

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab I ini terdiri dari sepuluh subbab yang membahas berbagai aspek, meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (8) definisi istilah.

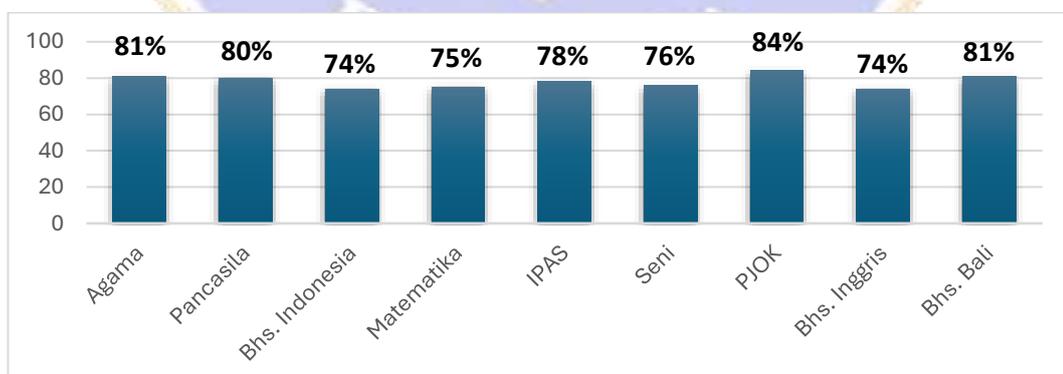
### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemampuan literasi siswa Indonesia masih menjadi perhatian serius dalam dunia pendidikan. Pemerintah Indonesia telah menaruh perhatian serius terhadap isu ini melalui pengukuran literasi membaca dan numerasi dalam Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), mengingat rendahnya capaian literasi siswa Indonesia dalam survei internasional seperti PISA (Azhari et al., 2022). Berdasarkan data PISA, Indonesia menempati 10 posisi terbawah dari 79 negara pada 2018 dan peringkat ke-62 dari 70 negara pada 2019 dalam hal literasi, sejalan dengan laporan UNESCO (2020) yang menempatkan Indonesia sebagai negara kedua terbawah dalam literasi dunia (Nuzulul, 2024; Rokmana et al., 2023). Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan besar antara kondisi ideal di mana siswa seharusnya memiliki kemampuan literasi yang baik dengan kondisi nyata menunjukkan lemahnya pemahaman membaca dan menulis siswa.

Ketertarikan anak terhadap teks dan ilustrasi sejak dini menjadi kunci penting dalam membangun dasar literasi, karena dapat menumbuhkan minat baca

yang berkelanjutan dan memperkuat kemampuan berbahasa secara alami (Nuzulul, 2024). Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan menyimak, berbicara, serta berpikir secara logis dan reflektif terhadap informasi tertulis, baik dalam bentuk cetak maupun digital (Marlina & Andriani, 2021). Sangat penting untuk memupuk budaya literasi dari bangku sekolah dasar melalui pendekatan yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak adalah langkah strategis dalam memperbaiki kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di masa depan.

Hasil observasi pada tanggal 8 Mei 2025 di SD Negeri 2 Penglatan pada siswa kelas III memperkuat kondisi tersebut. Ditemukan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pelajaran dengan nilai terendah di antara mata pelajaran lainnya. Banyak siswa mengaku kesulitan dalam memahami soal-soal Bahasa Indonesia karena dianggap membingungkan. Guru juga mengonfirmasi bahwa siswa kurang tertarik pada aktivitas membaca, dan lebih menunjukkan ketertarikan terhadap praktik kebudayaan dan olahraga. Problematika ini memberikan dampak serius terhadap pencapaian kompetensi literasi dasar yang seharusnya dikembangkan sejak dini, terutama di jenjang sekolah dasar.



**Gambar 1. 1**  
Grafik Nilai Mata Pelajaran Siswa Kelas III SDN 2 Penglatan

Situasi ini mengindikasikan perlunya pendekatan dan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia SD, yang berada pada tahap operasional konkret. Salah satu alternatif pemecahan masalah adalah melalui pengembangan bahan ajar berbasis digital yang menggabungkan unsur visual, naratif, dan interaktif untuk merangsang minat baca siswa. Perlu adanya bahan bacaan yang menarik, interaktif, dan mampu mendorong peningkatan minat membaca siswa.

Bahan ajar yang efektif, menurut Amelia (2024), harus mampu menyediakan materi secara sistematis sesuai kurikulum, mendukung metode dan media pembelajaran, serta memungkinkan guru berperan sebagai fasilitator. Sementara itu, menurut Nurhayati & Aliyyah (2021), bahan ajar yang baik berfungsi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga meningkatkan efisiensi belajar, mendukung pembelajaran mandiri, serta menjelaskan konsep abstrak secara konkret. Untuk jenjang SD, bahan ajar ideal harus bersifat *self-instructional*, komprehensif, fleksibel, serta disajikan secara sederhana dan menarik.

Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap praktik kebudayaan dan olahraga akan lebih mudah terangsang minat belajarnya jika difasilitasi dengan media pembelajaran yang bernuansa budaya dan interaktif. Penggunaan buku cerita bergambar yang dikemas secara interaktif dan mengandung unsur kearifan lokal menjadi pilihan yang tepat untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat membaca mereka. Buku cerita bergambar memiliki peran penting sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik di jenjang sekolah dasar, karena tidak hanya menyajikan visual yang memikat, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan edukatif yang dapat menginspirasi anak untuk berkarya (Nuzulul, 2024).

Salah satu inovasi yang menarik dalam mengintegrasikan buku cerita tersebut ke bentuk media pembelajaran digital yang menjanjikan untuk memenuhi kebutuhan abad 21 adalah *Flipbook* digital. *Flipbook* menyajikan materi dalam bentuk interaktif dengan tampilan menyerupai buku fisik, disertai animasi membalik halaman, serta dapat menggabungkan teks, gambar, audio, bahkan fitur interaktif. Yusuf et al. (2022) menekankan bahwa *Flipbook* lebih menarik dibanding *e-book* biasa karena tampilannya yang dinamis dan interaktif. Buku cerita bergambar dinilai efektif menyampaikan pesan edukatif kepada siswa SD (Nuzulul, 2024), terutama jika dikemas dalam bentuk digital (Hendra et al., 2023).

Nilai-nilai lokal seperti *Tri Hita Karana* sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam bahan ajar sebagai penguat karakter siswa. Konsep *Tri Hita Karana* yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan mampu membentuk pribadi siswa yang berkarakter dan berakar pada kearifan lokal (Zaenab, 2022; Wirabhakti, 2022). Nilai-nilai ini dinilai efektif untuk membentengi siswa dari degradasi moral di era digital (Lestari et al., 2024) sekaligus memperkaya konteks cerita yang disampaikan.

Bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* ini dikembangkan untuk Bab VIII: Sahabat dari Seberang dalam buku Bahasa Indonesia Kelas III SD. Bab ini menekankan penguatan keterampilan literasi dasar melalui berbagai jenis teks, aktivitas menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sesuai dengan pendekatan Literasi Berimbang (Farida & Nurhidayah, 2022), *Flipbook* ini dirancang untuk mendorong siswa menyimak dengan bantuan konten visual, memahami isi teks, menganalisis informasi, mengemukakan pendapat secara lisan maupun tulisan, serta menuliskan pengalaman pribadi dengan struktur yang tepat.

Kebaruan utama dalam penelitian ini terletak pada integrasi media cerita bergambar digital berbasis *Flipbook* interaktif yang tidak hanya menyajikan bacaan visual menarik, tetapi juga dilengkapi dengan fitur soal responsif dan kolom diskusi berbasis *Padlet*, yang secara simultan mengembangkan keterampilan literasi membaca, menulis, berpikir kritis, serta kolaborasi digital siswa sekolah dasar (Marlina & Andriani, 2021; Yantik et al., 2023). Sementara berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media *Flipbook* efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan (Cholifah & Muslihasari, 2022; Mirnawati & Fabriya, 2022), walaupun sebagian besar belum menyertakan fitur interaktif dua arah seperti soal dan forum diskusi yang menstimulus aktivitas literasi tulis secara daring. Penelitian ini juga membedakan diri melalui penyisipan nilai-nilai kearifan lokal Bali, yakni *Tri Hita Karana*, sebagai konten naratif yang memperkaya dimensi nilai budaya dalam pembelajaran berbasis media digital (Lake et al., 2023; Rahmawati et al., 2023).

Media yang dikembangkan menjadikan *Flipbook* bukan hanya sebagai alat presentasi teks, tetapi sebagai wahana pembelajaran partisipatif yang memungkinkan siswa untuk secara aktif membaca, merespons, dan berdiskusi dalam ekosistem digital yang inklusif (Azhari et al., 2022; Nuzulul, 2024). Penelitian ini turut melampaui pendekatan visualisasi statis sebagaimana tampak dalam penggunaan buku bergambar atau komik non-digital (Nuzulul, 2024; Putri et al., 2022), dengan menambahkan aspek responsivitas dan interaktivitas yang memungkinkan keterlibatan siswa lebih dalam dan bermakna. Berbeda dari media *Flipbook* yang hanya menyampaikan cerita rakyat atau konten lokal secara satu arah (Lake et al., 2023; Erhami et al., 2023), pendekatan yang digunakan dalam

penelitian ini memperluas fungsi *Flipbook* menjadi ruang kolaboratif berbasis teknologi yang memfasilitasi dialog, refleksi, dan pengembangan ide siswa secara berkelanjutan. Keunggulan lainnya adalah fokus media tidak terbatas pada literasi membaca, tetapi menasar literasi menulis dan literasi sosial digital melalui interaksi aktif antar siswa, sesuatu yang belum dikembangkan secara komprehensif dalam media *Flipbook* terdahulu (Yantik et al., 2023; Marlina & Andriani, 2021).

Perbedaan signifikan juga terdapat pada desain dan tujuan media yang digunakan, di mana penelitian ini menggabungkan antara pendekatan edukatif berbasis nilai lokal, fitur interaktif, dan kolaborasi digital dalam satu *platform* yang utuh, sedangkan penelitian sebelumnya cenderung terbatas pada satu dimensi pengembangan literasi (Rahmawati et al., 2023; Cholifah & Muslihasari, 2022). Dengan demikian, penelitian ini menyajikan bentuk inovasi baru yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan literasi abad 21, dengan menggabungkan kekuatan narasi visual, nilai budaya lokal, teknologi digital interaktif, dan ruang diskusi kolaboratif dalam satu media pembelajaran yang utuh dan dinamis (Azhari et al., 2022; Erhami et al., 2023).

Dengan mempertimbangkan bahwa 67% guru menjadikan bahan ajar sebagai acuan utama pembelajaran (Sujinah et al., 2022), pengembangan *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* ini diyakini mampu menjadi solusi yang tepat. Media ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan bahan ajar yang menarik dan kontekstual, tetapi juga mendukung penguatan karakter melalui integrasi nilai budaya lokal. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadi inovasi yang efektif untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD secara menyeluruh baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial budaya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan.

1. Rendahnya kemampuan literasi siswa di Indonesia tercermin dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* dan laporan UNESCO, yang menempatkan Indonesia di posisi terbawah dalam hal kemampuan literasi global.
2. Hasil observasi di SDN 2 Penglatan menunjukkan bahwa siswa kelas III memiliki nilai terendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang mengindikasikan kurangnya minat membaca dan kesulitan dalam memahami bacaan serta soal-soal berbahasa Indonesia.
3. Guru mengakui bahwa siswa lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat seni dan praktik, namun kurang termotivasi untuk membaca teks atau memahami materi berbasis teks.
4. Bahan ajar yang digunakan masih kurang menarik dan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal, terutama yang berkaitan dengan minat, gaya belajar visual dan kinestetik, serta keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan budaya lokal.
5. Belum pernah diterapkan bahan bacaan bergambar yang *open source* seperti *online Flipbook* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III dengan konsep *Tri Hita Karana* yang dapat menggabungkan teks, gambar, dan interaktivitas dalam satu kesatuan yang menarik untuk meningkatkan literasi siswa, khususnya di SDN 2 Penglatan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar dalam bentuk *Flipbook* digital berbasis nilai-nilai *Tri Hita Karana*, yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, khususnya pada Bab VIII: Sahabat dari Seberang. Pengembangan bahan ajar ini tidak mencakup seluruh capaian pembelajaran, melainkan difokuskan pada aspek peningkatan literasi siswa, baik dalam hal menyimak, membaca, menulis, maupun memahami teks. Proses penelitian dibatasi pada empat tahap utama, yaitu: (1) perancangan dan pembuatan *Flipbook* digital berbasis *Tri Hita Karana*, (2) pengujian validitas, (3) pengujian kepraktisan, serta (4) pengujian efektivitasnya melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas III untuk melihat respon dan dampak penggunaan *Flipbook* terhadap peningkatan kemampuan literasi. Penelitian ini tidak mencakup analisis jangka panjang terhadap perkembangan literasi, dan tidak membandingkan dengan media pembelajaran lain secara langsung.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD Negeri 2 Penglatan?
2. Bagaimana tingkat validitas bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD Negeri 2 Penglatan?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD Negeri 2 Penglatan?
4. Bagaimana tingkat efektivitas bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD Negeri 2 Penglatan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang bangun bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD Negeri 2 Penglatan.
2. Untuk menguji validitas bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD Negeri 2 Penglatan.
3. Untuk menguji kepraktisan penggunaan bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD Negeri 2 Penglatan.
4. Untuk menguji efektivitas bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD Negeri 2 Penglatan.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar *Flipbook* digital berbasis nilai-nilai *Tri Hita Karana*, yang digunakan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar, dengan tujuan utama meningkatkan kemampuan literasi siswa. Spesifikasi produk yang diharapkan meliputi:

### 1. Jenis Produk

Produk berupa bahan ajar digital dalam bentuk *Flipbook* cerita bergambar, yang menampilkan alur cerita naratif interaktif dengan muatan nilai-nilai *Tri Hita Karana* (hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan).

### 2. Konten Produk

Konten *Flipbook* mencakup beberapa komponen utama, yaitu penjabaran capaian dan tujuan pembelajaran sesuai kurikulum merdeka, cerita bergambar dengan narasi dialogis yang menyisipkan pesan moral berbasis *Tri Hita Karana*, kesimpulan cerita yang merefleksikan pesan moral, latihan soal berbentuk kuis interaktif dengan *Wordwall*, forum diskusi interaktif berbasis *Padlet* yang mendorong literasi menulis dan interaksi sosial digital, dan memuat profil pengembang di bagian akhir sebagai penutup.

### 3. Kelebihan Produk

Produk kolaboratif berbasis teknologi yang tidak hanya berfokus pada literasi membaca, tetapi juga mendorong literasi menulis melalui aktivitas forum, mengembangkan literasi sosial digital lewat interaksi antar siswa, mengintegrasikan pendekatan edukatif berbasis nilai lokal, fitur interaktif,

dan *platform* digital yang saling terhubung dalam satu produk pembelajaran utuh dan menarik, serta meningkatkan minat belajar melalui visualisasi menarik dan alur cerita yang kontekstual.

#### 4. *Software*

Pengembangan produk ini menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu *Canva* untuk mendesain setiap halaman dalam format *PDF*, *Heyzine* untuk mengubah desain *PDF* menjadi *Flipbook* digital interaktif, *Padlet* untuk menyematkan forum diskusi siswa, *Wordwall* untuk membuat dan menyematkan kuis interaktif, dan *ChatGPT (AI Generator)* untuk menghasilkan ilustrasi gambar yang digunakan dalam cerita.

### 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar *Flipbook* berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi siswa kelas III Sekolah Dasar.

#### 1) Asumsi Pengembangan:

- a) Peserta didik memiliki akses terhadap perangkat digital, seperti *laptop*, *tablet*, atau *smartphone*, serta koneksi internet untuk mengakses *Flipbook*.
- b) Guru memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan media digital dan mampu memfasilitasi penggunaan bahan ajar berbasis *Flipbook* di kelas.
- c) Nilai-nilai *Tri Hita Karana* dapat diterima secara universal dan dipahami siswa kelas III Sekolah Dasar sebagai bagian dari pembentukan karakter.
- d) Siswa memiliki kemampuan awal literasi dasar yang memungkinkan mereka mengikuti alur cerita, memahami narasi, dan berpartisipasi dalam forum diskusi maupun kuis interaktif.

- e) Lingkungan sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital, baik dari segi kebijakan, infrastruktur, maupun dukungan teknis.

## 2) Keterbatasan Pengembangan:

- a) Produk hanya diujicobakan pada ruang lingkup terbatas, yaitu siswa kelas III di salah satu sekolah dasar (SDN 2 Penglatan), sehingga generalisasi hasil pengembangan perlu diuji lebih lanjut di konteks yang lebih luas.
- b) *Flipbook* hanya dikembangkan untuk satu bab (Bab VIII: Sahabat dari Seberang) dari buku Bahasa Indonesia kelas III, sehingga cakupan materi masih terbatas.
- c) Kemampuan literasi siswa sangat beragam, sehingga respon terhadap bahan ajar bisa berbeda-beda tergantung pada kemampuan awal, minat baca, dan latar belakang siswa.
- d) Keterbatasan waktu dan sumber daya dalam proses produksi gambar dan narasi, yang sebagian besar didesain secara mandiri menggunakan perangkat lunak berbasis daring.
- e) Keterbatasan dalam akses dan keterampilan digital siswa maupun guru dapat memengaruhi efektivitas penggunaan bahan ajar secara maksimal.

### 1.8 Definisi Istilah

Berikut adalah definisi istilah untuk penelitian berjudul "Pengembangan Bahan Ajar *Flipbook* Berbasis *Tri Hita Karana* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar".

#### 1. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh guru maupun siswa untuk mendukung

tercapainya kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, bahan ajar disajikan dalam bentuk digital berbasis *Flipbook*.

## 2. *Flipbook*

*Flipbook* adalah media digital interaktif yang menyerupai buku cetak, namun dapat dibuka secara daring melalui perangkat elektronik dengan fitur membalik halaman. *Flipbook* dalam penelitian ini memuat teks cerita bergambar, soal interaktif, dan forum diskusi.

## 3. *Tri Hita Karana*

*Tri Hita Karana* adalah filosofi hidup masyarakat Bali yang meliputi tiga hubungan harmonis, yaitu hubungan manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*), manusia dengan sesama (*Pawongan*), dan manusia dengan lingkungan (*Palemahan*). Dalam penelitian ini, nilai-nilai tersebut diintegrasikan dalam konten cerita dan aktivitas dalam bahan ajar.

## 4. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia dalam konteks ini adalah mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar, khususnya kelas III, yang bertujuan untuk membentuk kemampuan berbahasa secara lisan dan tulisan melalui teks, penguasaan kosakata, dan keterampilan menyampaikan gagasan.

## 5. Literasi

Literasi adalah kemampuan individu dalam membaca, menulis, menyimak, dan memahami informasi baik dalam bentuk cetak maupun digital, serta menggunakan informasi tersebut untuk berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif.