

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini selain menuntut pada pemahaman kognitif, juga menekankan pada aspek-aspek sikap ilmiah yang mendukung proses berpikir kritis dan eksploratif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Rasa ingin tahu merupakan bagian dari sikap ilmiah. Sikap ini berupa dorongan alami seseorang untuk mengeksplorasi, mencari tahu, dan memahami sesuatu yang baru (Fuadhi, 2020). Sikap ini mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, melakukan pengamatan, dan mencari penjelasan logis terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya (Saridevita dkk., 2020).

Namun saat ini, sikap rasa ingin tahu siswa SD saat ini semakin menurun. Rendahnya rasa ingin tahu dan minat membaca siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran (Trisiantari dkk., 2022). Rasa ingin tahu siswa SD berdasarkan penelitian di SD Negeri 186/I Sridadi adalah sebesar 26,66%, yang disebabkan ketidakcocokan penggunaan metode pembelajaran (Oktaviani dkk., 2020). Selain itu, penelitian di SD Negeri 2 Kebutuh menemukan bahwa rasa ingin tahu siswa sebesar 47,5% yang termasuk masih rendah (Rachmawati dkk., 2022). Penurunan sikap tersebut diakibatkan oleh pendekatan yang digunakan oleh guru

belum sesuai dengan siswa, sehingga siswa cenderung menerima materi secara mentah daripada tertarik dengan materi yang diajarkan (M. Sari, 2020).

Berdasarkan hasil *study preliminary* yang telah dilakukan melalui wawancara di SD Negeri 6 Tianyar terhadap wali kelas IV juga menemukan permasalahan sikap ilmiah siswa. Guru menyampaikan, rasa ingin tahu yang kurang dimiliki oleh siswa kelas IV, seperti (1) cenderung menerima informasi yang disampaikan guru dan tidak menanyakan mengenai kenapa hal tersebut terjadi, (2) jarang mengajukan pertanyaan dan cenderung pasif selama proses pembelajaran, serta (3) kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan. Sekolah memiliki lingkungan belajar yang kondusif dengan dukungan sarana prasarana dan guru-guru yang mendorong siswa untuk aktif bertanya. Kelebihan ini menjadi potensi penting dalam penelitian untuk mengembangkan rasa ingin tahu siswa sebagai bagian dari sikap ilmiah.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, guru telah menggunakan beberapa solusi, seperti metode ceramah interaktif dan penggunaan video pembelajaran. Tetapi, solusi ini belum sepenuhnya efektif karena masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak memiliki kesempatan yang cukup bereksplorasi dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan juga kurang adanya integrasi konteks budaya dan pengalaman pribadi siswa, yang menjadi daya tarik dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut maka digunakan pendekatan berupa cerita rakyat atau *Satua Bali* yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk membantu proses pembelajaran dalam bentuk buku cerita. Pengembangan sumber belajar berbasis cerita rakyat lokal dapat memperkuat nilai karakter dan rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Riastini dkk., 2025).

Sehingga, penggunaan *Satua Bali* sebagai pendekatan cerita untuk siswa SD didukung oleh teori perkembangan Piaget. Siswa usia SD berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media berupa cerita kontekstual yang dekat dengan pengalaman nyata agar lebih mudah memahami konsep pembelajaran (Tosolini dkk., 2025).

Satua Bali merupakan cerita rakyat maupun fabel berbahasa Bali yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai kehidupan yang luhur (Margunayasa & Riastini, 2021). Sebagai integrasi budaya dalam pembelajaran yang membantu memberikan gambaran pada siswa tentang nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Riastini, Mahayanti, Dharmayanti, dkk., 2025). Sejalan dengan Teori *Culturally Relevant Pedagogy* yang digunakan pada penelitian ini.

Berdasarkan Teori *Culturally Relevant Pedagogy*, pembelajaran penting menekankan pada integrasi latar belakang budaya, pengalaman, dan perspektif siswa (Bahari dkk., 2025). Dari teori ini, *Satua Bali* sebagai latar belakang budaya siswa, berperan untuk menumbuhkan nilai-nilai yang terdapat pada cerita secara langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pengintegrasian *Satua Bali* dalam pembelajaran, membantu pemahaman siswa terhadap materi dan mengaitkannya dengan konteks sosial, moral, dan budaya di sekitarnya. Untuk menciptakan lingkungannya belajar menjadi lebih bermakna dan membentuk karakter yang selaras dengan budaya lokal.

Penelitian sebelumnya oleh Putra (2024) telah mengembangkan buku cerita *Satua Bali* berbasis digital terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini mengembangkan media buku cerita *Satua Bali* berbasis digital. Hasil uji materi dan media menunjukkan produk memiliki validitas

sangat tinggi. Uji kepraktisan memperoleh skor sebesar 91,6%. Dari sisi uji efektivitas, buku cerita *Satua Bali* berbasis digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III.

Penelitian lainnya adalah oleh Pramana (2025) terkait pengembangan media *Pop-up Book Satua Bali Kambing Takutin Macan* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas III di SD Negeri 4 Babahan. Penelitian ini mengembangkan *Pop-up Book Satua Bali*, dengan hasil uji validitas isi sangat tinggi. Uji Kepraktisan sebesar 97,5%, sehingga dinyatakan sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap literasi budaya siswa.

Hanya saja, *Satua Bali* yang digunakan pada penelitian sebelumnya perlu disesuaikan dengan kondisi kehidupan siswa SD saat ini, termasuk dari segi bahasa atau cerita yang dimuat. Hal ini karena cerita yang tidak relevan membuat siswa kehilangan minat dan rasa ingin tahu yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan cerita yang relevan dengan kehidupan saat ini dan tetap mempertahankan nilai budaya yang dimiliki untuk dicantumkan pada buku cerita.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan penyusunan ulang *Satua Bali* agar sesuai dengan kondisi siswa SD saat ini dalam bentuk buku cerita. Untuk mengakomodasi hal tersebut, *Postmodernisme* menjadi pilihan yang tepat tanpa menghilangkan nilai budaya di dalamnya. Filsafat *Postmodernisme* dalam pendidikan merupakan respons terhadap keterbatasan *modernisme* yang menekankan bahwa realitas dan pengetahuan (Erlina & Syaifuddin, 2023). *Postmodernisme* memberi ruang bagi siswa untuk menghubungkan cerita dengan pengalaman sehari-hari, seperti situasi keluarga, lingkungan sekolah, dan

masyarakat. Filsafat ini mendorong pembelajaran yang fleksibel yang, memungkinkan siswa memahami makna dari cerita secara bebas dan tidak terpaku pada satu sudut pandang tertentu (Iskandar dkk., 2023). Keberagaman perspektif dan relevansi dengan pengalaman siswa membuat filsafat ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa SD, dalam hal memahami konsep pembelajaran melalui cerita yang lebih dekat dengan realitas mereka (Erikson dkk., 2023).

Satua Bali yang digunakan dalam penelitian ini berjudul *I Belog*, yang menceritakan tokoh seorang anak polos dan kurang cermat dalam memahami situasi di sekitarnya. Cerita ini dipilih karena memiliki karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan menyimpan pesan moral, seperti berpikir sebelum bertindak dan belajar dari kesalahan. Selain itu, karakter *I Belog* sering mengalami peristiwa lucu yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap alur cerita dan pesan di balik setiap peristiwa. Hal ini sejalan dengan karakteristik rasa ingin tahu yang mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi dan menghubungkan cerita dengan pengalaman sehari-hari di lingkungan sekitar. Dengan demikian, diperlukan pengembangan isi *Satua Bali* yang disesuaikan dengan kehidupan siswa saat ini, yang mengandung konten menumbuhkan rasa ingin tahu dalam bentuk buku cerita.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya rasa ingin tahu siswa SD, karena kurangnya penggunaan sumber belajar atau media pembelajaran yang variatif.

2. Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya kontekstual dan belum menggugah rasa ingin tahu siswa SD.
3. Penggunaan ceramah interaktif dan video pembelajaran yang bersifat satu arah, sehingga belum mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa SD secara optimal.
4. Kurangnya integrasi konteks budaya lokal dan pengalaman pribadi siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa jauh dari kehidupan nyata mereka.
5. *Satua Bali* sudah digunakan sebagai sumber belajar, tetapi belum disesuaikan dengan kehidupan anak saat ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, penelitian memfokuskan pada permasalahan (1) rendahnya rasa ingin tahu siswa SD, karena kurangnya penggunaan sumber belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan (5) *Satua Bali* sudah digunakan sebagai sumber belajar, tetapi belum disesuaikan dengan kehidupan anak saat ini.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Seperti apakah rancangan buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa SD?
2. Bagaimana validitas isi buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* yang dikembangkan?

3. Bagaimana respons pengguna terhadap buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancangan awal pengembangan buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa SD.
2. Untuk menguji validitas isi buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa SD.
3. Untuk menguji respons pengguna terhadap buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media cetak. Produk ini berupa buku cerita yang akan memfokuskan pada pembentukan sikap rasa ingin tahu siswa SD.
2. *Satua Bali* yang dipilih berjudul *I Belog* karena relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa SD.

3. Buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* ini menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Bali yang dikemas dalam satu buku cerita.
4. Buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* ini menggunakan ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) dengan sampul kertas *art paper* 210 gr dengan laminasi *doff*.
5. Buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* dirancang sebagai pemantik rasa ingin tahu bagi siswa dengan menyajikan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak SD. Selain menyampaikan pesan moral, muatan pada buku cerita ini juga mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi, bertanya, dan menemukan makna di balik setiap peristiwa.
6. Buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* sebagai sumber belajar yang digunakan pada kegiatan literasi sekolah dan bisa digunakan sebagai sarana belajar untuk mata pelajaran yang masih berkaitan, seperti IPAS dan mata pelajaran bahasa, melalui metode belajar mendongeng.
7. Buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* ini dilengkapi dengan sampul, halaman judul, prakata, daftar isi, tujuan, petunjuk pembacaan, daftar nama tokoh, daftar pustaka, profil pembimbing, dan profil penulis.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme*, didasari asumsi pengembangan sebagai berikut.

- a. Penggunaan buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa SD terutama dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
 - b. Pendekatan *Postmodernisme* yang digunakan dalam *Satua Bali* ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual terutama bagi siswa SD.
 - c. Guru dapat menggunakan buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* dalam proses pembelajaran sebagai bahan bacaan maupun sebagai sumber belajar.
2. Keterbatasan pengembangan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.
- a. Pengembangan buku cerita *remake Satua Bali I Belog* berorientasi *Postmodernisme* berfokus pada pembentukan sikap rasa ingin tahu siswa SD.
 - b. Pengembangan ini hanya berfokus pada *Satua Bali I Belog* dan belum mencakup cerita rakyat atau *Satua Bali* lainnya yang juga memiliki potensi untuk membantu proses pembelajaran dan pembentukan sikap.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah diberikan untuk mengurangi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Penelitian Pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan menyempurnakan suatu produk agar dapat diterapkan secara luas dalam kehidupan nyata dengan beberapa tahapan seperti analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi oleh para ahli, uji coba lapangan, dan implementasi produk (Sa'diyah dkk., 2020).

2. *Satua Bali* merupakan warisan budaya Bali yang penuh akan nilai-nilai karakter dengan muatan kearifan lokal yang bermanfaat dan dapat dijadikan cermin bagi kehidupan (Yasmini, 2020).
3. *Postmodernisme* merupakan sebuah pendekatan yang mendorong kebebasan berpikir, kreativitas, dan keterbukaan terhadap berbagai interpretasi dalam pembelajaran (Azis dkk., 2023).
4. *I Belog* merupakan salah satu judul *Satua Bali* yang menceritakan seorang anak yang polos dan kurang cermat. Dalam cerita ini mengandung nilai edukatif, humor, dan berfungsi sebagai kritik sosial terhadap sikap ceroboh sekaligus pentingnya berpikir sebelum bertindak.
5. Rasa Ingin Tahu merupakan dorongan alami seseorang untuk mengeksplorasi, mencari tahu, dan memahami sesuatu yang baru. Rasa ingin tahu menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada dunia pendidikan (Sari & Lahade, 2022).

