

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat memengaruhi banyak sisi kehidupan manusia, terutama dalam pendidikan. Seiring berkembangnya era digitalisasi, pembelajaran harus mampu mengikuti kemajuan teknologi agar tercipta proses yang lebih engaging, fungsional, dan cocok dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik, sebab pendidikan memiliki peran krusial dalam menciptakan SDM yang unggul.

Penggunaan media teknologi dalam kurikulum pendidikan Indonesia sampai sekarang belum berjalan secara maksimal. Dalam pendidikan modern, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran menjadi hal yang krusial. Banyak pendidik di berbagai belahan dunia mencoba memanfaatkan inovasi tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Akan tetapi, mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum tidak mudah karena ada berbagai hambatan yang harus diatasi. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin kompleks dan cepat, guru seharusnya memaksimalkan komunikasi dan kerja sama dengan siswa guna menciptakan pembelajaran yang menarik.

Tantangan besar dalam pembangunan nasional salah satunya terletak pada kualitas pendidikan di Indonesia yang hingga kini masih memerlukan pemerataan serta peningkatan mutu (Satria, 2025). Jika dibandingkan dengan negara tetangga dianggap masih kurang memadai terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Sebagai Bahasa resmi negara dan media utama dalam proses pembelajaran, Bahasa Indonesia menjadi pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, dari SD sampai bangku perkuliahan (Muhaji, et all. 2013).

Dalam Pendidikan di Sekolah Dasar, Peran mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat signifikan karena bahasa ini tidak hanya dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, melainkan turut digunakan dalam proses belajar di mata pelajaran lainnya (Mahayanti, 2025). Dalam memahami berbagai peristiwa di lingkungan sekitar secara kritis, kolaboratif, dan reflektif, siswa perlu difasilitasi melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berperan penting dalam membentuk kemampuan akademik serta karakter mereka, sekaligus menanamkan keterampilan berbahasa yang mendalam (Rosyid, 2024).

Meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa melalui pemanfaatan teknologi yang tepat dan bermakna menjadi salah satu aspek yang menantang dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Ini terjadi karena kemampuan membaca menjadi pondasi utama yang harus dimiliki setiap siswa SD untuk memproses dan memahami materi pembelajaran (Risma et al., 2018). Oleh sebab itu, kemampuan membaca sebagai salah satu keterampilan dasar perlu dikembangkan secara optimal pada jenjang sekolah dasar.

Sebagai kemampuan dasar, membaca pemahaman memiliki peranan penting dalam mendukung prestasi belajar siswa. Membaca diartikan sebagai kegiatan menggali informasi yang termuat dalam teks (Dalman, 2017). Karenanya, membaca mencakup proses memahami serta menafsirkan tanda atau tulisan yang bermakna sehingga maksud penulis dapat dipahami oleh pembaca.

Pada kenyataannya, temuan penelitian tahun 2022 oleh Programme for International Student Assessment (PISA) mengindikasikan bahwa di bidang literasi matematika, sains, serta membaca, Indonesia masih mencatat skor di bawah rata-rata negara-negara OECD (OECD, 2023). Kondisi tersebut mengindikasikan jika banyak peserta mengalami kesulitan memahami bacaan secara mendalam. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya sanggup mengembangkan kemampuan literasi secara optimal.

Jika ditinjau dari temuan Asesmen Nasional (AN), rendahnya keterampilan membaca bagi peserta didik di jenjang SD dikarenakan sebagian besar belum mencapai batas kompetensi minimum literasi membaca, sejalan dengan temuan PISA 2022. Seperti yang terjadi di SD No. 4 Mengwitani, dimana rapor Pendidikan menunjukkan bahwa adanya penurunan dalam literasi membaca siswa SD No.4 Mengwitani dimana temuan rapor menunjukkan skala Baik tetapi mengalami penurunan sebanyak 7,024% dibandingkan dengan temuan rapor tahun 2024 dengan nilai Kompetensi Membaca Teks Sastra yakni 57,38/100 dan Kompetensi membaca teks informasi yakni 63,56/100. Tidak mampu mengidentifikasi informasi penting, menarik kesimpulan, maupun menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan menjadi tanda bahwa masih ada siswa kelas V yang kesulitan memahami isi text bacaannya.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran secara maksimal yang dapat menunjang proses pembelajaran serta kurangnya minat baca mereka menjadi salah satu aspek mengapa terjadi keterampilan baca yang rendah. Kondisi tersebut bisa terjadi karena siswa merasa kurang tertarik pada bacaan yang sedang dibacanya. Agar kegiatan membaca menjadi lebih variatif dan inovatif, pafa proses

pembelajaran, pendidik dituntut mampu melakukan penyegaran atau inovasi. Terbatasnya bacaan yang menarik dan sesuai tingkat perkembangan siswa turut menjadi faktor rendahnya kemampuan membaca mereka. Bacaan yang disajikan hendaknya mempertimbangkan aspek usia, latar belakang, serta tingkat kemampuan siswa supaya lebih mudah dimengerti.

Di sekolah, pembelajaran sering kali masih mempergunakan teks bacaan tradisional yang bersifat pasif dan kurang mampu menarik minat siswa. Bacaan tersebut umumnya informatif dan monoton tanpa dukungan visual maupun unsur interaktif. Padahal, siswa kelas V sekolah dasar masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional yang memerlukan pembelajaran menarik dan kontekstual agar pemahaman meningkat. Sesuai karakteristiknya, siswa sekolah dasar cenderung menyukai media berbasis visual (Nurgiyantoro, 2018). Media visual memiliki keunggulan berupa kemudahan dalam dipahami, kejelasan penyajian, serta daya tarik yang tinggi (Sumantri, 2015).

Melihat akan pentingnya membaca bagi peserta didik, Melalui metode atau media yang mampu menunjang kemampuan membaca, pendidik perlu berupaya meningkatkan keterampilan membaca siswa. Sebagai media literasi, teknologi komunikasi dapat dimanfaatkan melalui berbagai sumber media digital. Disinilah digitalisasi berperan penting sebagai salah satu solusi alternatif. Buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan melalui format .ppt atau PowerPoint (Nurgiyantoro, 2018) merupakan salah satu bentuk media digital interaktif dalam pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, audio, animasi, serta efek transisi (Anitah, 2020) menjadikan penyajian materi lebih menarik. Melalui kombinasi tersebut, siswa lebih termotivasi untuk membaca dan lebih mudah memahami isi teks.

Penggunaan media ini memungkinkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan pengalaman membaca yang tidak monoton serta bermakna.

Keberhasilan media pembelajaran dilihat oleh tampilan visualnya sekaligus kesesuaian materi dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, buku cerita digital interaktif akan lebih bermakna jika dikombinasikan dengan nilai-nilai kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan nilai-nilai, norma, tradisi atau cerita fakyat yang berkembang dalam budaya suatu daerah. Dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran, materi akan terasa lebih relevan dan bermakna bagi siswa, dekat dengan kehidupan siswa serta dapat membangun rasa cinta cinta terhadap budayanya sendiri. Nilai-nilai kearifan lokal perlu dilestarikan salah satunya melalui penggunaan bahan ajar berbasis kearifan lokal. (Mussadat, et all, 2021). Dengan dipadukannya buku cerita digital interaktif ini dengan kearifan lokal yang ada pada masyarakat setempat khususnya daerah Bali ini dapat memberikan pengalaman yang menarik daripada dengan teks konvensional. Karena dikaitkan langsung pada kehidupan yang ada disekitar siswa. Beragam kearifan lokal di lingkungan masyarakat Bali dapat dimanfaatkan sebagai sumber bahan ajar yang kaya akan nilai dan inspirasi. Seperti cerita rakyat, kehidupan desa adat, upacara keagamaan atau nilai gotong royong yang dapat dijadikan sumber cerita yang bermuatan edukatif dan kontekstual. Pemahaman siswa terhadap isi bacaan akan lebih mudah ketika teks yang dibaca mencerminkan lingkungan, tokoh, atau cerita yang sudah mereka kenal.

Sebagai solusi guna menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik kelas V, dapat dikembangkan buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali. Buku ini menghadirkan beberapa cerita dalam negeri yang penuh dengan nilai

budaya serta moral, sekaligus menyajikan bacaan yang menarik. Melalui media tersebut, dimaksudkan peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan membaca, pemahaman terhadap bacaan semakin kuat, dan rasa bangga terhadap budaya Bali dapat tumbuh.

Dengan sasaran guna menumbuhkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD, penelitian ini mengembangkan buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali sebagai alternatif bahan ajar yang menarik, efektif, dan kaya nilai budaya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan berikut diperoleh berlandaskan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya.

1. Rendahnya kemampuan membaca siswa menyebabkan pemahaman terhadap bacaan yang mereka pelajari menjadi kurang optimal.
2. Kurang optimalnya upaya guru dalam menghadirkan inovasi pembelajaran menyebabkan aktivitas membaca menjadi kurang beragam dan inovatif
3. Minimnya penggunaan media berbasis visual dan digital dalam pembelajaran sehingga belum mampu menarik minat siswa secara maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada upaya mengatasi kendala pembelajaran yang melibatkan peserta didik, guru, serta lingkungan belajar. Dengan maksud agar penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah ditetapkan meliputi: (1) belum adanya

buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali di SD No. 4 Mengwitani, (2) media pembelajaran yang tersedia belum optimal dalam mendukung belajar mandiri terutama untuk meningkatkan membaca pemahaman, dan (3) kemampuan membaca pemahaman siswa yang masih rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Beberapa permasalahan yang akan diteliti dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, yakni:

1. Bagaimanakah rancang bangun buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali untuk siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimanakah validitas buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali untuk kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali untuk siswa kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan, disusun berpedoman pada pemaparan sebelumnya, yakni:

1. Menghasilkan buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali untuk siswa kelas V sekolah dasar.

2. Menganalisis validitas buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali untuk siswa kelas V sekolah dasar.
3. Menganalisis kepraktisan buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali untuk siswa kelas V sekolah dasar.
4. Menganalisis efektivitas buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan agar mampu memberikan manfaat yakni:

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, Melalui penelitian ini, dimaksudkan agar tercipta kontribusi bagi kegiatan pembelajaran di SD dalam bentuk pengembangan buku cerita digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

2. Manfaat praktis

1) Bagi Siswa

Adanya buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali dimaksudkan agar mampu membantu siswa dalam proses belajar serta meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka.

2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru diharapkan terbantu dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik. Selain itu, penelitian ini berpotensi sebagai wadah guna meningkatkan wawasan dan mengembangkan kreativitas serta inovasi dalam merancang media interaktif yang efektif guna

meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik

3) Bagi Kepala Sekolah

Menjadi acuan dalam mempertimbangkan kebijakan sekolah untuk mendorong pendidik mengembangkan media belajar interaktif sehingga mempermudah proses belajar, penelitian pengembangan ini diharapkan juga dapat dijadikan acuan dalam penyusunan program pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi serta sumber informasi guna menambah wawasan pada penelitian selanjutnya, temuan penelitian ini juga dimaksudkan agar mampu mendukung pengembangan buku cerita digital interaktif berbasis kearifan lokal Bali.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Sebagai alternatif untuk membantu guru meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, penelitian pengembangan ini menghasilkan buku cerita digital interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan pembelajaran meningkatkan daya tarik materi agar siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah. Spesifikasi produk pengembangan diantaranya:

- 1) Buku cerita digital interaktif yang dikembangkan memuat kearifan lokal Bali dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.
- 2) Proses pengembangan memanfaatkan aplikasi pendukung, yakni Microsoft Office PowerPoint, Canva, dll.
- 3) Dalam pelaksanaannya, guru membagikan tautan web kepada siswa sehingga produk ini dapat digunakan secara online melalui perangkat seperti ponsel atau

laptop.

1.8 Asumsi Pengembangan

Media Buku Cerita Digital Interaktif ini didasari atas beberapa asumsi yaitu:

1. Ketersediaan sarana penunjang seperti laptop, LCD, Proyektor, Handphone, dan jaringan internet
2. Dalam penggunaan media yang dikembangkan, siswa kelas V yang telah mampu membaca tidak mengalami hambatan selama proses pembelajaran.
3. Media Buku Cerita Digital Interaktif berpotensi meningkatkan kemampuan membaca pemahaman bagi siswa kelas V SD.
4. Melalui pembagian link, media ini dapat diakses dengan mudah menggunakan laptop maupun ponsel.

1.9 Penjelasan Ilmiah

Dalam rangka mengurangi potensi kesalahpahaman mengenai istilah kunci penelitian, perlu ditetapkan batasan istilah diantaranya.

1. Penelitian pengembangan ialah penelitian yang dirancang, dikembangkan, dan diuji agar produk yang ditemuakan efektif. Prosesnya mencakup identifikasi masalah, perancangan, dan pengembangan produk sebagai solusi optimal.
2. Buku cerita digital interaktif yang berbasis pada kearifan lokal Bali ialah media pembelajaran bagi guru, khususnya dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Buku ini menyatukan unsur gambar, teks, dan audio yang dikemas berdasarkan

kearifan lokal masyarakat Bali, memungkinkan interaksi yang aktif dan langsung bagi penggunanya.

3. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan membaca pemahaman merupakan kemampuan penting. *Reading for understanding* didefinisikan sebagai membaca untuk menangkap aspek kesusastraan, menyusun resensi kritis, mengenali pola fiksi, serta memahami drama tulis (Tarigan, 2015).

1.10 Luaran Penelitian

Luaran penelitian berisikan artikel yang dimiliki oleh penulis selama menempuh studi magister Pendidikan Dasar yakni “Strategi Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sd” yang sudah terbit pada Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Universitas Pasundan Vol. 10 No. 02 (2025) yang terakreditasi sinta 4. Selain itu penulis juga sudah mempublish artikel yang berjudul “Optimalisasi Peran Guru dalam Mengatasi Bullying melalui Pendidikan Moral Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar” yang sudah dipublish pada Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora universitas Pendidikan Ganesha Vol. 9 No. 2 (2025) dan terakreditasi sinta 3.

Penelitian pengembangan ini nantinya akhirnya akan membuahkan hasil karya yakni produk Buku Cerita Digital Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali. Berhubungan dengan artikel ilmiah yang dibuat oleh peneliti, peneliti memiliki rencana untuk melakukan publikasi pada Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha dikarenakan jurnal tersebut sudah diakreditasi oleh Sinta 3.

