

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib bagi siswa Sekolah Dasar. Bahasa Indonesia berperan penting dalam pengembangan kemampuan emosional, sosial dan intelektual siswa, dalam menunjang pembelajarannya atau meningkatkan peluang keberhasilan dalam bidang studi apapun (Sumaryanti, 2023). Cara guru dalam menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia harus bervariasi dan inovatif agar peserta didik tertarik untuk belajar (Munawaroh, 2020). Empat keterampilan dasar yang digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia yaitu: membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Astina & Khair, 2020). Untuk meningkatkan pendidikan, kelas Bahasa Indonesia idealnya diajarkan kepada siswa dengan cara yang menarik dan berdasarkan prinsip kehidupan sehari-hari (Wahidah, 2020). Hal tersebut untuk meningkatkan kemampuan siswa sebagai makhluk sosial yang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa sebagai media, baik secara lisan maupun tulisan (Fahrurrozi, 2023: 125).

Strategi pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar, sehingga guru perlu mampu memilih dan menerapkan strategi yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam melaksanakan tugasnya, guru dituntut untuk memenuhi berbagai kompetensi, yaitu penguasaan materi dan keterampilan pedagogis dalam pembelajaran (Susanto, 2019:188). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat

memanfaatkan berbagai pendekatan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam empat keterampilan berbahasa. Mengingat banyaknya siswa di sekolah dasar yang masih melakukan kesalahan dalam berbahasa, disarankan agar guru menggunakan beragam strategi pembelajaran untuk memperbaiki minat belajar dan keterampilan berbahasa siswa (Harlina, 2020).

Pelanggaran berbahasa yang paling sering terjadi adalah ketidakpatuhan terhadap standar bahasa Indonesia, terutama di kalangan siswa sekolah dasar. Salah satu penyebab utama pelanggaran ini adalah kurangnya rasa cinta dan kebanggaan terhadap bahasa Indonesia. Bahasa mencerminkan identitas, karakter, dan pendidikan seseorang, sehingga penguasaan Bahasa penting untuk memahami ilmu pengetahuan dan keterampilan komunikasi (Iqbal & Zulfianita, 2024).

Pembelajaran bahasa harus menjadi prioritas di sekolah dasar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan karakter siswa, karena bahasa berperan penting dalam mendukung keberhasilan siswa. Selain itu, untuk mengatasi masalah pelanggaran berbahasa, kegiatan literasi bagi siswa sangatlah penting (Sari, 2020). Literasi merupakan elemen penting dalam model pembelajaran abad ke-21 yang harus diajarkan kepada siswa, karena literasi diyakini berperan signifikan dalam kemajuan Pendidikan (Wulandari et al., 2025). Literasi memuat berbagai upaya pada kehidupan sehari-hari untuk merespon, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran (Dharmayanti, 2023). Pada usia sekolah dasar, siswa mengalami perkembangan yang pesat, sehingga mereka memiliki karakteristik yang mendukung untuk membangun dasar kemampuan literasi melalui kegiatan literasi. Literasi tidak dapat dipisahkan dari bahasa, di mana literasi dasar mencakup kemampuan membaca dan menulis.

Pendidikan merupakan kunci untuk mencapai literasi yang lebih luas (Fahrianur, 2023).

Kemampuan literasi membaca merupakan fondasi krusial dalam pendidikan dasar, khususnya di kelas awal sekolah dasar, karena menjadi akses utama untuk penyerapan konsep akademik dan pengembangan berpikir kritis (Maharani *et al.*, 2023). Sebagaimana dijelaskan (Maharani *et al.* 2023) penguasaan literasi membaca tidak hanya menjadi kunci pemahaman teks kompleks tetapi juga penentu kualitas pendidikan dasar secara holistik. Lebih lanjut, Kemendikbud (2021) menegaskan bahwa literasi tidak sekadar kemampuan teknis membaca, melainkan juga mencakup kompetensi menganalisis, merefleksikan, dan menggunakan konten teks untuk pengambilan keputusan. Dengan demikian, penguatan literasi di kelas awal merupakan investasi strategis untuk mempersiapkan siswa menghadapi dinamika ilmu pengetahuan di jenjang berikutnya. (Andarini 2022: 87).

Literasi siswa dan orang dewasa di Indonesia masih tergolong relatif rendah. Hal ini terlihat dari beberapa asesmen literasi yang telah dilakukan, baik secara nasional maupun internasional. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 mengungkapkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-80 dari 85 negara (OECD, 2022). Hal serupa juga terjadi di SDN. 3 Darmasaba. Dimana pada SD tersebut literasi membaca siswa kelas II SD sangat rendah.

Dalam proses pembelajaran salah satu hal yang penting untuk dilakukan adalah melakukan evaluasi pembelajaran. Kemampuan peserta didik harus selalu diukur untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Penilaian yang dilakukan harus disesuaikan pada kriteria yang ditentukan dan tertuang dalam pedoman

nasional. Dalam hal ini, pedoman nasional yang dipergunakan untuk mengukur hasil belajar adalah penilaian acuan patokan. Penentuan nilai dengan PAP dilakukan apabila pada tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal (Agung dkk., 2022). PAP merupakan salah satu metode penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik dalam mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Pendidik dapat menggunakan interval nilai untuk nilai yang berasal dari tes tertulis atau ujian. Interval nilai yang digunakan yaitu interval 0-40% dengan kriteria belum mencapai ketuntasan dan dilakukan remedial di seluruh bagian, interval 41-65% dengan kriteria belum mencapai ketuntasan dan remedial di bagian yang diperlukan, interval nilai 66-85% sudah mencapai ketuntasan dan tidak diperlukan remedial, serta interval 86-100% dengan kriteria sudah mencapai ketuntasan dan perlu pengayaan atau tantangan lebih (BSKAP Kemendikbudristek, 2022). Selain itu, terdapat penilaian acuan patokan (PAP) yang disajikan dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1  
Penilaian Acuan Patokan

<b>Persentase Penguasaan</b>	<b>Nilai Angka</b>	<b>Nilai Huruf</b>	<b>Predikat</b>
<b>(1)</b>	<b>(2)</b>	<b>(3)</b>	<b>(4)</b>
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat Kurang

Sumber: (Agung dkk., 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SDN 3 Darmasaba didapatkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II SD pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi berteman dalam keragaman disebabkan oleh rendahnya literasi bacaan siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai evaluasi hasil belajar

peserta didik pada pelajaran bahasa indonesia memiliki nilai rata-rata 72 termasuk ke dalam kategori cukup yang didasarkan pada PAP skala 5 (Agung dkk., 2022). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terkait kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari di SDN 3 Darmasaba. Guru disana hanya mengandalkan buku cetak yang disediakan oleh pihak sekolah sehingga pembelajaran terkesan sangat membosankan yang berpengaruh pada rendahnya tingkat konsentrasi siswa dan kualitas pembelajaran menjadi kurang menarik, Dimana yang seharusnya dilakukan dalam situasi ini guru lebih memanfaatkan teknologi agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Karena biasanya buku yang tersedia kurang menarik siswa untuk belajar, seperti halnya buku cerita yang disediakan oleh pihak sekolah masih kebanyakan didominasi oleh tulisan dan sedikit menggunakan gambar, serta permainan warna yang kurang menarik, karena gambar mempunyai peran penting dalam menarik minat siswa selama proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung belum dapat membangun rasa ingin tahu siswa lebih jauh terhadap suatu materi, sehingga tidak dapat mendorong siswa berpikir kritis. Selain itu diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi metode konvensional, khususnya ceramah yang bersifat *teacher-centered*. Oleh sebab itu peneliti berinisiatif untuk membuat media buku cerita bergambar berbasis fabel untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam melakukan literasi. Pendidikan akan berkembang dan maju jika sumber daya manusianya memiliki integritas kepribadian yang baik serta penguasaan ilmu pengetahuan yang memadai (Zebua.,et al 2023).

Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya literasi, sehingga kebutuhan akan media pembelajaran yang mendukung literasi menjadi sangat penting (Muttaqin et al., 2024:1). Untuk meningkatkan literasi bacaan siswa dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar, dapat diajarkan melalui media pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan Buku Cerita Bergambar. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang mencakup berbagai jenis materi, gaya belajar, dan sumber belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar yang beragam. Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar berbasis Fabel memiliki beberapa keuntungan diantaranya : 1) relevansi kontekstual, 2) menyenangkan siswa karena yang diceritakan mengenai fauna dan hewan, 3) membangun empati, 4) mengajarkan nilai moral, 5) meningkatkan kemampuan berbahasa.

Buku cerita anak bisa diadaptasi dari berbagai latar belakang. Salah satunya yaitu fabel karena efektif untuk menanamkan nilai-nilai moral, kekeluargaan, kejujuran ke dalam diri peserta didik. Cerita fabel adalah sebuah karya sastra fiksi yang melibatkan karakter-karakter hewan. Melalui karya ini, penulis menyampaikan pandangannya mengenai kehidupan di sekitarnya (Maharani et al., 2020). Teks fabel mengajarkan berbagai nilai-nilai moral dan karakter yang mencerminkan akhlak atau budi pekerti. Tujuannya adalah untuk menunjukkan kebenaran moral yang bersifat umum melalui cerita yang dibawakan oleh tokoh-tokoh hewan. Karena tujuan utama dari sebuah pembelajaran adalah menumbuhkan partisipasi peserta didik dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran (Agetania, 2025). Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran harus dirancang menggunakan hal-hal

yang bersifat nyata. Kenyataannya buku-buku yang digunakan di lapangan masih ada yang tidak menghadirkan situasi konkrit/nyata ke dalam pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Nafisah & Yulisetiani (2023) membuktikan bahwa pendekatan kontekstual berbasis lingkungan sekitar efektif meningkatkan literasi bacaan sekaligus pemahaman mendalam terhadap teks. Hasil serupa diungkapkan (Mu'awwanah *et al.* 2022) yang menggunakan media buku cerita bergambar untuk menjembatani teks dengan pengalaman nyata siswa. Studi mereka menunjukkan bahwa integrasi gambar dan teks mampu merangsang minat baca, memetakan isi bacaan, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Namun, penelitian terdahulu seperti (Nidar, 2022) mengungkap kelemahan media konvensional seperti fabel tradisional tanpa visual menarik atau integrasi teknologi yang berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman moral siswa. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis fabel dengan visual interaktif dan pesan kontekstual menjadi solusi potensial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan pengembangan media buku cerita bergambar berbasis fabel dan membuktikan bahwa media buku cerita bergambar berbasis fabel juga sangat memberi pengaruh besar terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya untuk meningkatkan literasi bacaan siswa. Maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Literasi Bacaan Siswa Kelas II SD No 3 Darmasaba.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu :

1. Rendahnya tingkat konsentrasi dan literasi siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran
2. Dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak sebagai sumber pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa
3. Variasi media pembelajaran konkrit yang menarik, kreatif dan inovatif yang dimiliki oleh guru masih sedikit khususnya dalam berliterasi muatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi berteman dalam keragaman , sehingga siswa masih belum bisa memahami materi pembelajaran dengan jelas.
4. Belum adanya integrasi antara literasi bacaan dan pendidikan karakter melalui fabel di SD 3 Darmasaba menciptakan celah pedagogis.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Kompleksnya permasalahan yang telah teridentifikasi, menyebabkan peneliti membatasi permasalahan yang diteliti. Adapun batasan permasalahan yang terjadi di SDN 3 Darmasaba. Penelitian hanya melibatkan siswa kelas II. Media yang dikembangkan terbatas pada buku cerita bergambar berbasis fabel dengan karakter hewan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Literasi Bacaan Siswa kelas II SDN 3 Darmasaba?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Literasi Bacaan Siswa kelas II SDN 3 Darmasaba?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Literasi Bacaan Siswa kelas II SDN 3 Darmasaba?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan bangun media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Literasi Bacaan Siswa kelas II SDN 3 Darmasaba.
2. Untuk menguji validitas media pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Bacaan Siswa kelas II SDN 3 Darmasaba.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Literasi Bacaan Siswa kelas II SDN 3 Darmasaba.

### **1.6 Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang dapat dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta memberikan kontribusi pemikiran yang konstruktif terkait dengan pengembangan Buku Cerita Bergambar. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan menunjukkan relevansinya dalam kemajuan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar dengan materi keberagaman yang dikemas menggunakan media buku cerita berbasis fabel. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa mengenai Keberagaman dalam pertemanan serta memberikan variasi media untuk memperkaya literasi.

## 2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut:

### a) Bagi Siswa

Hasil pengembangan buku cerita bergambar ini dapat menarik perhatian dan membuat siswa kelas II menjadi lebih aktif dalam pembelajaran

### b) Bagi Guru

Hasil pengembangan buku cerita bergambar ini dapat dijadikan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga mampu meningkatkan kualitas selama proses pembelajaran.

### c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan buku cerita bergambar ini berguna untuk kepala sekolah dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas II dan memberikan masukan alternatif dalam proses pembelajaran inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan buku cerita bergambar ini dijadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun tugas akhir.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran Buku Cerita Bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan konsep Bercerita. Media pembelajaran Buku Cerita Bergambar ini memiliki fungsi sebagai fasilitas yang memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari. Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis fabel ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan adalah media buku cerita bergambar berbasis fabel yang mencakup materi Bahasa Indonesia kelas II SD bab V dengan tema berteman dalam keragaman, dalam bentuk buku cetak yang didalamnya berisi gambar dan teks yang menceritakan cerita.
2. Media buku cerita bergambar dibuat dengan Bahasa yang mudah dimengerti sehingga siswa dapat dengan mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.

3. Cover depan buku cerita bergambar didesain sesuai dengan materi yang terdapat didalamnya.
4. Isi dari buku cerita bergambar lebih mengintegrasikan bagaimana cara menghargai perbedaan-perbedaan yang ada, sehingga dapat dihubungkan dengan kehidupan nyata atau sekitar siswa.
5. Buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini didalamnya telah termuat cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi fabel yang menarik dengan cerita yang tetap memperhatikan konteks materi dan kehidupan nyata siswa, media ini juga mencantumkan pertanyaan inferensial untuk memudahkan siswa dalam memahami cerita.
6. Buku cerita bergambar ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, buku ini termuat dari cover, isi dan penutup.
7. Buku cerita bergambar berbasis fabel ini didesain dengan menggunakan aplikasi canva untuk memilih gambar, huruf, tulisan dan warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, setelah selesai desain tersebut disimpan dalam bentuk pdf kemudian dicetak sehingga menjadi buku cerita bergambar yang menarik.

## **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media dalam pembelajaran dan penelitian ini didasari dengan asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

1. Guru sudah memiliki pemahaman tentang perangkat pembelajaran berupa buku cerita bergambar

2. Guru sudah bisa membuat serta mengembangkan buku cerita bergambar sederhana untuk membantu proses pembelajaran.
3. Dapat mendorong minat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan siswa menjadi termotivasi khususnya dalam melakukan literasi karena dalam buku cerita ini memiliki alur yang berbeda dengan sebelumnya yang masih didominasi oleh tulisan.

### 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Fabel pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 3 Darmasaba , yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar kelas II SD sehingga produk ini hanya diperuntukan bagi siswa sekolah dasar kelas II SDN 3 Darmasaba ataupun siswa di sekolah lain yang memiliki karakter sejenis.
2. Pengembangan media ini mengaju pada model ADDIE. Pada penelitian ini juga diadakan uji kelayakan produk kepada siswa agar buku cerita bergambar berbasisi fabel bisa layak untuk disebarluaskan.

### 1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk berupa media, materi, perangkat serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran dan bukan untuk menguji teori sehingga bisa digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Raihanati et al., 2020).
2. Buku cerita bergambar adalah jenis buku yang menggabungkan cerita, ilustrasi, dan bahasa yang sederhana dengan penyajian yang menarik, sangat ideal untuk anak-anak usia sekolah dasar karena membantu mereka untuk lebih mudah memahami isi bacaan melalui gambar yang bisa dilihat dan diraba (Yuliani, 2022).
3. Fabel adalah cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh utama yang memiliki sifat dan karakteristik manusia, dan biasanya diakhiri dengan pesan moral yang dapat diambil oleh pembaca. Husni dan Hidayati (2020).
4. Literasi bacaan adalah kemampuan seseorang dalam memahami, memaknai, menggunakan, dan mempertimbangkan makna dari sebuah tulisan yang dibaca, sehingga sesuatu yang dibaca bisa membekas lama di pikiran pembaca (Anderson, 2020).