu

dengan mengemas media pembelajaran berupa cerita rakyat dapat meningkatkan kompetensi membaca (Kartikasari & Tryanasari, 2020). Tidak hanya itu, mengembangkan multimedia interaktif pada materi dongeng berbasis Android dapat meningkatkan pemahaman bahasa dan juga membaca siswa sekolah dasar, bahkan buku cerita rakyat digital memiliki manfaat bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa (Adriyanti,dkk., 2022; Saidah, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukanlah penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan *E-book* Cerita Rakyat Bali untuk Meningkatkan Literasi Baca dan Keterampilan Berbicara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut.

1. Rendahnya literasi baca siswa yang disebabkan oleh siswa yang lebih senang bermain *handphone* dibandingkan membaca.
2. Rendahnya keterampilan berbicara saat bercerita yang tidak runtun, vokal yang kurang, dan tanpa intonasi.
3. Kurangnya media dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan literasi baca dan keterampilan berbicara
4. *E-book* sebelumnya belum ada yang mengacu pada pembenahan permasalahan yang ada karena memiliki kelemahan yang dapat dilihat dari berbagai segi seperti isi yang ada hanya teks dan gambar, belum berisi penilaian, tidak ada sisipan permainan sebagai penunjang semangat siswa

untuk belajar, dan belum ada fitur yang digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa.

1.3 Batasan masalah

Berikut ini adalah permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikarakterisasikan sebagai keterbatasan penelitian ini yaitu rendahnya literasi baca siswa dan keterampilan berbicara yang diikuti dengan belum maksimalnya media digital dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran karena memiliki kelemahan-kelemahan pada *E-book* yang ada sebelumnya yang dapat dilihat dari berbagai segi.

Berlandaskan hal tersebut, maka dibatasi permasalahannya yaitu pengembangan *E-book* cerita rakyat Bali untuk meningkatkan literasi baca dan keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah tersebut, maka terdapat rumusan masalah yang dapat disusun adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik *E-book* cerita rakyat Bali untuk kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas *E-book* cerita rakyat Bali untuk kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan *E-book* cerita rakyat Bali untuk kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas *E-book* cerita rakyat Bali yang dapat meningkatkan literasi baca dan keterampilan berbicara pada siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, berikut tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik *E-book* cerita rakyat Bali untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas *E-book* cerita rakyat Bali untuk siswa kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan *E-book* cerita rakyat Bali untuk siswa kelas V sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas *E-book* cerita rakyat Bali yang dapat meningkatkan literasi baca dan keterampilan berbicara pada siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini yaitu manfaat secara teoretis dan praktis.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi ilmu pendidikan khususnya pada sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga mampu memperluas pengetahuan dan budaya melalui ilmu teknologi dan pengembangan pada media pembelajaran khususnya pada cerita rakyat.

2) **Manfaat Praktis**

Manfaat praktis mampu memberikan pemikiran terhadap penyelesaian masalah baik bagi siswa, bagi guru, dan bagi kepala sekolah.

a. Bagi Siswa

Pengembangan terhadap *E-book* cerita rakyat Bali ini mampu mengarahkan siswa agar dapat menggunakan *smartphone/handphone* untuk meningkatkan literasi baca melalui buku cerita rakyat Bali digital (*E-book*) dapat diakses melalui internet serta memotivasi siswa untuk dapat berbicara dengan benar melalui bercerita. Fitur-fitur yang dikembangkan seperti fitur baca, fitur dengar, fitur video, fitur rekam suara yang diberi judul ayo bercerita, dan fitur kuis untuk membantu siswa mengasah literasi baca dan berlatih untuk bercerita. Dengan dikembangkannya *E-book* ini beserta fitur-fiturnya, siswa juga mampu merevitalisasi cerita rakyat Bali sehingga cerita rakyat Bali dapat terus berkembang dan diturunkan dari generasi ke generasi selanjutnya.

b. Bagi Guru

Pengembangan terhadap *E-book* cerita rakyat Bali mampu membantu mempermudah guru memberikan pengalaman membaca pada siswa dan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan *E-book* cerita rakyat Bali sebagai bentuk literasi baca yang menarik dan menyenangkan. Guru juga mampu untuk terus melestarikan cerita rakyat Bali dengan menggunakan teknologi agar sesuai dengan kodrat zaman siswa saat ini yang sangat dekat bahkan berdampingan dengan teknologi, sehingga guru mampu menjadi bagian yang berkontribusi dalam pembenahan terkait kemampuan literasi baca dan

keterampilan berbicara siswa. Hal ini dikarenakan guru sebagai tonggak dalam membentuk pondasi siswa agar mampu berliterasi dan berbicara dengan baik dan benar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini mampu menjadi dasar pertimbangan untuk mengambil kebijakan alternatif sekolah dalam pembinaan dan pengembangan guru profesional di sekolah tersebut, melihat berbagai permasalahan yang muncul terkait literasi baca dan keterampilan berbicara, maka perlu sebuah pembenahan yang memerlukan kontribusi dari kepala sekolah dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan literasi baca dan keterampilan berbicara. Kepala sekolah juga mampu mendukung siswanya agar mampu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu mendukung literasi-literasi dasar yang menunjang literasi baca dan keterampilan bicaranya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berupa buku cerita rakyat digital berkearifan lokal khususnya cerita rakyat Bali yang dikemas ke dalam bentuk *E-book*. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa *E-book* cerita rakyat Bali dengan judul “**Tarali (Cerita Rakyat Bali)**”
2. Produk ini berupa *E-book* yang dimanfaatkan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, dan video yang mampu untuk dibaca oleh perangkat elektronik lainnya yang dikemas untuk meningkatkan kemampuan literasi

baca dan keterampilan berbicara yang dilengkapi dengan berbagai fitur yang diharapkan membantu siswa untuk meningkatkan literasi baca dan keterampilan berbicara (Ginting & Simamora, 2022).

3. *E-book* yang dikembangkan berbentuk aplikasi berbasis Android yang dapat diakses secara online.
4. Produk ini berisi lima buah cerita rakyat Bali antara lain (1) Asal-usul Danau Batur; (2) Kala Rau; (3) Asal Usul Selat Bali; (4) Pan Balang Tamak; dan (5) I Jayaprana dan Ni Layonsari. *E-book* Cerita Rakyat Bali ini mengembangkan fitur baca, fitur dengar, fitur tonton, penilaian, dan permainan.
5. Pada fitur baca berisi teks sekaligus gambar atau ilustrasinya. Setiap cerita berisi 10-22 halaman dengan 70% gambar dan 30% teks. Teks ditulis dengan huruf *Childos Arabic* ukuran 19. Gambar atau ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi *Sketchbook*.
6. Pada fitur dengar berisi suara atau audio saat bercerita yang tersedia disetiap cerita sehingga siswa tidak hanya membaca tetapi mampu mendengarkan melalui fitur dengar tersebut. Durasi dari audio tersebut 5 sampai 9 menit.
7. Pada fitur tonton berisi video animasi bergambar yang tersedia disetiap cerita. Video animasi tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe After Effects*. Durasi video animasi tersebut 5 sampai 9 menit.
8. Pada fitur ayo bercerita berisi aktivitas merekam suara saat siswa menceritakan cerita yang sudah dibaca. Fitur ini digunakan untuk berlatih berbicara melalui bercerita dan diperiksa oleh guru melalui *E-book* ini.

9. Pada fitur kuis yang terdiri dari tebak gambar sebagai permainannya. Gambar yang ditebak merupakan gambar tokoh yang ada pada cerita dan kuis yang tersedia berupa pilihan ganda disetiap ceritanya.
10. *E-book* Cerita Rakyat Bali juga dilengkapi dengan riwayat membaca dan tanda pencaharian untuk memudahkan siswa untuk mencari judul buku yang diinginkan.

1.8 Asumsi Pengembangan dan Batas Pengembangan

Media pembelajaran *E-book* cerita rakyat Bali yang dikembangkan mampu menarik siswa untuk mengasah literasi baca dan keterampilan berbicara.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa kelas V SD mempunyai *smartphone/handphone* Android yang bisa dipakai untuk mendukung proses belajar.
- b. Siswa kelas V SD mampu menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.
- c. Siswa kelas V SD mempunyai akses internet baik menggunakan data pribadi maupun menggunakan internet sekolah.
- d. Siswa kelas V SD lebih tertarik untuk membaca cerita rakyat secara digital yang memiliki fitur-fitur yang mampu mengasah kemampuan literasi baca dan keterampilan berbicara siswa.
- e. Melalui pengembangan *E-book* ini, siswa dapat bercerita dengan jelas, runtun, dan menggunakan intonasi yang tepat.

2. Batasan Pengembangan

Adapun batasan pengembangan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi baca dan keterampilan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.9 Penjelasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang didapat dalam penelitian pengembangan *E-book* cerita rakyat Bali ini akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sesuatu yang *outputnya* berupa produk baru yang selanjutnya di uji keefektifan dari produk tersebut.
2. *E-book* Cerita rakyat Bali adalah pengemasan media pembelajaran dalam bentuk buku digital. Digital yang dimaksud adalah mengolah, mengirimkan, menyimpan informasi, konten yang dibuat disebarakan menggunakan teknologi digital seperti menggunakan *handphone*, internet, konten digital berupa teks, gambar, audio, video, ayo bercerita, permainan, dan kuis.
3. Kemampuan literasi baca merupakan kemampuan literasi dasar yang mencakup seluruh bidang yang juga menggunakan kemampuan membaca sebagai kemampuan yang paling dasar
4. Keterampilan berbicara merupakan bahasa lisan yang berisi pembelajaran dalam menata gagasan secara logis dan sistematis serta mengucapkannya dengan lancar dan jelas.