

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memiliki fungsi yang sangat penting dalam aspek kehidupan, khususnya dalam perkembangan intelektual, emosional, dan sosial. Bahasa merupakan alat utama yang kita gunakan untuk berkomunikasi, berpikir, dan mengekspresikan gagasan. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, bertukar informasi, serta membangun pemahaman terhadap dunia di sekitarnya. Pada umumnya dimanfaatkan menjadi sarana komunikasi dalam kegiatan sehari-hari (Fanny, 2024). Lebih dari sekedar alat komunikasi, bahasa juga dimanfaatkan menjadi medium untuk seluruh tahapan pendidikan, dimulai dari pendidikan dasar hingga ke jenjang perguruan tinggi. Dalam konteks nasional Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa resmi yang berlaku secara luas di Indonesia. Pemanfaatannya dalam proses pembelajaran memegang peran strategis dalam membentuk serta meningkatkan keterampilan siswa (Simbolon, 2023). Siswa perlu melatih keterampilan berbahasa mereka agar mampu berkomunikasi dengan baik. Pembelajaran bahasa bertumpu pada empat keterampilan utama yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat unsur tersebut membentuk satu kesatuan yang saling berkaitan sehingga ketiadaannya pada diri anak dapat menghambat kemampuan memahami isi bacaan secara utuh. Integrasi seluruh keterampilan itu dikembangkan melalui kegiatan literasi yang dirancang untuk memperkuat daya olah bahasa secara menyeluruh (Hijjayati et al., 2022).

Literasi adalah suatu kegiatan membaca kemudian menterjemahkannya di dalam otak mengenai isi bacaan yang telah dibaca kemudian menerapkannya. Literasi memiliki sejumlah elemen seperti literasi dasar. Dalam literasi dasar terdapat beberapa literasi salah satunya adalah literasi membaca. Literasi membaca merupakan pengetahuan serta kecakapan untuk membaca serta memahami informasi dari bahan bacaan atau teks tertulis untuk dapat digunakan berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Literasi saat ini telah mengalami perluasan makna menjadi sebuah bentuk pemahaman. Oleh karena itu, untuk memahami suatu konsep atau informasi, seseorang perlu memiliki keterampilan literasi sebagai dasar dalam mengembangkan pemahaman pada berbagai bidang (Daulay et al., 2023).

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang berinteraksi dengan menggunakan kemampuan berbahasa, sehingga mampu menyusun pertanyaan maupun membentuk pesan yang akan disampaikan kepada orang lain. Literasi tidak hanya terbatas pada kegiatan membaca dan menulis, namun juga berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan, kebahasaan, dan kebudayaan. Daulay et al., (2023) menjelaskan bahwa literasi sebagai kapasitas individu untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, memperoleh, mengelola, menghasilkan secara sistematis, menggunakan, dan menyampaikan informasi dengan efektif guna mengatasi berbagai tantangan dalam hidup. Meskipun literasi mempunyai peran yang begitu pentingnya dalam menunjang pengembangan kemampuan berpikir, berbahasa, dan memahami informasi, hal ini belum sepenuhnya menjadi prioritas utama dalam praktik pendidikan di Indonesia. Tingkat literasi membaca, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar di Indonesia, masih kalah jauh dibanding dengan negara-negara lain di dunia (Hidayati et al., 2024). Hal ini didukung dengan data dari *Programme for*

International Student Assessment (PISA) pada tahun 2022. Indonesia menempati posisi ke 71 dari 81 negara atau berada di posisi 10 negara terbawah dengan tingkat literasi rendah dengan skor literasi membaca sebesar 359. Hasil tersebut menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum mampu memahami isi bacaan dengan baik, apalagi melakukan analisis atau evaluasi terhadap teks yang mereka baca. Kondisi ini tentu berdampak pada pendidikan khususnya menghambat proses pembelajaran secara keseluruhan, mengingat literasi merupakan kemampuan dasar yang dibutuhkan dalam hampir semua kegiatan belajar.

Pendidikan abad ke-21 menekankan pentingnya membentuk generasi muda yang memiliki kemampuan literasi melalui penguasaan empat keterampilan berbahasa. Pendidikan memiliki posisi sentral untuk membentuk sumber daya manusia yang bermutu serta memiliki daya saing yang tinggi. Melalui pendidikan, individu memperoleh wawasan atau pengetahuan, melakukan pengembangan sikap, keterampilan, serta nilai-nilai yang dibutuhkan dalam berperan aktif saat bermasyarakat. Oleh karena itu, kualitas pendidikan yang baik menjadi kunci untuk mendorong kemajuan bangsa. Maka dari itu, literasi membaca harus menjadi bagian penting dari sistem pendidikan sejak jenjang paling dasar. Sebagai langkah awal menuju kemajuan pendidikan tidak akan berjalan optimal apabila tidak disertai dengan kesadaran akan pentingnya keterampilan membaca (Romadhon, 2020). Masalah literasi membaca ini perlu mendapatkan perhatian serius dari masyarakat Indonesia, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Sekolah dasar adalah satuan pendidikan awal yang wajib ditempuh selama enam tahun oleh anak yang berusia enam sampai dengan duabelas tahun sebagai

bagian dari kewajiban seluruh warga negara. Hal ini disebabkan karena sekolah dasar memiliki peranan vital untuk memberi wawasan dan keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam membentuk karakter positif dan mempersiapkan siswa menjadi individu yang bertanggung jawab di masyarakat. Walaupun data PISA yang menunjukkan rendahnya kemampuan literasi Indonesia berasal dari siswa usia 15 tahun, masalah ini sebenarnya berakar dari lemahnya dasar membaca yang tidak terbentuk sejak dini. Kelas rendah, merupakan tahap awal siswa belajar membaca secara serius dan sistematis. Pada saat berusia lima belas tahun, siswa ada dalam tahapan perkembangan kognitif yang disebut operasional konkret sesuai dengan teori dari Piaget, yaitu masa dimana anak mulai bisa berpikir secara logis terhadap segala sesuatu yang memiliki sifat nyata. Tahap ini sangat penting karena anak mulai mampu memahami struktur bahasa dan isi bacaan sederhana melalui pengalaman langsung dan media yang mendukung. Kemampuan literasi dasar yang tidak dibentuk dengan benar pada tahap pendidikan awal akan berdampak pada kesulitan peserta didik dalam memahami informasi kompleks (Kusumawati & Fadilla, 2024). Oleh karena itu, intervensi literasi pada kelas tinggi seringkali bersifat perbaikan, sedangkan di kelas rendah bersifat pembentukan dasar. Maka, pendidikan di jenjang dasar wajib untuk bisa mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa agar mereka dapat mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Swihadayani, 2023). Khususnya pada kelas rendah di sekolah dasar yang memerlukan pendampingan serta pembinaan intensif dalam meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam meningkatkan literasi membaca.

Perkembangan literasi membaca pada era Revolusi Industri 4.0 memperoleh dorongan kuat dari kemajuan teknologi digital seperti kecerdasan buatan dan

Internet of Things yang telah mengubah berbagai sendi kehidupan termasuk bidang pendidikan. Transformasi tersebut menempatkan sektor pendidikan dalam hubungan yang erat dengan dinamika Revolusi Industri 4.0 karena teknologi menyediakan dukungan pembelajaran yang memungkinkan lahirnya gagasan kreatif dan inovatif dari siswa (Kahar et al., 2021). Perkembangan teknologi terbukti mempercepat kemajuan ilmu pengetahuan sekaligus meningkatkan keterampilan manusia. Kondisi tersebut menuntut guru menghadirkan pembaruan dalam pembelajaran agar siswa terdorong untuk belajar dengan antusias. Dalam proses pendidikan setiap unsur memikul fungsi yang jelas. Guru menjalankan tugas mengelola dan menyampaikan materi sedangkan siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar. Kehadiran guru menjadi faktor penentu yang memberi arah serta mengoptimalkan potensi dan kreativitas yang telah tumbuh dalam diri siswa.

Salah satu keberhasilan suatu pendidikan adanya tenaga pendidik yang kompeten dan terlatih. Guru tidak sekadar menyampaikan materi, namun turut mampu menciptakan wadah pembelajaran yang menarik untuk siswanya. Peranan guru begitu diperlukan dalam menumbuhkan budaya literasi di lingkungan sekolah. Guru yang profesional diharapkan mampu membentuk suasana kelas yang mendukung interaksi aktif, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna. Pendidikan yang bermakna tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga melibatkan emosi, sosial, dan keterampilan praktis siswa. Pembelajaran yang terarah memungkinkan siswa memahami materi sekaligus mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari. Peningkatan pola belajar serta pengembangan cara berpikir kreatif dapat diwujudkan melalui pengalaman belajar yang dirancang secara menarik oleh guru. Upaya tersebut perlu didukung pemanfaatan media

pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan perkembangan era digital. Dalam konteks ini internet hadir sebagai ruang informasi yang sangat luas karena memuat data yang telah terverifikasi serta informasi yang validitasnya masih perlu dikaji lebih lanjut (Diputra et al., 2020). Sesuai hal tersebut, pemerintah Indonesia saat ini mendorong pemanfaatan teknologi digital di semua jenjang pendidikan sebagai bagian dari kebijakan nasional (M. A. Purba & Yando, 2020). Dalam konteks ini, contoh mata pelajaran yang relevan dan bisa dimaksimalkan untuk menunjang perkembangan era revolusi industri 4.0 adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Tetapi, berdasarkan paparan diatas ditemukan kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam literasi membaca anak, khususnya dalam hal membaca. Di tingkat Sekolah Dasar, masih ditemukan berbagai kendala yang menghambat pengembangan literasi membaca siswa. Rendahnya kemampuan ini sering kali disebabkan oleh kurangnya minat baca siswa serta terbatasnya inovasi guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik. Tidak hanya itu, kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan ketidaktertarikan siswa terhadap kegiatan membaca menjadi penghambat utama dalam pengembangan literasi membaca di sekolah dasar (Navida et al., 2023). Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran yang menekankan kemampuan literasi menjadi terpengaruh, dimana literasi membaca sebagai salah satu aspek vital untuk keterampilan berbahasa, termasuk kemampuan yang masih belum banyak diminati oleh peserta didik.

Kesenjangan dalam literasi membaca juga ditemukan secara nyata di SD Negeri 2 Selat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas masih belum mengakomodasi penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik. Ketiadaan

media yang relevan menyebabkan suasana belajar terasa monoton dan kurang interaktif. Guru masih lebih banyak memanfaatkan cara ceramah sebagai pendekatan utama ketika melakukan pembelajaran, yang berfokus pada peran aktif guru (*teacher-centered*) dan kurang memberikan ruang bagi partisipasi aktif siswa (Rivalina & Siahaan, 2020). Hal tersebut berefek terhadap rendahnya antusias dan partisipasi siswa saat pembelajaran, khususnya dalam memahami teks bacaan. Selain itu, sumber belajar yang guru manfaatkan hanya menggunakan buku teks dari pemerintah tanpa adanya pengayaan atau variasi konten lokal yang kontekstual. Kondisi tersebut menjadikan siswa kurang tertarik untuk membaca, sebab materi yang disajikan terasa kurang dekat dengan kehidupan nyata (Magdalena et al., 2020). Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung serta menyenangkan juga menjadi contoh faktor yang mempengaruhi kondisi ini. Siswa cenderung merasa bosan dan kehilangan motivasi sehingga berdampak terhadap kurangnya literasi membaca.

Dampak dari pendekatan pembelajaran yang tidak variatif ini sangat terlihat pada rendahnya minat serta motivasi siswa untuk menjalani pembelajaran, khususnya dalam kegiatan membaca. Siswa menunjukkan ketertarikan yang minim terhadap teks bacaan, karena pembelajaran yang disampaikan tidak kontekstual dan tidak mampu membangun koneksi antara materi dengan kehidupan nyata. Sumber belajar yang dipakai pun terbatas pada buku teks pemerintah yang bersifat standar dan berskala nasional. Resti et al., (2024) mencatat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dan koneksi emosional siswa terhadap materi ajar. Hal tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan inovatif yang mengombinasikan

digitalisasi dan kearifan lokal dapat menjawab tantangan tersebut secara efektif. Minimnya variasi materi dan kurangnya sentuhan budaya lokal dalam pembelajaran menyebabkan siswa merasa asing dengan materi yang dipelajari. Ini menjadi hambatan besar dalam membangun keterampilan literasi membaca yang kuat. Penelitian oleh Dewati & Sari, (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita rakyat dalam program Sabtu Literasi efektif dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Kegiatan ini bisa meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada mereka. Dengan demikian, kurangnya pemanfaatan media digital di sekolah menjadi penyebab tidak langsung dari lemahnya kemampuan literasi siswa.

Selain data wawancara, terdapat pula data yang diperoleh dari kemampuan membaca siswa kelas III SD 2 Selat, nilai literasi membaca siswa berdasarkan AKM (Asesmen Kemampuan Minimum) menunjukkan rata-rata 65, dimana 21 siswa memperoleh nilai diatas rata-rata dan 23 siswa masih dibawah rata-rata. Data yang diperoleh di SD Negeri 2 Selat menjelaskan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mencapai skor literasi membaca dalam kategori tinggi. Dari data yang diperoleh, masih sangat terbatas jumlah siswa yang mampu mencapai skor pada kategori tinggi, sehingga capaian tersebut belum mencerminkan kondisi sebagian besar siswa di kelas. Sementara, proses pembelajaran yang berlangsung masih belum memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual. Belum terdapat penggunaan media yang bisa menarik minat dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa, sehingga proses belajar membaca cenderung kurang bervariasi dan kurang menyenangkan bagi peserta didik. Ketimpangan antara jumlah siswa yang berkategori dibawah dan diatas rata-rata serta masih terbatasnya

siswa yang mencapai kategori literasi membaca tinggi menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa perlu menjadi perhatian utama, karena kemampuan membaca yang belum optimal dapat memengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan (Rahmasari, 2019). Hal tersebut searah dengan pandangan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan pondasi bagi pengajaran membaca lanjutan serta pengembangan literasi secara menyeluruh (Sb, 2018). Tanpa dasar membaca yang kuat, anak akan mengalami kesulitan dalam menyerap informasi yang lebih kompleks, baik dalam teks bacaan maupun dalam pelajaran lain yang menuntut pemahaman mendalam. Maka dari itu, penting bagi guru dan sekolah untuk memberikan perhatian khusus dalam membangun kemampuan membaca sejak dini melalui pendekatan yang tepat dan pembelajaran yang menyenangkan.

Permasalahan tersebut mengindikasikan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang bisa menjawab kebutuhan siswa yang bukan sekedar memaparkan materi secara informatif, namun turut mampu memberi pengalaman yang menyenangkan, interaktif serta dekat dengan kehidupan nyata. Media pembelajaran yang ideal adalah media yang memadukan teknologi digital dengan konten lokal, sehingga tidak hanya menstimulasi aspek kognitif, tetapi juga membangun keterhubungan emosional antara siswa dan bahan ajar. Dalam konteks ini, penggunaan cerita rakyat atau Folklor Bali sebagai materi pembelajaran menjadi pendekatan yang sangat relevan. Cerita rakyat tidak hanya kaya akan nilai-nilai budaya dan moral, tetapi juga mampu membangkitkan rasa memiliki dan bangga terhadap identitas lokal siswa. Jika dikemas dalam bentuk media interaktif, materi ini dapat menghidupkan teks bacaan menjadi pengalaman belajar yang menyentuh dan penuh makna untuk siswa.

Media SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Media ini dirancang menggunakan Platform pengembangan berbasis *slide* interaktif, dimana media digital ini dapat dioperasikan menggunakan laptop, komputer, atau proyektor kelas. Dari segi isi, materi yang diangkat adalah cerita rakyat Bali yang dipilih secara khusus untuk disesuaikan dengan kompetensi pada Fase B Bab 3 “Memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks bacaan”. Teks bacaan disusun dengan memperhatikan struktur kalimat yang sesuai dengan tingkat perkembangan membaca siswa, serta dilengkapi ilustrasi khas budaya Bali untuk memperkuat pemahaman dan daya tarik visual.

Fitur-fitur utama dalam media ini dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa. Di dalamnya terdapat animasi yang memperjelas alur cerita, Audio berupa musik latar digunakan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mencegah kebosanan siswa selama proses membaca, Media ini juga dilengkapi dengan evaluasi sederhana untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita, serta pertanyaan reflektif yang mendorong mereka untuk merenungkan nilai-nilai yang terkandung dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bentuk evaluasi, guru dapat memanfaatkan hasil kuis yang sudah terekam dalam media. Media ini juga memperhatikan aspek aksesibilitas, seperti ukuran file yang ringan, tampilan yang ramah pengguna, dan teks dengan kontras warna tinggi untuk memudahkan dibaca semua siswa. Dengan desain seperti ini, media SIBACA mampu untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa secara teknis, serta menciptakan keterhubungan emosional terhadap bahan bacaan, menumbuhkan kebiasaan membaca yang positif, dan memperkuat karakter serta identitas budaya

mereka. Hal ini menjadikan SIBACA sebagai solusi strategis dan kontekstual dalam meningkatkan literasi membaca di jenjang Sekolah Dasar, khususnya di era digital saat ini.

Penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan media pembelajaran digital SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) yang secara khusus mengintegrasikan konten Folklor Bali dalam bentuk *slide* interaktif. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya mengembangkan media berbasis cerita umum, penelitian ini menghadirkan integrasi budaya lokal Bali dalam media digital interaktif yang masih sangat jarang dikembangkan di tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas III. Inovasi ini bukan hanya memperkaya konten literasi dengan muatan lokal yang relevan secara budaya, namun turut menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui animasi, audio, dan kuis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Kebaruan lain dari penelitian ini ada dalam pemilihan materi pembelajaran yang spesifik, yakni materi Fase B Bab 3 “memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks bacaan”, yang dikaitkan dengan cerita rakyat Bali penuh nilai moral dan budaya. Pendekatan ini menjadikan media tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai penguat karakter dan identitas budaya siswa. Selain itu, media ini dirancang untuk mudah diakses di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur digital, sehingga memberikan solusi strategis bagi pengembangan literasi membaca yang kontekstual, inklusif, dan adaptif di era revolusi industri 4.0. Sesuai dengan pemaparan tersebut, penelitian ini mengangkat judul: “Pengembangan Media Pembelajaran SIBACA Bermuatan Folklor Bali Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang tersebut mengantarkan pada sejumlah persoalan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Rendahnya literasi membaca di Indonesia berdasarkan survey *Programme for International Student Assessment (PISA)*, kemampuan literasi membaca di Indonesia meduduki posisi ke 71 dari 81 negara.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan pada kegiatan belajar di kelas guna meningkatkan literasi membaca sisw.
3. Kurangnya pengetahuan siswa mengenai budaya lokal, seperti cerita rakyat bali yang ada di lingkungan sekitar.
4. Belum pernah diintegrasikanya budaya lokal pada media di dalam proses pembelajaran.
5. Belum tersedia media pembelajaran *slide* interaktif bermuatan Folklor Bali guna menumbuhkan literasi membaca siswa kelas III yang memanfaatkan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi permasalahan yang sudah disampaikan sebelumnya, kajian ini memberikan batasan permasalahan untuk memastikan analisis yang baik. Penelitian ini fokus terhadap ketidaktersediaan multimedia interaktif Folklor Bali yaitu mengenai cerita rakyat Bali untuk menumbuhkan kemampuan literasi membaca pada siswa kelas III SD. Pembatasan ini mencakup mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi Indonesiaku kaya budaya. Untuk itu dilakukan

pengembangan media “SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III SD”.

1.4 Rumusan Masalah

Bertolak dari pemaparan latar belakang serta identifikasi permasalahan yang telah disajikan, penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 2 Selat?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian pengembangan ini diarahkan untuk mencapai tujuan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III.

2. Untuk menganalisis validitas media pembelajaran SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran SIBACA (*Slide Interaktif Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III.
4. Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) bermuatan Folklor Bali untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri 2 Selat.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif bernama SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) yang dirancang khusus untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar melalui pendekatan berbasis muatan lokal. SIBACA dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan teks bacaan cerita rakyat Bali dalam format *slide* yang interaktif dan menarik, dipadukan dengan ilustrasi visual dan aktivitas pemahaman sebagai pelengkap. SIBACA hadir sebagai bentuk inovasi media yang menyelaraskan kemajuan teknologi pendidikan dengan pelestarian budaya lokal. Melalui pengemasan cerita rakyat Bali dalam format digital, SIBACA tidak hanya memfasilitasi siswa dalam kegiatan membaca, tetapi juga memperkenalkan mereka pada nilai-nilai budaya dan kearifan lokal sejak dini. Cerita-cerita rakyat yang dipilih dalam media ini merupakan cerita yang kaya akan pesan moral, relevan dengan dunia anak, dan mampu menjadi jembatan pembelajaran antara teks bacaan dan kehidupan sehari-hari siswa. Media ini

berbasis *slide* interaktif, yang dirancang menggunakan perangkat lunak presentasi seperti Canva, kemudian dikemas menjadi format digital (PDF interaktif atau file presentasi) agar dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun chromebook. Format ini dipilih karena mudah diakses, praktis, dan dapat dimanfaatkan baik di dalam kelas maupun di rumah.

1. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran digital berbentuk *slide* interaktif bermuatan cerita rakyat Bali sebagai materi bacaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Cerita yang dipilih bersumber dari Folklor Bali yang mengandung nilai moral dan budaya lokal, disajikan dengan gaya bahasa yang relevan dengan tingkat pemahaman siswa. Media ini bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan membaca sekaligus menanamkan kecintaan terhadap budaya daerah.
2. Media SIBACA dikembangkan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Proses pengembangan mengikuti tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan isi dan tampilan, pengembangan *slide* interaktif, uji coba implementasi dalam pembelajaran, hingga evaluasi efektivitas media terhadap peningkatan literasi membaca siswa.
3. Konten utama dalam media ini terdiri dari teks bacaan cerita rakyat Bali *Men Sugih Teken Men Tiwas*, ilustrasi visual pendukung, dan soal-soal pemahaman bacaan. Setiap cerita dilengkapi dengan soal yang bervariasi mulai dari pemahaman literal, inferensial, hingga reflektif, yang bertujuan mengasah literasi baca serta memperkuat pemahaman isi teks oleh siswa.

4. Media dikembangkan menggunakan platform presentasi seperti Canva, kemudian dikonversi dalam format PDF atau dalam bentuk Barcode interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Format ini dipilih agar media dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa baik di kelas maupun di rumah, menggunakan laptop, komputer, tablet, atau chromebook.
5. Pemanfaatan media pembelajaran SIBACA dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun sebagai penugasan individu kepada siswa karena sifatnya yang fleksibel dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Dalam pelaksanaannya, guru dapat membentuk kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan memfasilitasi siswa dengan perangkat digital seperti laptop, komputer, chromebook atau ditayangkan pada LCD yang tersedia di sekolah untuk mengakses media SIBACA. Siswa akan membaca cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk *slide* interaktif, kemudian menjawab soal-soal pemahaman yang terintegrasi di dalamnya. Soal-soal ini dirancang untuk mengukur pemahaman isi cerita dan mendorong siswa berpikir kritis serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam bacaan. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga memperkuat kerja sama dan diskusi kelompok yang aktif dan bermakna.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran SIBACA dalam penelitian ini disusun dengan bertumpu pada sejumlah asumsi dasar berikut.

- a. Media pembelajaran SIBACA dirancang sebagai sarana yang membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia khususnya pada kompetensi mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan. Perancangan media ini sekaligus diarahkan untuk memperkuat literasi membaca melalui penyajian materi yang terintegrasi dengan budaya lokal sehingga proses pembelajaran memiliki makna yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa.
- b. Materi pelajaran pada SIBACA disajikan dalam bentuk audio visual yaitu berupa teks, gambar-gambar dan juga audio yang di hasilkan dari permainan yang ada pada media SIBACA, dengan terdapatnya visual dan audio serta aktivitas dari permainan yang berkaitan dengan materi memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks bacaan, siswa diharapkan tumbuh motivasinya selama kegiatan belajar berlangsung. Suasana kelas pun diarahkan menjadi lebih menyenangkan sehingga proses pembelajaran terasa hidup.

Penelitian pengembangan media SIBACA ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipaparkan sebagai berikut.

- a. Produk yang dihasilkan berupa media SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) dalam penelitian pengembangan ini dibatasi pada materi Folklor Bali dan diarahkan untuk penguatan literasi membaca siswa kelas III Sekolah Dasar.
- b. Pengembangan media pembelajaran SIBACA tidak dirancang untuk penggunaan secara offline, sehingga diperlukan perangkat seperti laptop

atau proyektor, serta dukungan jaringan internet yang stabil agar media dapat diakses dan digunakan secara optimal di lingkungan sekolah.

1.8 Definisi Istilah

Agar tidak timbul penafsiran yang keliru terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, beberapa konsep pokok perlu diberi batasan secara tegas sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah sebuah kegiatan yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang bersifat inovatif dan efektif. Produk yang dihasilkan akan melalui tahap uji coba guna memastikan manfaatnya dalam proses pembelajaran, bukan untuk menguji suatu teori.
- b. Media SIBACA (*Slide Interaktif Baca Anak*) adalah media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar. Media ini berbentuk *slide* yang dirancang secara menarik dan memuat bacaan berbasis Folklor Bali , dilengkapi dengan gambar, animasi, dan aktivitas interaktif sederhana yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses membaca. Media ini dapat digunakan melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau proyektor, baik secara individu maupun dalam kelompok.
- c. Model ADDIE diimplementasikan selaku kerangka untuk membuat media pembelajaran SIBACA. Model ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3) tahap pengembangan, 4) tahap

implementasi, dan 5) tahap evaluasi, masing-masing tahapan berperan dalam memastikan efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan.

