

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya penguasaan literasi sebagai fondasi utama bagi peserta didik untuk dapat bersaing dan berkembang dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya. UNESCO menegaskan bahwa literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, serta memahami dan menghargai keberagaman budaya sebagai bagian dari kompetensi global yang perlu dimiliki sejak dini (UNESCO, 2021). Dalam konteks ini, literasi budaya menjadi aspek penting yang harus diajarkan di sekolah dasar untuk membentuk karakter peserta didik yang berwawasan kebinekaan, toleran, dan mencintai budaya bangsanya.

Secara ideal, sekolah dasar di Indonesia diharapkan menjadi ruang strategis untuk menanamkan nilai-nilai budaya melalui pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang mampu menggambarkan realitas budaya secara visual dan interaktif. Media seperti buku cerita bergambar, video, dan alat bantu visual lainnya dapat memfasilitasi siswa dalam mengenali budaya lokal serta membentuk sikap positif terhadap keragaman sejak usia dini (Zuhro dan Cahyandaru, 2022).

Implementasi literasi budaya di banyak sekolah dasar di Indonesia masih belum berjalan secara optimal karena sejumlah kendala mendasar, terutama terkait dengan media dan strategi pembelajaran. Umumnya, materi budaya lokal masih

disampaikan secara pasif melalui teks dalam buku tematik yang dipenuhi narasi panjang dan minim dukungan ilustrasi visual yang menarik atau kontekstual. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami nilai-nilai budaya yang ingin ditanamkan. Tanpa adanya media visual yang relevan, siswa cenderung kehilangan fokus dan minat terhadap materi yang dianggap “abstrak” atau jauh dari realitas keseharian mereka (Ghasya dan Johan, 2020). Di sisi lain, pendekatan pembelajaran yang digunakan guru di kelas umumnya masih bersifat *teacher-centered*. Metode ceramah dan tanya jawab masih mendominasi, tanpa melibatkan aktivitas yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan merefleksikan nilai budaya secara aktif dan kreatif (Harahap dan Prawijaya, 2023). Akibatnya, pembelajaran budaya sering kali menjadi pengalaman yang pasif dan kurang membekas.

Selain keterbatasan media, hambatan juga muncul dari kesiapan guru dan kondisi lingkungan sekolah. Banyak guru belum mendapatkan pelatihan yang memadai dalam mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Kurikulum nasional yang berlaku pun belum cukup fleksibel untuk mengakomodasi kekhasan budaya daerah secara spesifik, sehingga guru cenderung mengandalkan buku teks standar. Dalam banyak kasus, guru mengalami kesulitan mengaitkan materi budaya dengan konteks lokal siswa karena terbatasnya sumber bacaan serta media ajar visual yang representatif (Zuhro dan Cahyandaru, 2022). Rendahnya ketersediaan bahan ajar yang secara eksplisit menampilkan budaya lokal juga menjadi hambatan besar dalam pengembangan literasi budaya yang menyeluruh. Akibatnya, siswa menjadi kurang mengenal, memahami, atau bahkan

tertarik terhadap cerita rakyat, tradisi, maupun nilai-nilai budaya yang sesungguhnya dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari (Tazkiyah et al., 2021).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Kaliakah menunjukkan bahwa praktik pembelajaran yang mendukung literasi budaya masih jauh dari kondisi ideal. Materi cerita rakyat, yang seharusnya dapat menjadi jembatan untuk mengenalkan nilai-nilai budaya kepada siswa, belum terintegrasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Guru di sekolah tersebut masih menggunakan pendekatan *teacher-centered*, seperti ceramah dan diskusi tanya jawab, tanpa dukungan media pembelajaran visual yang memadai (Ghasya dan Johan, 2020; Putri dan Darma, 2023).

Dari sisi fasilitas, media literasi budaya yang tersedia di SD Negeri 2 Kaliakah masih terbatas pada buku cetak dengan format naratif panjang dan minim ilustrasi. Materi tersebut belum mampu merangsang minat siswa untuk membaca atau berdiskusi mengenai cerita rakyat. Permasalahan ini diperparah oleh dominasi cerita fiksi kontemporer dalam buku tematik, yang kurang merepresentasikan kekayaan budaya lokal. Padahal, siswa cenderung lebih mudah mengingat dan memahami cerita yang disajikan dengan ilustrasi menarik serta alur yang sederhana, dibandingkan paragraf panjang tanpa dukungan visual (Tazkiyah et al., 2021; Zuhro dan Cahyandaru, 2022).

Dalam praktiknya, proses pembelajaran di SD Negeri 2 Kaliakah masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), dengan tingkat partisipasi siswa yang terbatas. Observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan tanpa dilibatkan dalam diskusi bermakna terkait isi cerita. Penelitian terkini menunjukkan bahwa gaya pembelajaran seperti ini menghambat siswa

dalam membangun koneksi antara teks dan pengalaman budaya yang mereka miliki (Susilowati et al., 2022). Rendahnya pemanfaatan media berbasis budaya lokal turut berdampak pada minimnya kesadaran dan apresiasi siswa terhadap keragaman budaya, termasuk budaya Bali yang seharusnya menjadi bagian dari identitas mereka sejak dini (Damayanti et al., 2023).

Permasalahan lain yang mencuat adalah minimnya pelatihan atau pengembangan profesional bagi guru dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Guru di SD Negeri 2 Kaliakah belum memiliki kapasitas atau dukungan fasilitas untuk merancang media secara mandiri, dan tidak tersedia panduan atau modul khusus dari dinas pendidikan terkait pengembangan literasi budaya. Studi lain juga mengungkap bahwa rendahnya literasi budaya siswa sering kali berakar dari keterbatasan kompetensi guru dalam merancang strategi dan media pembelajaran yang kontekstual dan bermakna secara kultural (Zamzami dan Yusri, 2023).

Menghadapi tantangan rendahnya literasi budaya di sekolah dasar, solusi yang banyak direkomendasikan dalam dunia pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan berbasis budaya lokal. Media pembelajaran memegang peran krusial dalam menjembatani materi dengan pemahaman siswa, terutama ketika kontennya bersifat abstrak atau kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Damayanti et al. (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya, memperkuat identitas kebangsaan, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media yang dirancang secara tepat juga

mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi peserta didik usia sekolah dasar (Susilowati et al., 2022).

Salah satu jenis media yang dinilai sangat relevan untuk menjawab permasalahan ini adalah *Big Book*, yaitu buku bergambar berukuran besar dengan tulisan yang jelas serta cerita yang sederhana namun sarat makna. *Big Book* secara khusus dirancang untuk pembelajaran kelompok dan visualisasi materi, menjadikannya sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan berpikir konkret-operasional. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Big Book* secara signifikan dapat meningkatkan minat baca, kemampuan memahami cerita, serta membangun diskusi bermakna antarsiswa dalam konteks literasi budaya (Ghasya dan Johan, 2020; Putri dan Darma, 2023). Selain itu, media ini memungkinkan guru memfasilitasi pembelajaran yang bersifat dialogis, karena siswa dapat melihat, mendengar, dan merespons isi cerita secara bersama-sama dalam suasana yang kolaboratif dan menyenangkan (Zamzami dan Yusri, 2023).

Pemilihan *Big Book* sebagai solusi utama dalam pengembangan literasi budaya didasarkan pada berbagai keunggulan yang telah dibuktikan secara empiris. Media ini dirancang untuk menyajikan cerita dengan ilustrasi berukuran besar, kalimat sederhana, serta format yang memungkinkan kegiatan belajar bersama secara visual dan interaktif. Hal ini terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa sekolah dasar, sekaligus mendukung kegiatan *shared reading*, yang telah banyak dikaitkan dengan peningkatan kemampuan berbahasa dan pemahaman isi cerita (Putri dan Darma, 2023).

Sejumlah penelitian memberikan data kuantitatif yang memperkuat efektivitas *Big Book* dalam meningkatkan keterampilan literasi. Ghasya dan Johan (2020) menemukan bahwa penggunaan *Big Book* dapat meningkatkan rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman siswa dari 68,6 menjadi 85,2 setelah beberapa siklus pembelajaran. Studi serupa oleh Apriani et al. (2021) melaporkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 66,7 menjadi 83,5, serta peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar 42% dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, *Big Book* juga berkontribusi pada aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran. Tazkiyah et al. (2021) mencatat bahwa 84% siswa merasa lebih senang dan antusias saat membaca cerita menggunakan *Big Book*, berkat tampilan visual yang besar dan warna-warni yang menarik. Interaksi siswa dalam kegiatan membaca bersama pun meningkat, dengan keterlibatan dalam diskusi kelas naik sebesar 36%. Temuan serupa disampaikan oleh Damayanti et al. (2023) yang melaporkan bahwa penerapan *Big Book* dalam pembelajaran berbasis budaya lokal berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai budaya sebesar 67,5%, khususnya ketika materi disajikan dengan ilustrasi kontekstual dan dialog sederhana.

Berdasarkan berbagai temuan empiris dan hasil observasi di SD Negeri 2 Kaliakah, jelas bahwa rendahnya literasi budaya siswa tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan media visual, tetapi juga oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered*. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tidak hanya mampu menyampaikan materi secara menarik dan kontekstual, tetapi juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Big Book terbukti menjadi media yang efektif untuk menjembatani penyampaian nilai-nilai budaya kepada siswa sekolah dasar secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Dengan keunggulan dalam mendukung pembelajaran kelompok, meningkatkan minat baca, dan memperkuat pemahaman terhadap konten budaya lokal, media ini dinilai sangat relevan untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran literasi budaya.

Sebagai *respons* terhadap tantangan tersebut, sekaligus menjawab kebutuhan di lapangan, maka dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Cerita Rakyat terhadap Literasi Budaya Siswa Kelas III SD Negeri 2 Kaliakah.” Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi konkret dalam menghadirkan solusi pembelajaran yang kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pada penguatan identitas budaya sejak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran literasi budaya siswa kelas III SD N 2 Kaliakah, yaitu

- a. Fasilitas literasi budaya masih terbatas, di mana media yang tersedia hanya berupa buku cerita teks panjang dan belum ada media pembelajaran visual seperti *Big Book* yang mendukung minat baca siswa.
- b. Pendekatan pembelajaran masih *teacher-centered*, yang menyebabkan rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

- c. Cerita rakyat sebagai representasi budaya lokal tidak dibahas secara intensif dalam pembelajaran, karena guru terpaku pada buku tematik yang minim konten budaya.
- d. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung pemahaman nilai budaya, sehingga pengembangan nilai-nilai karakter budaya belum optimal.
- e. Minat baca siswa rendah terhadap teks cerita panjang, karena media yang digunakan tidak disesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian pada inti persoalan dan mengingat keterbatasan waktu serta sumber daya, maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran *Big Book* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas III SD N 2 Kaliakah, sebagai solusi atas permasalahan terbatasnya fasilitas media pembelajaran budaya yang menarik dan kontekstual (identifikasi masalah poin a).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Big Book* cerita rakyat untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas III SD N 2 Kaliakah?
- b. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran *Big Book* cerita rakyat yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media pembelajaran *Big Book* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas III SD N 2 Kaliakah.
- b. Mengetahui hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran *Big Book* cerita rakyat yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan isi, desain, bahasa, dan penyajian.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik dalam bidang pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang menyenangkan dan kontekstual, serta memperkaya referensi terkait penggunaan *Big Book* dalam peningkatan literasi budaya.

b. Manfaat Praktisi

1. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui visualisasi cerita rakyat, sehingga meningkatkan minat baca dan pemahaman nilai-nilai budaya lokal.

2. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan aplikatif untuk menyampaikan materi cerita rakyat dengan pendekatan literasi budaya secara lebih interaktif dan menarik.

3. Bagi Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran tematik yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi budaya serta mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada kearifan lokal dan penguatan profil pelajar Pancasila.

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi untuk penelitian pengembangan media pembelajaran serupa, khususnya berbasis budaya lokal dan literasi, serta pengembangan model pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Big Book* cerita rakyat yang dikembangkan secara sistematis berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran literasi budaya. Spesifikasi produk yang diharapkan meliputi:

- a. **Nama Produk:** Media Pembelajaran *Big Book* Cerita Rakyat “Asal Usul Selat Bali”.
- b. **Bentuk dan Fitur Produk**
 1. Format fisik berupa buku besar (*Big Book*) berukuran A3 dengan ilustrasi berwarna dan ukuran huruf besar.
 2. Isi cerita berasal dari cerita rakyat lokal “Asal Usul Selat Bali” yang telah disederhanakan untuk anak usia sekolah dasar.
 3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, ringkas, dan mudah dipahami.
 4. Ilustrasi gambar berwarna yang mendukung isi cerita.

5. Penyajian alur cerita mengikuti urutan logis dengan unsur budaya dan pesan moral yang kuat.
 6. Halaman dirancang untuk dapat dibaca bersama dalam kelompok (*shared reading*), dilengkapi lembar diskusi atau pertanyaan reflektif sederhana.
- c. **Fungsi Produk:** Sebagai media pembelajaran visual dan interaktif yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran tematik Bahasa Indonesia untuk menumbuhkan literasi budaya, meningkatkan minat baca, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa terhadap cerita rakyat..

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis cerita rakyat menjadi urgensi dalam menjawab rendahnya minat baca siswa terhadap teks-teks bermuatan budaya serta keterbatasan media visual dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. *Big Book* hadir sebagai media yang menyenangkan, mudah digunakan, dan mampu menyajikan pengalaman belajar yang kaya secara visual, linguistik, dan kultural.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Big Book* secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan membaca pemahaman, serta membangun kesadaran terhadap nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran (Ghasya dan Johan, 2020; Apriani et al., 2021). Dalam konteks SD Negeri 2 Kaliakah, media ini sangat relevan, mengingat pembelajaran yang selama ini cenderung monoton, minim media pendukung, dan belum mampu menanamkan nilai budaya secara optimal.

Melalui pengembangan media *Big Book* ini, diharapkan pelaksanaan pembelajaran berbasis literasi budaya dapat diperkuat secara praktis, sekaligus mengaktifkan peran siswa dalam proses belajar. Media ini juga diharapkan mampu memberikan pengalaman membaca yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu, produk ini dapat memperkaya alternatif media ajar yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, serta menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis kearifan lokal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

1. Siswa kelas III SD N 2 Kaliakah memiliki keterampilan dasar membaca yang memadai untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media *Big Book* secara aktif.
2. Media *Big Book* cerita rakyat yang disajikan secara visual dan naratif menarik mampu meningkatkan minat baca serta pemahaman nilai-nilai budaya siswa.
3. Guru dapat menggunakan media *Big Book* dengan mudah sebagai pendukung dalam proses pembelajaran tematik, khususnya pada materi teks cerita rakyat.
4. Cerita rakyat lokal “Asal Usul Selat Bali” relevan dengan konteks kehidupan siswa dan dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai budaya secara kontekstual.

b. Keterbatasan Pengembangan

1. Penelitian ini hanya dilakukan di satu lokasi, yaitu SD N 2 Kaliakah, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas untuk seluruh sekolah dasar.
2. Produk yang dikembangkan hanya mencakup satu cerita rakyat, sehingga belum mewakili seluruh keragaman budaya Indonesia.
3. Pengembangan hanya dilakukan sampai tahap validasi ahli pada model ADDIE, sehingga belum mencakup implementasi di kelas dan evaluasi dampak jangka panjang.
4. Uji coba terhadap pengguna akhir (siswa dan guru) belum dilakukan secara menyeluruh karena keterbatasan waktu dan sumber daya penelitian.

1.10 Defenisi Istilah

Berikut adalah definisi istilah penting dalam konteks penelitian ini:

- a. **Media Pembelajaran:** Segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi ajar agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.
- b. **Big Book:** Buku berukuran besar yang dirancang untuk kegiatan membaca bersama di kelas, dengan teks besar, bahasa sederhana, dan ilustrasi berwarna yang mendukung pemahaman cerita, terutama digunakan di pendidikan dasar.
- c. **Cerita Rakyat:** Karya sastra lisan atau tulisan yang berkembang di masyarakat secara turun-temurun, mencerminkan nilai, norma, serta budaya lokal, dan digunakan sebagai sarana pembelajaran karakter dan kebangsaan.

- d. Literasi Budaya: Kemampuan individu dalam mengenali, memahami, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk kesadaran terhadap warisan budaya lokal dan nasional.
- e. Model ADDIE: Suatu model pengembangan sistem pembelajaran yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Dalam penelitian ini, pengembangan hanya dilakukan hingga tahap *Development* (D) dan validasi dalam *Design* (D).

