

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemerintah memberikan perhatian yang signifikan terhadap penguatan budaya literasi karena hal tersebut merupakan landasan utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, kompetitif, serta adaptif terhadap dinamika dan persaingan di era global. Literasi tidak lagi dimaknai sebatas kemampuan membaca dan menulis, melainkan telah berkembang menjadi kecakapan berpikir kritis, memahami informasi secara mendalam, serta mampu memanfaatkan pengetahuan tersebut secara tepat guna dalam praktik kehidupan sehari-hari (Hidayati et al., 2021). Literasi adalah keterampilan penting dalam periode globalisasi yang berkembang seiring dengan laju inovasi teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju. Jika seseorang ingin berperan aktif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik, mereka harus memiliki keterampilan ini. Oleh karena itu, pemerintah menginisiasi berbagai kebijakan strategis, seperti Gerakan Literasi Nasional (GLN), implementasi Kurikulum Merdeka, serta program Transformasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial, sebagai upaya sistematis dalam membangun budaya literasi masyarakat secara menyeluruh mulai dari jenjang usia dini hingga dewasa. Literasi diharapkan tidak sekadar diterapkan dalam proses pendidikan di lingkungan sekolah, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam membentuk bangsa yang adaptif, demokratis, serta memiliki

karakter budaya yang kuat (Susilawati, 2024).

Dokumen Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024 menegaskan peningkatan literasi sebagai salah satu fokus utama guna mendukung terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas dan siap berkompetisi. Pemerintah berharap untuk membangun ekosistem pendidikan yang menekankan kognitif akademik dan kemampuan bernalar kritis, membaca, dan literasi digital yang relevan dengan tuntutan abad ke-21. Strategi pencapaiannya dilaksanakan melalui penyediaan bahan bacaan yang berkualitas, pengembangan dan revitalisasi perpustakaan sekolah dan komunitas, pelatihan literasi bagi pendidik, serta penguatan komunitas literasi di berbagai daerah. Di samping itu, berbagai inisiatif terus dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yaitu strategis guna meningkatkan capaian literasi peserta didik Indonesia dalam asesmen internasional, melalui pelaksanaan Programme for International Student Assessment (PISA) sebagai bagian dari komitmen pemerintah dalam memperbaiki peringkat literasi Indonesia yang hingga kini masih tergolong lebih rendah dibandingkan rerata negara anggota OECD (Wang et al., 2023). Pendekatan ini bertujuan tidak semata-mata pada peningkatan capaian numerik, melainkan pada pembentukan generasi pembelajar yang tangguh dan berorientasi pada pembelajaran sepanjang hayat.

Maka dari itu, pencapaian target literasi nasional tidak dapat hanya mengandalkan kebijakan yang bersifat top-down semata. Upaya tersebut memerlukan keterlibatan aktif dari beragam pihak terkait, mulai dari pemerintah daerah hingga institusi pendidikan, tenaga pendidik, keluarga, hingga masyarakat secara luas. Pemerintah pun mendorong setiap satuan pendidikan untuk

bertransformasi menjadi pusat pengembangan literasi yang kreatif dan inspiratif, melalui pelaksanaan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, serta mampu menghadirkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Guru berfungsi sebagai pendamping pembelajaran yang memiliki peran strategis dalam menyampaikan materi sekaligus menanamkan kebiasaan literasi di seluruh mata pelajaran (Rahmadhani & Suriani, 2025). Selain itu, peran keluarga sebagai lingkungan pembelajaran pertama juga dinilai krusial dalam menanamkan kebiasaan membaca dan sikap gemar belajar sejak usia dini (Permana & Prasetyawan, 2025). Dalam mendukung upaya tersebut, pemerintah menyediakan berbagai sumber daya, mulai dari akses terhadap bahan ajar digital, program pelatihan berkelanjutan, hingga peningkatan kapasitas kelembagaan yang mendukung gerakan literasi. Kemampuan interaksi sosial merupakan kemampuan yang memungkinkan individu mengembangkan relasi, berkomunikasi, serta menjalin kerja sama dengan orang lain maupun lingkungannya (Cahaya et al., 2020). Secara menyeluruh, langkah-langkah tersebut bertujuan untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang literat, reflektif, partisipatif, dan siap menyongsong era bonus demografi menuju visi Indonesia Emas 2045.

Kemajuan teknologi digital yang meliputi *Internet of Things* (IoT) dan kecerdasan buatan telah memengaruhi berbagai bidang kehidupan secara signifikan, termasuk sektor pendidikan. Kondisi ini turut memperkuat pentingnya pengembangan budaya literasi pada era Revolusi Industri 4.0. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran modern, kemampuan membaca serta berpikir kreatif menjadi kompetensi utama yang perlu dimiliki dan dikembangkan oleh peserta

didik masih belum berkembang secara optimal (Widiana et al., 2023). Pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pergeseran zaman dan memberikan manfaat positif dalam pembelajaran melalui media pembelajaran. Pendidikan juga terkait erat dengan Revolusi Industri 4.0, yang dapat membantu mendukung pola belajar dan menghasilkan berbagai inovasi (Kahar *et al.*, 2021). Siswa yang kreatif dan inovatif berusaha untuk menciptakan generasi emas yang akan memimpin negara. Teknologi memiliki pengaruh besar pada pendidikan, memungkinkan peningkatan sistem pendidikan dan pelayanan. Selain itu, kearifan lokal Bali yang berlandaskan nilai-nilai karakter tersebut tercermin dalam sikap serta perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, yang banyak terinspirasi oleh ajaran yang bersumber dari kitab-kitab suci Hindu (I. W. Suastra et al., 2017).

Mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan manusia sangat dipengaruhi oleh teknologi (Doringin *et al.*, 2020). Untuk membuat siswa termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran, guru harus dapat memberikan inovasi baru. Setiap orang memiliki tugasnya sendiri. Misalnya, guru memiliki tugas untuk mengajar siswa, dan siswa juga memiliki tugas untuk belajar. Setiap proses pembelajaran memerlukan peran aktif guru dalam mengembangkan potensi serta kreativitas peserta didik. Sebagai pendidik, guru memiliki kesempatan agar proses belajar berlangsung lebih menarik dan memberikan pemahaman yang bermakna guna meningkatkan pola belajar sekaligus mendorong terbentuknya pola pikir kreatif siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan perkembangan zaman juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Di era modern saat ini, internet telah

berkembang menjadi sumber informasi yang sangat luas, yang menyediakan berbagai jenis informasi, baik yang bersifat akurat maupun yang belum tentu dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya (Diputera, K, S., Trisiantari, N, K, D., & Jayanta, I, N, 2020). Saat ini, kebijakan Indonesia menekankan penggunaan kemajuan teknologi digital di seluruh tingkat pendidikan (Afrizal Purba & Defriyando, 2020). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah topik dengan bermuatan lokal yang dapat digunakan untuk mendukung masuknya era revolusi industri 4.0.

Meskipun berbagai harapan telah diarahkan pada penguatan budaya literasi, kenyataannya masih terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan praktik yang terjadi di lapangan, khususnya dalam pengembangan literasi yang berkaitan dengan nilai gotong royong lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Data hasil PISA 2022 memperlihatkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia dari aspek literasi masih belum optimal, yaitu berada pada peringkat ke-71 dari 81 negara peserta, sehingga menempatkannya sebagai capaian terendah dibandingkan bidang lainnya. Kondisi ini berbeda dengan kemampuan literasi matematika yang menempati terendah berada di posisi ke-70 untuk literasi matematika dan ke-67 dalam kemampuan literasi sains, yang menunjukkan capaian relatif lebih baik dibandingkan literasi membaca (Kemdikbud-Ristek, 2023). Temuan tersebut menggambarkan bahwa kompetensi literasi membaca peserta didik Indonesia masih lebih rendah apabila dibandingkan dengan capaian pada dua kompetensi literasi lainnya, yaitu literasi matematika dan literasi sains. Berdasarkan observasi dan hasil rapor pendidikan SD Negeri 1 Semarang Kuning pada tahun 2025 dalam literasi mengalami penurunan 6,67%

dibandingkan tahun 2024. SDN 1 Semarapura Kangin menghadapi masalah kekurangan media pendidikan digital inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Terkait ketersediaan bahan bacaan, diperoleh bahwa bahan bacaan yang tersedia masih terbatas. Selain itu bahan bacaan yang tersedia tidak variatif. Dalam hal ini bahan bacaan yang tersedia kebanyakan buku mata pelajaran sedangkan buku cerita anak masih terbatas. Lebih lanjut, buku cerita yang tersedia kebanyakan buku cerita yang tidak bergambar dan masih belum tersedia buku cerita digital. Proses pembelajaran demikian membuat peserta didik menjadi bosan. Metode ceramah masih mendominasi pembelajaran di kelas, memberikan sedikit variasi dan berpusat pada guru (pusat guru). Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik tidak aktif (Rivalina & Siahaan, 2020). Pembelajaran berbasis masalah yang menitikberatkan pada penguatan karakter terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa (I Wayan Suastra et al., 2019). Siswa pada masa kini cenderung bersikap santai dan kurang peduli, sehingga guru mengalami kesulitan dalam menarik perhatian mereka agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Wicaksana et al., 2019). Minimnya variasi keterbatasan media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa (Sujana & Dewi, 2022). Peran dan kedudukan sarana serta prasarana memiliki arti yang sangat penting dalam menarik perhatian peserta didik sehingga sekolah diminati (Susiani et al., 2022).

Sejalan dengan hal tersebut juga dilaksanakan observasi pada hari Selasa, 11 Maret 2025. Observasi dilaksanakan pada peserta didik tingkat Sekolah Dasar yaitu siswa kelas III SD Negeri 1 Semarapura Kangin pada muatan pembelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, pelaksanaan proses pembelajaran masih cenderung berfokus pada penggunaan satu sumber utama, yaitu buku teks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai satu-satunya bahan ajar. Setelah diamati lebih lanjut, buku teks tersebut hanya menyajikan materi secara konseptual tanpa mengimplementasikannya dalam contoh-contoh kongkrit melalui cerita sederhana. Idealnya, melalui penerapan model pembelajaran, peserta didik memperoleh kesempatan yang optimal untuk berpartisipasi aktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan secara mandiri dan bermakna tanpa adanya tekanan dari guru (Widiana et al., 2021). Apalagi terkait dengan kearifan lokal sudah hampir punah. Pendidikan bahasa Bali telah diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah, namun jumlah penutur yang fasih berbahasa Bali semakin menurun (Jampel et al., 2018).

Selain itu, capaian literasi membaca berdasarkan hasil *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) dan *Early Grade Reading Assessment* (EGRA) turut mengindikasikan hasil yang belum sejalan dengan standar yang diharapkan sebagaimana pada penilaian PISA. Temuan *National Assessment Program* Indonesia tahun 2016 yang dipublikasikan oleh Puspendik Kemendikbud mengungkapkan bahwa literasi membaca peserta didik Indonesia masih berada pada tingkat yang rendah (Mullis & Martin, 2017; (USAID) Indonesia, 2014). Data tersebut menunjukkan bahwa hanya sebesar 6,06% peserta didik yang berada pada kategori baik, sementara 46,83% termasuk dalam kategori kurang, dan sebanyak 47,11% berada pada kategori cukup (Kemendikbud, 2017). Data tersebut menunjukkan bahwa hanya sebesar 6,06% peserta didik yang berada pada kategori baik, sementara 46,83% termasuk dalam kategori kurang, dan

sebanyak 47,11% berada pada kategori cukup. Kemampuan literasi dasar pada umumnya mencakup keterampilan dalam memahami serta mengevaluasi informasi yang terdapat dalam teks yang dibaca. Literasi tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan membaca serta menulis, tetapi turut meliputi kecakapan berpikir kritis, memahami konteks pengetahuan dan permasalahan, kemampuan menyimak dan berkomunikasi secara lisan, serta mengembangkan pola pikir kreatif dalam berbagai situasi pembelajaran (Harahap *et al.*, 2022). Dalam dunia pendidikan, literasi memiliki fungsi yang sangat penting sebab kemampuan membaca dan menulis menjadi fondasi utama dalam menunjang keberhasilan serta perkembangan akademik peserta didik (Juniawan *et al.*, 2020)

Buku cerita berbasis ilustrasi visual merupakan menjadi salah satu kategori buku yang lazim pertama kali dikenalkan kepada anak-anak dalam tahap awal perkembangan membaca. Pada usia dini, anak mulai mengenal dunia literasi dan sastra melalui kegiatan menyimak cerita yang dibacakan dari buku cerita bergambar. Atas dasar uraian tersebut, pengembangan buku cerita bergambar dalam bentuk digital menjadi penting untuk segera dilakukan guna menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Buku cerita bergambar menyajikan alur cerita melalui perpaduan antara teks serta ilustrasi visualisasi yang dapat membangun pemahaman dengan menyampaikan berbagai informasi secara menarik. Dengan demikian, buku cerita bergambar berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif bagi guru di lingkungan sekolah maupun orang tua dalam mendampingi anak belajar dalam mendampingi proses belajar anak (Gonen, 2009:2). Buku digital atau buku elektronik merupakan media bacaan yang menyajikan perpaduan antara teks, visual gambar, dan media video, maupun

audio yang disampaikan melalui bentuk aplikasi dan dapat diakses melalui perangkat elektronik tertentu (Ibnu Saefullah, 2017). Berbeda dari buku cetak tradisional yang biasanya terdiri atas halaman-halaman kertas berisi teks atau ilustrasi, buku digital menghadirkan informasi dalam bentuk elektronik yang memungkinkan penyajian secara interaktif. Selain teks, buku digital juga mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti suara, musik, video, gambar, serta fitur pendukung lainnya yang dapat memperkaya pengalaman membaca pengguna.

Ada banyak keuntungan dari buku cerita bergambar digital ini. Beberapa keunggulan yang dimiliki media digital di antaranya dapat menyuguhkan proses belajar yang lebih atraktif dan mudah dipahami, menghadirkan pesan melalui berbagai unsur multimedia, serta mendorong peserta didik untuk ikut serta secara aktif dan partisipatif dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, media ini memungkinkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih fleksibel, membuka peluang terjadinya komunikasi yang dialogis, mudah digandakan atau didistribusikan kembali, serta mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik melalui pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi informasi. Buku cerita bergambar ini dikembangkan dengan berbasis budaya local. Hal ini dilakukan dengan alasan kebanyakan buku cerita yang tersedia mengadopsi cerita dari luar negeri seperti cerita Cinderella, putri salju dan lain sebagainya. Selain itu dengan memasukkan budaya local kedalam sebuah cerita dapat menjadi media edukasi sejak dini dalam hal memperkenalkan budaya lokal setempat. Selain itu, berbagai penelitian terdahulu menjadi bukti bahwa pemanfaatan media buku cerita bergambar terbukti efektif dan memberikan manfaat positif dalam proses pembelajaran, serta

memiliki potensi dalam meningkatkan sikap gotong royong peserta didik di tingkat sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut memiliki beberapa keterbatasan terkait dengan subjek yang diteliti (Apriyani & Setiawan, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan suatu penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Bermuatan Budaya Lokal Bali Ngelawar untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong Pembelajaran PPKN Kelas III”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Perumusan masalah tersebut didasarkan pada kondisi literasi di Indonesia yang masih berada pada kategori rendah. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil berbagai survei internasional, seperti PISA, PIRLS, dan EGRA, yang mengungkapkan bahwa kemampuan literasi membaca tingkat kemampuan peserta didik Indonesia masih lebih rendah dibandingkan rata-rata dunia. Bahkan, pada hasil PISA tahun 2022, dari 81 negara peserta, Indonesia menempati urutan ke-71. Capaian ini menegaskan bahwa keterampilan dasar dalam memahami bacaan, berpikir kritis, serta mengolah informasi belum optimal dimiliki oleh peserta didik. Kondisi tersebut semakin diperkuat oleh data rapor pendidikan SD Negeri 1 Semarapura Kangin tahun 2025 yang menunjukkan adanya penurunan capaian literasi sebesar 6,67% dibandingkan dengan tahun sebelumnya, sehingga menandakan perlunya upaya perbaikan yang lebih optimal dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Penurunan tersebut menandakan bahwa praktik literasi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang perlu diatasi secara serius.

Permasalahan yang terjadi di sekolah di antaranya belum tersedianya media pembelajaran digital yang inovatif sebagai pendukung pembelajaran literasi, sehingga proses pembelajaran masih berfokus pada penggunaan media konvensional serta metode ceramah. Kondisi kegiatan pembelajaran yang berfokus pada guru sebagai sumber utama pembelajaran (*teacher-centered*) mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif, mudah merasa jenuh, serta memiliki motivasi yang rendah untuk terlibat dalam kegiatan membaca maupun berdiskusi secara aktif. Di sisi lain, ketersediaan bahan bacaan yang ada di sekolah masih sangat terbatas dan tidak bervariasi. Mayoritas bahan bacaan yang tersedia di sekolah masih didominasi oleh buku teks pelajaran yang berorientasi pada konsep, sedangkan keberadaan buku cerita anak, terutama buku cerita bergambar dan buku digital yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca, masih tergolong minim. Keadaan ini mengakibatkan peserta didik kurang memiliki pilihan bacaan yang menarik serta sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, sehingga pembentukan budaya membaca di lingkungan sekolah belum dapat tumbuh secara maksimal.

Masalah lain yang teridentifikasi adalah Isi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang hanya disajikan secara konseptual tanpa dilengkapi contoh konkret atau cerita sederhana hal yang dipelajari di PPKn sehari-hari. Hal ini membuat nilai-nilai penting seperti gotong royong sulit dipahami secara kontekstual oleh siswa. Selain itu, integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran juga masih minim. Buku cerita yang digunakan di sekolah umumnya mengadopsi kisah dari luar negeri, seperti Cinderella atau Putri Salju, sehingga siswa kurang mengenal nilai-nilai luhur dari budaya sendiri. Padahal,

penguatan budaya lokal melalui media pembelajaran dapat menjadi sarana strategis untuk menanamkan karakter bangsa sekaligus menumbuhkan kebanggaan terhadap identitas lokal.

Di tengah pesatnya perkembangan Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung kegiatan literasi semestinya dapat menjadi peluang strategis untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta relevan dengan kehidupan dan pengalaman belajar peserta didik. Namun, kenyataannya teknologi digital di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal. Padahal, pemanfaatan internet, aplikasi multimedia, serta buku digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkaya pengalaman literasi, dan menumbuhkan kebiasaan membaca sejak dini. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kebijakan nasional dalam memperkuat literasi dengan realitas yang terjadi di sekolah, khususnya di SDN 1 Semarapura Kangin.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini berkonsentrasi pada pengembangan buku bergambar untuk cerita digital berbasis budaya lokal sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Media ini dipilih karena mampu menyampaikan nilai-nilai kearifan lokal, khususnya sikap gotong royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, melalui perpaduan teks dan ilustrasi yang menarik serta praktis dipahami oleh murid. Pemanfaatan buku cerita bergambar digital tidak hanya mendukung menciptakan proses pembelajaran yang menarik, tetapi juga difokuskan pada peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 1 Semarapura Kangin, sekaligus memperkuat pembentukan karakter serta menumbuhkan kecintaan

terhadap budaya lokal.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang tersebut, penelitian ini menetapkan beberapa persoalan berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali *ngelawar* pada materi gotong royong muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SDN 1 Semarapura Kangin?
2. Bagaimanakah validitas isi, desain, dan media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali *ngelawar* pada materi gotong royong muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SDN 1 Semarapura Kangin?
3. Bagaimanakah kepraktisan buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali *ngelawar* pada materi gotong royong muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SDN 1 Semarapura Kangin?
4. Bagaimanakah efektifitas buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali *ngelawar* pada materi gotong royong pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III di SDN 1 Semarapura Kangin?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun proses rancang bangun buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali *ngelawar* pada materi pentingnya gotong royong muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SDN 1 Semarapura Kangin.
2. Untuk mengetahui validitas isi, desain, dan media buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali *ngelawar* pada materi pentingnya gotong royong muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SDN 1 Semarapura Kangin.
3. Untuk mengetahui kepraktisan buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal Bali *ngelawar* pada materi pentingnya gotong royong muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III SDN 1 Semarapura Kangin.
4. Untuk mengetahui efektifitas buku cerita bergambar digital bermuatan budaya lokal Bali *ngelawar* pada materi pentingnya gotong royong pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas III di SDN 1 Semarapura Kangin.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoritis

Secara akademis, penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk digunakan sebagai dasar untuk penelitian berikutnya atau untuk membangun buku cerita. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan menjadi standar untuk penelitian yang sejenis. Selain itu, penelitian ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, terutama di kelas III SDN 1 Semarapura Kangin.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Hasil pengembangan buku cerita ini bermanfaat untuk menumbuhkan minat membaca siswa dan menunjang proses pembelajaran.

b) Bagi Guru

Hasil dari pengembangan buku cerita ini adalah sebuah produk yang disajikan dalam bentuk buku bergambar digital sebagai media pembelajaran pendamping.

c) Bagi Sekolah

Mampu meningkatkan kualitas pendidikan ditingkat sekolah dasar ditempat peneliti melakukan penelitian, karena dengan adanya media pembelajaran buku cerita bergambar digital yang menarik dan dapat menambah minat membaca siswa, yang nantinya berdampak pada peningkatan hasil belajar

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan fokus penelitian ini adalah pada pembuatan buku cerita bergambar digital berbasis budaya lokal yang dikemas dalam format tampilan *flipbook*, sehingga mampu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Buku digital ini dirancang sebagai media pembelajaran inovatif bagi kelas III SD yang mempelajari PPKn, terutama topik gotong royong. Pengembangan produk ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan bahan bacaan yang lebih variatif, kontekstual, serta relevan dengan perkembangan zaman, mengingat kapasitas membaca peserta didik di Indonesia masih terbatas. Buku cerita bergambar dipilih karena menyajikan teks yang

sederhana dengan dukungan ilustrasi berwarna yang menarik, sekaligus mampu menanamkan nilai-nilai budaya lokal melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui penyajian dalam bentuk *flipbook*, buku digital ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang menyenangkan untuk meningkatkan minat baca serta memperkuat keterampilan literasi peserta didik.

Konten buku cerita bergambar digital ini disusun dengan mengangkat tema gotong royong yang disajikan melalui alur cerita sederhana, menarik, dan selaras dengan dunia anak. Cerita menampilkan berbagai aktivitas gotong royong yang terlaksana di rumah, sekolah, maupun komunitas sekitar yang dikontekstualisasikan dengan kehidupan budaya lokal Bali, seperti kegiatan kerja bakti membersihkan lingkungan desa, persiapan upacara adat, serta kebiasaan saling membantu antarwarga dalam aktivitas sehari-hari. Cerita disajikan dengan bahasa yang jelas, ringan, dan gampang dimengerti oleh siswa SD. Ilustrasi yang disajikan menggunakan gaya visual ramah anak dengan dominasi warna cerah, sehingga mampu menarik perhatian sekaligus memperjelas pesan yang disampaikan dalam cerita. Melalui perpaduan antara teks dan gambar, buku digital ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga menjadi sarana penanaman nilai kebersamaan, empati, serta kecintaan terhadap budaya lokal.

Dari aspek desain dan tampilan, buku ini dikemas dalam format digital interaktif yang menyerupai buku fisik melalui tampilan *flipbook* dengan efek membalik halaman. Hal ini memberikan sensasi membaca yang natural, seakan-akan siswa membuka lembaran buku secara langsung. Untuk memperkaya pengalaman belajar, ditambahkan fitur multimedia, antara lain narasi audio yang

membacakan isi cerita, animasi ringan untuk memperkuat daya tarik visual, serta video singkat yang menampilkan praktik gotong royong nyata di masyarakat. Buku ini juga memuat beragam kegiatan interaktif untuk mendukung pembelajaran, seperti latihan soal sederhana, kuis pilihan ganda, serta pertanyaan reflektif yang dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis sekaligus menghubungkan isi cerita dengan pengalaman kontekstual mereka.

Dari segi teknologi, buku cerita bergambar digital ini dikembangkan menggunakan platform berbasis HTML5 atau aplikasi *flipbook* digital (misalnya *Anyflip* atau *Flip PDF Corporate*) sehingga dapat dijalankan aksesnya fleksibel, baik lewat komputer, laptop, tablet, maupun *smartphone*. Produk dapat diakses dalam dua format, yakni offline (aplikasi exe/apk) maupun online (tautan web), sehingga fleksibel digunakan baik di sekolah maupun di rumah. Buku digital ini kompatibel dengan sistem operasi Windows, Android, dan iOS, serta mudah diperbanyak dan disebarluaskan tanpa biaya cetak tambahan, sehingga lebih efisien dibandingkan buku konvensional.

Pengguna buku cerita bergambar digital mencakup guru, siswa, dan orang tua, sementara guru memanfaatkan media ini sebagai alat belajar yang melibatkan siswa dan kontekstual melalui menanamkan nilai-nilai gotong royong kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi pengguna utama yang dapat belajar secara lebih menyenangkan, baik secara mandiri maupun berkelompok. Orang tua juga dapat menggunakan buku digital ini untuk mendampingi anak membaca di rumah, sehingga membentuk kebiasaan literasi keluarga yang mendukung gerakan literasi nasional. Dengan tampilan *flipbook* yang menarik, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk membaca, memahami

nilai-nilai yang terkandung dalam cerita, sekaligus meningkatkan keterampilan literasi digital mereka.

Keunggulan buku cerita bergambar digital ini terletak pada pengintegrasian literasi digital dengan literasi budaya lokal dalam satu media pembelajaran. Produk ini buku ini tidak hanya berisi teks dan gambar, tapi juga dilengkapi dengan multimedia yang mampu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Selain itu, buku digital ini bersifat fleksibel, mudah diakses, serta dapat digunakan oleh peserta didik. Akses fleksibel, kapan pun dan di mana pun dibutuhkan dalam pembelajaran. Namun, produk ini tetap memiliki keterbatasan, di antaranya membutuhkan perangkat digital dan akses listrik atau internet, serta memerlukan pendampingan guru atau orang tua agar pemanfaatannya optimal, khususnya bagi siswa yang belum terbiasa dengan teknologi digital.

Dengan spesifikasi tersebut, buku cerita bergambar digital yang ditampilkan dalam bentuk flipbook ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0, meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa, serta membentuk generasi muda yang cakap, kreatif, dan tetap berakar pada nilai budaya lokal.