

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan pancasila saat ini merupakan mata pelajaran penting yang wajib diberikan kepada siswa khususnya siswa sekolah dasar, untuk dapat menumbuhkan rasa nasionalisme, serta menumbuhkan sikap toleransi terhadap keragaman budaya. Pendidikan pancasila merupakan pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang mana memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang baik, warna negara yang mampu memahami hak serta kewajiban terhadap negara, mampu cinta terhadap tanah air, serta memiliki jiwa nasional Indonesia (Akhyar & Dewi, 2022). Pendidikan pancasila sangat penting untuk ditanamkan kepada siswa sekolah dasar, hal tersebut dikarenakan siswa sekolah dasar sedang mengalami perkembangan operasional konkret, yang mana siswa mengalami masa berpikir secara logis dan konkret, sehingga dengan diberikannya pendidikan pancasila maka ingatan akan lebih mudah berkembang dan dapat memunculkan pemikiran yang lebih baik (Akhyar & Dewi, 2022). Dalam pendidikan pancasila membelajarkan banyak hal kepada siswa, salah satunya ialah budaya. Dengan begitu, pendidikan pancasila akan meningkatkan literasi budaya yang dimiliki oleh siswa.

Literasi budaya merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengerti bahwa identitas bangsanya terkait dengan kebudayaan Indonesia. Literasi budaya sangat diperlukan dalam pendidikan, guna menjaga kelestarian

budaya nasional (Iskandar et al., 2024). Malawi dkk, dalam (Iskandar et al., 2024) menyatakan bahwa literasi budaya tidak hanya sebatas kemampuan dalam membaca maupun menulis, namun mencakup kemampuan untuk menginterpretasikan, menganalisis, maupun merespon berbagai bentuk ekspresi budaya. Dalam konteks pendidikan anak SD, literasi budaya menjadi sangat penting dikarenakan pada tahap ini siswa berada pada fase pengembangan pemahaman awal terhadap identitas diri siswa tersebut dan dunia yang ada di sekitar mereka (Iskandar et al., 2024). Literasi budaya dipengaruhi oleh seberapa senang siswa membaca buku bertemakan kebudayaan, oleh karena itu *reading engagement* berkaitan penting dengan kemampuan literasi budaya siswa.

*Reading engagement* atau keterlibatan membaca merupakan gabungan dari elemen-elemen membaca pada umumnya, yang mana keterlibatan membaca akan membantu pembaca merasakan keinginan, keterampilan, serta kemampuan untuk membaca lebih mendalam dengan teks bacaan yang sedang dibaca (Whitaker, 2009). Keterampilan membaca merupakan pendahuluan penting dalam peningkatan kompetensi membaca siswa, yang mana hal ini dapat dilihat jika seorang anak sering membaca, maka anak tersebut akan mengarahkan lebih banyak usaha untuk membaca, sehingga akan merasakan peningkatan emosi dalam membaca serta siswa akan terlibat lebih jauh dalam kegiatan membaca di kelas, dengan begitu keterlibatan membaca akan meningkatkan kompetensi siswa dalam membaca secara perlahan (Whitaker, 2009). Namun, sangat disayangkan banyak sekali siswa yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran yang monoton, sehingga siswa tidak memiliki ruang serta kebebasan

untuk mengeksplor pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, *reading engagement* masih menjadi perhatian khusus dalam dunia pendidikan.

Dengan rendahnya *reading engagement* siswa di sekolah, maka berdampak pula pada literasi yang dimiliki oleh siswa, salah satunya ialah literasi budaya. Literasi budaya dalam pendidikan menjadi rendah tidak hanya dikarenakan oleh *reading engagement* yang rendah di sekolah, rendahnya literasi budaya diakibatkan pula dengan adanya globalisasi yang semakin gencar belakangan ini. Globalisasi merupakan internasionalisasi, universalisasi, liberalisasi serta *westernisasi* terhadap kehidupan bangsa. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran terkait literasi budaya yang menarik bagi siswa sehingga proses pembelajaran akan berjalan menyenangkan dan efektif (Ainulmila & Oktiningrum, 2021). Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam penyampaian materi, yang mana media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 20 April 2024, dengan wali kelas IV di Sekolah dasar yang ada pada Gugus Tiga Patih Jelantik ditemukan fakta bahwa masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas khususnya dalam hal *reading engagement*, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas menyebabkan siswa merasa bosan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, disampaikan juga bahwa rata-rata sekolah memiliki sarana dan prasarana yang sudah mendukung untuk penggunaan media pembelajaran digital. Rata-rata sekolah sudah memiliki *chromebook* dan LCD,

namun perangkat tersebut lebih sering digunakan ketika ANBK. Masalah tersebut menjadi poin yang menyebabkan rendahnya literasi budaya serta *reading engagement* siswa di kelas IV gugus tiga patih jelantik.

Dilihat dari pemaparan di atas, maka dilaksanakan studi dokumen terhadap kemampuan literasi budaya serta *reading engagement* siswa yang dapat dilihat dari pengisian kuesioner serta test siswa kelas IV, guna menunjang hasil observasi yang telah dilakukan di Gugus Tiga Patih Jelantik. Adapun hasil tes siswa kelas IV di Gugus Patih Jelantik adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1  
Hasil Tes Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Gugus Tiga Patih Jelantik

No	Nama Sekolah	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Belum mencapai KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 2 Menyali	IV	72	17	4	23,5%	13	76,5%
2	SD Negeri 3 Menyali	IV	72	24	8	33,3%	16	66,7%
3	SD Negeri 2 Sawan	IV	72	20	6	30%	14	70%
4	SD Negeri 3 Sawan	IV	72	9	5	55,6%	4	44,4%
	Rata-rata			70	23	32,9%	47	67,1%

Tabel 1.2  
Hasil Kuesioner Reading Engagement Siswa Kelas IV Gugus Tiga Patih Jelantik

Nama Sekolah	Kelas/Jumlah siswa	Kategori			
		Sangat Sering	Sering	Jarang	Tidak Pernah
SD Negeri 2 Menyali	IV/17 Siswa	3	3	4	6
SD Negeri 3 Menyali	IV/24 Siswa	5	7	6	6
SD Negeri 2 Sawan	IV/20 Siswa	4	7	4	5

SD Negeri 3 Sawan	IV/9 Siswa	1	3	2	3
Persentase		47,1%		52,9%	

Beracuan pada tabel 1, sebagian besar test kemampuan literasi budaya siswa kelas IV pada pembelajaran materi keragaman budaya bali masih tergolong rendah dengan persentase 67,1% siswa belum mencapai skor minimum. Hal ini, dilihat dari hasil tes yang diberikan, yang mana rata-rata siswa tidak menjawab soal dengan benar. Soal yang diberikan berkaitan dengan budaya yang ada di sekitar siswa, sehingga hal ini menunjukkan bahwa literasi budaya yang dimiliki oleh siswa masih membutuhkan perhatian khusus. Tidak hanya itu, hasil kuesioner terkait *reading engagement* yang ditunjukkan oleh Tabel 2 juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan yang mana diketahui bahwa rata-rata siswa yang berada pada kategori rendah mencapai 52,9% yang artinya *reading engagement* siswa dalam proses pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya *reading engagement* siswa diketahui dari hasil kuesioner yang diberikan, yang mana pernyataan yang terdapat dalam kuesioner berkaitan dengan seberapa sering siswa terlibat membaca langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Namun, hasil kuesioner menyatakan siswa lebih banyak menjawab tidak pernah untuk pernyataan berkaitan dengan keterlibatan membaca siswa dalam pembelajaran di kelas.

Salah satu hal yang dapat dilakukan guna meningkatkan *reading engagement* siswa dalam proses pembelajaran ialah memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Salah satu proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah, pembelajaran berbasis metakognitif yang menuntut siswa untuk memiliki tanggung jawab terhadap kemajuan belajar yang siswa tersebut hadapi serta dapat menyesuaikan strategi belajar yang digunakan dengan

tuntutan tugas yang diberikan (Widiana et al., n.d.). Guna mendukung suksesnya proses pembelajaran metakognitif tersebut dirasa perlu adanya media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, seperti media digital. Dengan adanya media digital, maka proses pembelajaran di kelas akan menjadi proses pembelajaran yang tepat.

Proses pembelajaran yang tepat akan membantu siswa antusias dalam pembelajaran yang berlangsung. Dengan proses pembelajaran yang tepat, dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa (Susiani et al., 2022). Oleh karena itu mengubah proses pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran metakognitif dengan berbantuan media pembelajaran yang tepat, inovatif serta kreatif dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi yang tepat. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa, tidak hanya itu, media pembelajaran juga membantu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu media pembelajaran dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa (Magdalena et al., 2021). Salah satu media yang akan dikembangkan adalah komik pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya dan *reading engagement* siswa. Penelitian ini relevan untuk dilakukan karena sudah terdapat beberapa ahli yang telah melaksanakan penelitian serupa. Salah satu penelitian pengembangan media komik yang telah dilakukan oleh Meirisa, (2022) dan penelitian pengembangan media berbasis *augmented reality* yang dilakukan oleh Oktaviana & Jasril, (2023).

Penelitian yang dilakukan tersebut mendapatkan hasil yang mana pada media komik pembelajaran mendapatkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh

skor 96,4% dengan kategori layak, skor dari ahli media sebesar 88,3% dengan kategori sangat layak, skor dari ahli bahasa 95,8% dengan kategori layak, serta respon siswa terhadap media komik yang memperoleh skor 97,5% dengan kategori positif. Penelitian media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang mendapatkan skor 86% dari ahli media dengan kategori sangat praktis, sedangkan ahli materi memberikan skor 90,5% dengan kategori unggul.

Berdasarkan pada uraian yang telah dipaparkan, maka dipandang perlu pengembangan media yang dapat menunjang proses pembelajaran guna dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya serta *reading engagement* siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Berbasis AR dalam Pembelajaran Metakognitif Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan *Reading Engagement* siswa kelas IV di Sekolah Dasar”. Media yang dikembangkan merupakan media komik yang dipadukan dengan kecanggihan teknologi *Augmented Reality*. AR dalam komik ini berupa video animasi berisi materi terkait dengan kebudayaan yang ada di Bali khususnya yang ada di Kabupaten Buleleng. Dengan topik pembahasan berkaitan dengan budaya yang disertai video animasi berisi konten budaya, maka kemampuan literasi budaya siswa akan meningkat. Tidak hanya itu, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena komik dapat menarik perhatian siswa ketika membaca dengan tampilan gambar-gambar yang menarik (Wardana, 2018). Maka, dengan ketertarikan yang dimiliki oleh siswa menunjukkan komik pembelajaran berbasis AR ini mampu meningkatkan *Reading Engagement* siswa dalam proses pembelajaran didalam kelas.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalah yang didapatkan yaitu,

1. Keterlibatan membaca siswa dalam proses pembelajaran menjadi hal yang penting dalam usaha pemahaman siswa terkait materi, namun kenyataannya saat ini banyak sekali siswa yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan membaca di dalam kelas akibat dari penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
2. Pengetahuan terkait budaya menjadi hal penting yang harus dimiliki oleh siswa sebagai masa depan bangsa, namun globalisasi yang semakin gencar belakangan ini menjadi salah satu hal yang menyebabkan rendahnya literasi budaya siswa.
3. Rendahnya kemampuan literasi budaya siswa dibuktikan melalui data yang ada, yang mana 68,5% siswa tidak mencapai nilai minimum dan 35,6% siswa mengatakan bahwa mereka tidak terlibat langsung dalam membaca di kelas sehingga *reading engagement* siswa tergolong rendah.
4. Pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah belum maksimal dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran di kelas lebih sering menggunakan pembelajaran yang monoton yaitu menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah.
5. Media pembelajaran tidak banyak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa ketika pembelajaran berlangsung.



6. Media pembelajaran digital khususnya yang berbasis AR belum pernah digunakan dalam pembelajaran, sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran digital khususnya yang berbasis AR untuk membantu guru memberikan materi dalam proses pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian pengembangan yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka perlu dilakukannya pembatasan masalah. Penelitian pengembangan ini berfokus pada penanganan masalah yang terdiri dari, (1) Tidak adanya media pembelajaran yang memadai untuk menunjang pembelajaran berkaitan dengan budaya, (2) Media yang ada disekolah belum maksimal digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, dan (3) Rendahnya literasi budaya dan *reading engagement* siswa. Dengan masalah tersebut, maka penelitian pengembangan ini difokuskan untuk mengembangkan media komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya Bali dalam pembelajaran metakognitif kelas IV yang berbentuk komik pembelajaran berisi video animasi terkait kebudayaan bali dengan tujuan meningkatkan literasi budaya dan *reading engagement* siswa.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dirumuskanlah permasalahan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut,

1. Bagaimana rancang bangun komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya bali dalam pembelajaran metakognitif di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya bali dalam pembelajaran metakognitif di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya bali dalam pembelajaran metakognitif di kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya bali dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan literasi budaya dan *reading engagement* siswa siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut,

1. Untuk mengetahui rancang bangun komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya bali dalam pembelajaran metakognitif di kelas IV Sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya bali dalam pembelajaran metakognitif di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya bali dalam pembelajaran metakognitif di kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya bali dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan literasi budaya dan *reading engagement* siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut,

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai landasan teori dalam pengembangan media berbasis AR khususnya komik berbasis AR keragaman budaya Bali dalam pembelajaran metakognitif kelas IV Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan saat ini.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Pengembangan media komik pembelajaran berbasis AR ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif ketika proses pembelajaran, mudah memahami materi yang dibelajarkan, dapat memperoleh kemampuan budaya dengan maksimal, meningkatkan *reading engagement* atau keterlibatan membaca, serta lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena media komik pembelajaran berbasis AR ini lebih menarik bagi siswa.

#### b. Bagi Guru

Media komik pembelajaran berbasis AR dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang berbeda dan membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih bersemangat serta tertarik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini dapat menjadi alternatif perbaikan kualitas perancangan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis AR pada masa yang akan datang.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil Pengembangan media komik pembelajaran berbasis AR dalam penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian pada bidang sejenisnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya Bali dalam pembelajaran metakognitif untuk meningkatkan literasi budaya serta *reading engagement* siswa kelas IV di sekolah dasar. Media komik pembelajaran berbasis AR ini merupakan media pembelajaran digital yang berbentuk *audio visual* yang dikolaborasikan dengan media konkret berupa komik. Dalam komik tersebut akan terselip video animasi materi keragaman budaya Bali. Bentuk video dalam komik akan muncul ketika siswa melakukan *scan* gambar yang sudah disediakan pada komik, sehingga siswa dapat mengetahui dan mempelajari beberapa budaya Bali, khususnya budaya yang ada di Kabupaten Buleleng.

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan ialah sebagai berikut.

1. Media yang dibuat merupakan perpaduan antara media konkret dan media digital.

2. Media ini dicetak dalam bentuk komik konkret yang berisikan video keragaman budaya Bali.
3. Beberapa gambar khusus yang telah diberi tanda dalam komik pembelajaran ini dapat di *scan* oleh siswa dengan menggunakan kamera ponsel masing-masing yang nantinya akan diarahkan ke *website assembler edu* untuk dapat *scan* gambar yang nantinya akan muncul video animasi dengan materi keragaman budaya Bali khususnya keragaman budaya Kabupaten Buleleng.
4. Materi yang dibahas dalam komik pembelajaran berbasis AR ini berfokus pada materi Keberagaman Sosial dan Budaya yang ada pada muatan Pendidikan pancasila Kelas IV sekolah dasar.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan sesuai hasil studi terkait kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, yang mana media komik pembelajaran berbasis AR dalam pembelajaran metakognitif ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selama ini, dalam proses pembelajaran jarang menggunakan media digital dalam proses pembelajaran, serta kurang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal tersebut menyebabkan siswa jenuh dan bosan dengan proses pembelajaran yang telah terlaksana di dalam kelas. Pengembangan media komik pembelajaran berbasis AR ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Oleh karena itu, media komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya Bali ini sangat penting dikembangkan agar dapat membantu guru dalam

memberikan materi dengan proses pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan *reading engagement* siswa serta meningkatkan pemahaman literasi budaya siswa.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan media komik pembelajaran berbasis AR keragaman budaya Bali di Kelas IV sekolah dasar ini, ialah sebagai berikut,

#### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian pengembangan ini ialah,

- a. Materi yang diberikan terlebih dahulu sudah disesuaikan dengan pembelajaran di sekolah dasar.
- b. Media yang disajikan dapat dengan mudah menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan lebih antusias untuk mempelajari materi dan media dapat dibawa kemana saja oleh siswa untuk dipelajari.
- c. Proses pembelajaran akan lebih mudah, karena media dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan dalam pembelajaran.
- d. Dengan mengembangkan media komik pembelajaran berbasis AR ini diharapkan dapat membantu guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar terkait keragaman budaya Bali di kelas IV sekolah dasar.
- e. Media komik pembelajaran berbasis AR yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di sekolah gugus tiga patih jelantik.

#### 2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini ialah,

- a. Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas IV yang ada di Gugus Tiga Patih Jelantik, sehingga media ini dikembangkan sesuai dengan keadaan beberapa sekolah yang ada dalam gugus tersebut.
- b. Media AR yang dikembangkan berupa komik yang dapat di *scan* yang akan memunculkan video materi yang hanya dibuat berdasarkan materi keragaman budaya Bali kelas IV sekolah dasar.
- c. Media yang dikembangkan ini harus menggunakan *handphone* sebagai alat bantu dalam penerapan media ini, serta sinyal yang digunakan harus cukup stabil.

#### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut,

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan produk yang berkategori layak digunakan sesuai kebutuhan, sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi.
2. Media AR merupakan media digital yang dapat berisi video animasi sebagai dasarnya yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Pembelajaran berbasis metakognitif menuntut siswa untuk memiliki tanggung jawab terhadap kemajuan belajar yang siswa tersebut hadapi serta dapat

menyesuaikan strategi belajar yang digunakan dengan tuntutan tugas yang diberikan.

4. Kemampuan literasi budaya merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghargai, menerapkan pengetahuan dan bersikap terhadap kebudayaan yang ada sebagai identitas bangsa.
5. *Reading engagement* atau keterlibatan membaca merupakan minat yang ditunjukkan oleh pembaca ketika sedang berinteraksi dengan bahan bacaan, yang mana hal ini mengacu pada energi serta waktu yang diberikan oleh pembaca dalam proses membaca.

