BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman et al., 2022). Menurut Ki Hajar Dewantara atau dikenal sebagai bapak pendidikan Indonesia mendefinisikan bahwa "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiian setinggi-tingginya". Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pendidikan adalah melalui penggunaan *E-Book* interaktif. Media ini tidak hanya mempermudah akses ke materi pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa.

Di tingkat sekolah dasar, kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa. Kemampuan membaca adalah kemampuan untuk memahami teks yang terdapat dalam bacaan. Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa, yang harus dikuasai agar mereka dapat mengikuti seluruh proses pembelajaran. Kemampuan membaca sangat penting bagi siswa (Aprilentina et al., 2020). Kemampuan membaca adalah kemampuan dalam memahami bahan bacaan (Gunarwati et al., 2021). Membaca bukan hanya tentang mengenali huruf dan kata, tetapi

juga tentang memahami keseluruhan isi teks. Kemampuan membaca yang baik sangat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran lain dan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan wali kelas III SD N 4 Suwug, masih ditemukan beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Dari seluruh siswa, hanya sekitar dua orang yang mampu membaca sekaligus memahami isi bacaan dengan baik. Sementara itu, lima siswa belum bisa membaca sama sekali, dan sebagian lainnya baru sebatas mampu mengeja atau membaca kata demi kata, tetapi belum memahami makna dari bacaan tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan kemampuan membaca di kelas tersebut, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan belajar siswa secara lebih tepat sasaran, menyenangkan, dan mendukung perkembangan keterampilan membaca mereka secara bertahap. Kondisi ini memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Media seperti E-Book Interaktif berbasis Book Creator diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga mampu membantu siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing. Dengan pendekatan visual, interaktif, dan disesuaikan dengan gaya belajar anak, media ini berpotensi untuk menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya minat dan pemahaman membaca di kelas III.

Menurut wali kelas III di SD N 4 Suwug, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhi kemampuan membaca siswa. Di antaranya adalah kurangnya minat membaca yang dimiliki oleh sebagian besar siswa, terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas, serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Ketiga faktor ini saling berkaitan dan berkontribusi terhadap rendahnya motivasi serta kemampuan membaca siswa. Selain itu, keterbatasan

sumber daya, baik dari segi fasilitas maupun kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, turut menjadi kendala dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Kemampuan membaca sendiri mencakup dua aspek utama, yaitu kemampuan membaca permulaan dan kemampuan membaca pemahaman. Membaca permulaan meliputi kemampuan siswa dalam mengenal huruf, mengeja, dan membaca kata atau kalimat sederhana, sementara membaca pemahaman menuntut siswa untuk mengerti dan menangkap makna dari bacaan yang dibaca. Kedua aspek ini sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan, karena membaca merupakan keterampilan dasar yang menjadi fondasi untuk memahami materi di berbagai mata pelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan media E-*Book interaktif* berbasis aplikasi *Book Creator*. *E-Book* merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat menampilkan ilustrasi multimedia yang memperkaya pengalaman belajar siswa (Retno Palupi et al., 2022). *Book Creator* sendiri adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membuat buku digital *interaktif*, di mana pengguna dapat dengan mudah menambahkan teks, gambar, suara, video, hingga animasi dalam satu platform (Astutik & Rizkillah, 2022). Dengan kemudahan penggunaannya, aplikasi ini memungkinkan guru atau pengembang media untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Melalui fitur-fitur unggulannya seperti integrasi audio narasi, video pembelajaran, dan elemen interaktif lainnya, media *E-Book interaktif* ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih visual dan eksploratif, sehingga membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan media digital juga

memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok, dan dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, di mana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan angket/kuesioner. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh hasil yang mendalam mengenai pengembangan media *E-Book* interaktif serta dampaknya terhadap kemampuan membaca siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya. Berbagai media pembelajaran digital telah dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. *E-book* interaktif, sebagai salah satu bentuk media digital telah terbukti memiliki banyak kelebihan dalam menyediakan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. *E-book* memiliki kelebihan seperti mudah diakses, dapat dikustomisasi, dan dapat diperkaya dengan gambar, suara, dan video (Fitriani et al., 2023). Namun kenyataannya, di beberapa sekolah yaitu salah satunya di SD N 4 Suwug masih belum mengimplementasi *E-Book* interaktif dalam kegiatan pembelajaran. SD N 4 Suwug juga belum memanfaatkan teknologi secara optimal, ini disebabkan karena keterbatasan infrastruktur, minimnya pengetahuan guru mengenai teknologi, maupun karena kurangnya sumber daya untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini disampaikan langsung oleh wali kelas III SD N 4 Suwug.

Di sisi lain, siswa kelas III di SD N 4 Suwug berada pada tahap perkembangan kognitif yang krusial, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis

dan operasional konkret, seperti yang dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget. Pada usia ini, siswa mulai dapat memahami konsep-konsep yang lebih abstrak, namun mereka masih membutuhkan bantuan dalam menghubungkan ide-ide tersebut dengan dunia nyata melalui pengalaman langsung dan media yang mendukung. Oleh karena itu, pembelajaran yang interaktif dan visual sangat dibutuhkan untuk membantu mereka memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Pada tahap ini, proses belajar yang melibatkan banyak indra, seperti penglihatan dan pendengaran, sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan E-Book interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, dan video dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan visualisasi yang jelas dan penggunaan multimedia, siswa dapat lebih mudah memahami informasi yang disampaikan, karena mereka dapat melihat, mendengar, dan bahkan berinteraksi dengan materi yang diajarkan. Misalnya, dengan adanya elemen audio narasi, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mendengar penjelasan yang dapat memperjelas isi bacaan. Selain itu, video dan animasi dapat menggambarkan konsep yang sulit dipahami melalui kata-kata, seperti proses-proses ilmiah atau peristiwa sejarah, yang dapat membuat materi lebih hidup dan mudah diingat.

Selain kebutuhan umum, beberapa siswa menghadapi tantangan khusus, seperti memiliki keterlambatan dalam hal membaca membaca. Indikator kesulitan membaca pada peserta didik dapat dilihat dari ketidak lancaran dalam membaca, membaca dengan intonasi yang monoton, kesulitan mengeja, kesalahan dalam mengenali kata, penghilangan atau penyisipan huruf atau kata, pembalikan, salah ucap, pengubahan urutan kata, membaca secara terputus-putus, kesulitan memahami kata-kata yang berirama sama, kebingungan dalam membedakan kata-kata yang mirip, serta kesulitan

dalam mengenali huruf. Tanda-tanda ini dapat mengindikasikan bahwa peserta didik tersebut mungkin mengalami kesulitan dalam hal membaca. Kesulitan dalam membaca pada dasarnya disebabkan oleh hambatan dalam perkembangan kemampuan kognitif yang memengaruhi proses membaca. Gejalanya meliputi kemampuan membaca yang berada di bawah standar normal, yang disebabkan oleh keterbatasan dalam mengolah dan memahami informasi tertulis. Kesulitan dalam membaca merupakan salah satu masalah yang sering dialami oleh peserta didik. Keterlambatan membaca adalah kondisi di mana siswa mengalami kesulitan dalam kelancaran membaca, mengenali huruf abjad, mengeja kata, serta memahami makna dari bacaan. Menurut (Siregar et al., 2023) Keterlambatan membaca merupakan kondisi di mana seseorang mengalami hambatan dalam belajar membaca, sehingga belum mampu mengembangkan daya pikir dan memperluas wawasan secara optimal. Siswa yang kesulitan dalam hal membaca pasti sering kesulitan mengenali huruf dan kata, memahami bacaan, serta mengeja dengan benar. Oleh karena itu, proses pembelajaran mereka memerlukan pendekatan yang khusus.

Dalam konteks ini, *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* bisa menjadi alat bantu yang sangat efektif. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk mereka yang memiliki kesulitan dalam hal membaca. Misalnya, fitur audio dapat dimanfaatkan untuk membacakan teks, sehingga siswa yang kesulitan membaca dapat mengikuti materi dengan lebih mudah. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan penggunaan font khusus yang ramah bagi siswa, penyesuaian warna latar belakang, serta animasi yang dapat membantu dalam pemahaman konsep, yang semuanya dapat membantu siswa dengan keterlambatan membaca bisa belajar dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa karena

tampilannya yang menarik dan cara penyajian materi yang menyenangkan. Siswa tidak hanya diminta untuk membaca, tetapi juga bisa langsung berinteraksi dengan materi melalui berbagai fitur, seperti gambar interaktif, video penjelasan, hingga kuis sederhana. Fitur-fitur ini membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, terutama bagi mereka yang membutuhkan metode belajar yang berbeda dari biasanya. Dengan pendekatan yang beragam seperti ini, siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda pun dapat lebih mudah memahami materi, lebih fokus, dan kemampuan membacanya pun bisa berkembang lebih cepat

Selain itu, *E-Book interaktif* berbasis *Book Creator* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti tablet, smartphone, dan komputer, memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Ini mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan mandiri, sesuai dengan tujuan pendidikan modern. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan, serta memberi kesempatan bagi guru dan orang tua untuk terlibat dalam proses belajar. Guru dapat memantau kemajuan siswa melalui tugas dan kuis interaktif, sementara orang tua dapat mendukung pembelajaran di rumah. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran inovatif dan memberikan rekomendasi untuk implementasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, khususnya yang mengalami keterlambatan, dan menciptakan generasi pembelajar yang mandiri dan kritis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan skripsi yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas III Sekolah Dasar masih kesulitan dalam membaca.

2. Kurangnya kemampuan membaca siswa kelas III Sekolah Dasa yang di buktikan dengan hasil tes kuesioner yaitu 5 siswa belum bisa membaca, 2 siswa bisa mengeja, 9 siswa bisa membaca tapi belum bisa memahami isi bacaan, dan 2 siswa bisa membaca dan bisa memahami isi bacaan.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III SD.
4. Tidak adanya metode pembelajaran yang interaktif yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam skripsi ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih fokus kepada masalah yang ingin dipecahkan. Skripsi ini menitikberatkan pada Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Book Creator* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan keterlambatan membaca Kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan skripsi yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* untuk siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* untuk siswa kelas III sekolah dasar?

3. Bagaimana kepraktisan media *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* untuk siswa kelas III sekolah dasar?
4. Bagaimana keefektivitasan media *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan keterlambatan membaca kelas III sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari skripsi ini adalah sebagai berikut.

5. Untuk mengetahui rancang bangun media *E-Book interaktif* berbasis *Book Creator* untuk siswa kelas III sekolah dasar.
6. Mendeskripsikan validitas media *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* untuk siswa kelas III sekolah dasar.
7. Mendeskripsikan kepraktisan media *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* untuk siswa kelas III sekolah dasar.
8. Menganalisi keefektifan media *E-Book* interaktif berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan keterlambatan membaca kelas III sekolah dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

   Dari penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan sebuah pemikiran informasi yang dapat di sumbangkan serta rasional bagi perkembangan ilmu

pengetahuan multimedia serta strategi untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam menciptakan media *E-Book* berbasis *Book Creator* sebagai media membaca yang relevan serta dapat menambah inovasi media.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian pengembangan media *E-Book* berbasis *Book Creator* dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu bagi peneliti, guru, siswa, dan peneliti lain.

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti diharapkan mampu memperluas pengetahuan, keterampilan dan wawasan yang berkaitan dengan multimedia serta penggunaan media *E-Book* berbasis *Book Creator*.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk memudahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka, serta diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat siswa untuk terus membaca.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini ditujukan agar dapat menginspirasi serta membagikan hasil karya ilmiah agar dapat menjadi tumpuan bekal dalam mengembangkan media baca yang lebih kreatif dan variative sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada skripsi pengembangan ini menghasilkan sebuah produk dengan uraian sebagai berikut.

9. *E-Book* interaktif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

10. Produk ini akan dikemas dengan animasi yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam hal membaca.
11. Pada produk ini, nanti akan berisikan pengenalan huruf pada siswa yang belum mengenal huruf, terus berisikan cara mengeja yang nantinya akan dilengkapi dengan audio, dan di akhir akan ada evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa.
12. *E-Book* interaktif ini nantinya akan dikembangkan dengan aplikasi *Book Creator*.
13. Cara penggunaan produk ini, nanti guru dan siswa bisa mengaksesnya melalui webbsite.
14. *E-Book* interaktif ini juga dapat diakses kapanpun dan dimanapun itu selagi ada smartphone, tablet, komputer dan jaringan internet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Di abad ke-21 ini, siswa khususnya pada tingkat sekolah dasar dituntut untuk meningkatkan literasi mereka sejak dini. Dimana siswa pada kelas III sudah harus bisa membaca. Dengan pengembangan ini, diharapkan bisa menjadi fasilitas bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka di kelas III SD, sehingga untuk melanjutkan ke tingkat kelas sudah memiliki kemampuan membaca yang baik. Media *E-Book interaktif* ini nantinya bisa menjadi jembatan antara siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan literasi di kelas untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sejak dini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Book Interaktif* ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

a. Produk ini bersifat multifungsi karena bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring.
b. Produk ini akan dikemas dengan sangat menarik dan diharapkan dapat meningkatkan minat membaca dan kemampuan membaca siswa.
c. Produk ini merupakan perpaduan antara teknologi dengan pendidikan yang menghasilkan inovasi untuk alat bantu bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Adapun keterbatasan dari pengembangan *E-Book* interaktif ini adalah sebagai berikut.

a. Pada saat pengaplikasian *E-Book interaktif* ini, guru dan siswa membutuhkan biaya dalam penggunaannya yaitu kuota atau paket data internet atau wi-fi.
b. Pada produk *E-Book interaktif* ini tidak bisa di isi dengan musik latar sebagai pemanisnya, namun bisa di isi dengan suara dubbing dan video pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terkait dengan istilah-istilah kunci yang yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

a. *E-book* merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat ditampilkan ilustrasi multimedia.
b. *Book Creator* adalah sebuah aplikasi atau website yang digunakan untuk membuat buku berbasis *E-Book*.

c. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dapat mengatasi atau menjembatani permasalahan dari penelitian sebelumnya, sehingga mencakup proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.
d. Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa, yang harus dikuasai agar mereka dapat mengikuti seluruh proses pembelajaran.
e. Model Pengembangan ADDIE merupakan model yang digunakan dalam sebuah penelitian terutama pada penelitian pengembangan. Model ADDIE memiliki 5 langkah yaitu *analyze, design, development, implementation,* dan *evaluation*.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA