

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam pembentukan dan pengembangan potensi sumber daya manusia. Kebutuhan utama dunia pendidikan masa kini adalah hadirnya pembelajaran yang tidak hanya menanamkan nilai-nilai karakter, tetapi juga mampu mengasah potensi anak dari segala dimensi secara optimal (Isnaini & Fanreza, 2024). Pendidikan memiliki peranan penting dalam menjadikan suatu individu memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Proses pendidikan dapat berjalan dengan baik apabila peserta didik mampu menguasai pengetahuan, mengasah keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri secara optimal, sehingga ilmu yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Septiana dkk., 2022). Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pendidikan dimaknai sebagai tindakan terencana dan terarah untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang mendorong peserta didik mengaktualisasikan potensi dirinya secara maksimal, baik untuk kemajuan diri sendiri maupun kontribusi bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan menempuh pendidikan, seseorang memiliki peluang untuk memperbaiki kualitas hidupnya (Dwiyasari dkk., 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar berfungsi sebagai landasan krusial dalam membangun dan memperkuat kemampuan literasi anak

sejak usia dini. Pembelajaran bahasa menjadi sangat penting karena fungsi bahasa yang merupakan alat komunikasi yang bersifat universal (Trisiantari & Sumantri, 2017). Terkait dengan hal tersebut, kemampuan membaca memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Melalui membaca, seseorang dapat menyerap pengetahuan yang telah diwariskan oleh para ahli dari masa ke masa dalam sejarah umat manusia (Friantary, 2019). Kemampuan membaca memegang peranan krusial dalam kehidupan, sebab aktivitas ini menjadi sarana utama bagi seseorang untuk menggali informasi, pengetahuan dan memperluas wawasan (Simamora dkk., 2024). Dengan membaca, peserta didik dapat mengakses berbagai informasi serta pengetahuan baru yang sebelumnya belum mereka ketahui. Membaca merupakan kegiatan menginterpretasikan tulisan untuk memahami maknanya (Fitriana, 2020). Pada saat membaca tidak selalu disuarakan, seperti halnya ketika membaca dalam hati. Kemampuan membaca memiliki keterkaitan yang erat dengan aspek berbahasa lainnya, termasuk keterampilan menyimak, berbicara, serta menulis. Keterampilan berbahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat *modern* yang semakin kompleks, sehingga siswa perlu mempelajarinya, terutama dalam hal keterampilan membaca (Dewi dkk., 2023). Seorang pembaca yang baik mampu menangkap isi bacaan dan menyampaikan kembali informasi yang diperolehnya, baik secara lisan maupun tertulis. Oleh karena itu, membaca adalah bagian integral dari keterampilan berbahasa yang saling berhubungan satu sama lain.

Kemampuan membaca merupakan faktor utama dalam mencapai keberhasilan belajar (Putri & Rati, 2022). Membaca berfungsi sebagai gerbang utama untuk memahami ragam ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, langkah-langkah

strategis sangat dibutuhkan guna meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran harus ditunjang dengan komponen pembelajaran yaitu materi, metode, sumber belajar, media, evaluasi, guru dan siswa. Komponen-komponen tersebut sangat penting, karena setiap komponen berperan secara aktif dan saling berhubungan serta memengaruhi satu sama lain (Adisel dkk., 2022).

Namun kenyataannya, dalam praktik pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih menghadapi berbagai tantangan. Khususnya dalam menumbuhkan keterampilan membaca permulaan siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui banyaknya penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian oleh (Rofek & Fatimah, 2023), menguraikan mengenai rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa. Temuan PISA tahun 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat 63 dari 81 negara dalam kriteria kemampuan membaca dengan perolehan skor 366. Data ini menegaskan bahwa kualitas membaca peserta didik di Indonesia masih menjadi tantangan besar yang memerlukan perhatian serta pembenahan secara serius. Hal ini tercermin dari skor yang relatif rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Kondisi tersebut dirasakan secara nyata di Kabupaten Buleleng, berdasarkan pendataan yang dilakukan Disdikpora Buleleng sebanyak 363 siswa SMP dan 842 siswa SD mengalami kesulitan dalam membaca. Dari ratusan siswa sekolah dasar tersebut, siswa yang mengalami kesulitan membaca tersebar di kelas 4, 5, dan 6, dengan jumlah terbanyak berasal dari kelas 6, yaitu sekitar 280 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca secara optimal. Fenomena ini

menjadi perhatian penting, karena kesulitan membaca dapat berdampak pada prestasi belajar dan perkembangan kompetensi literasi siswa secara menyeluruh.

Rendahnya kemampuan membaca siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca siswa meliputi minat, motivasi siswa, dan kesehatan fisik (Roesi dkk., 2024). Minat yang rendah membuat siswa kurang tertarik untuk belajar membaca, sedangkan motivasi yang lemah turut mengurangi semangat dan dorongan dari dalam diri siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca. Selain itu, kondisi kesehatan fisik yang terganggu dapat menghambat proses penyerapan informasi selama kegiatan belajar. Adapun faktor eksternal yang turut berkontribusi, meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Lingkungan keluarga yang kurang memberikan dorongan, motivasi, dan sarana pendukung seperti buku serta suasana belajar yang kondusif dapat melemahkan minat membaca siswa (Sampe dkk., 2023). Sementara itu, faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca siswa di lingkungan sekolah meliputi kualitas pengajaran oleh guru, metode pembelajaran yang tidak sesuai karakteristik siswa, serta kurangnya fasilitas seperti perpustakaan yang memadai turut memperburuk kemampuan membaca siswa (Roesi dkk., 2024). Faktor internal dan eksternal ini secara signifikan mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca siswa, sehingga diperlukan upaya untuk mengatasi hal tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Banyuning, didapatkan permasalahan yaitu masih terdapat siswa yang kesulitan dalam membaca dan belum terdapat penggunaan media pembelajaran yang bervariasi terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini diperkuat

melalui hasil wawancara dengan ibu Ni Luh Ria Asitha Ningsih selaku wali kelas II SD N 1 Banyuning, yang menyampaikan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih sering dilakukan dengan metode ceramah dan belum sepenuhnya memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran, khususnya penggunaan media interaktif.

Kemudian dari hasil tes awal kemampuan membaca yang dilakukan terhadap 40 siswa kelas II, diperoleh data bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih bervariasi dan belum sepenuhnya sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan. Dari tes awal kemampuan membaca siswa, ditemukan bahwa sebanyak 5 siswa (12,5%) masih berada pada tahap membaca kata. Sementara itu, terdapat 35 siswa (87,5%) yang telah mampu membaca kalimat atau cerita sederhana. Meskipun demikian, kemampuan membaca yang dimiliki siswa belum sepenuhnya menunjukkan keterampilan membaca permulaan yang optimal. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca kata secara utuh, sedangkan sebagian besar siswa yang telah mampu membaca kalimat sederhana belum menunjukkan kemampuan membaca yang lancar dan komunikatif. Kondisi ini terlihat dari masih kurang tepatnya pelafalan kata, penggunaan intonasi yang belum sesuai, serta rendahnya kelancaran saat membaca teks. Selain itu, kejelasan suara ketika membaca juga masih perlu ditingkatkan sehingga informasi yang disampaikan melalui bacaan dapat diterima dengan baik oleh pendengar.

Rendahnya kemampuan pada aspek pelafalan, intonasi, kelancaran, dan kejelasan membaca menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai keterampilan membaca bermakna. Padahal, keempat aspek tersebut merupakan indikator penting dalam membaca permulaan karena berperan dalam membantu

siswa memahami isi bacaan, menentukan jeda yang tepat, memberikan penekanan pada bagian tertentu, serta menyampaikan makna teks secara lebih ekspresif dan komunikatif. Dengan demikian, meskipun sebagian besar siswa telah mampu membaca kalimat atau cerita sederhana secara teknis, kemampuan membaca mereka masih perlu dikembangkan agar lebih lancar, jelas, dan sesuai dengan kaidah membaca yang baik.

Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran membaca permulaan belum dikemas secara menarik dan menyenangkan. Belum optimalnya minat dan keterlibatan siswa berakar dari proses pembelajaran membaca permulaan yang dikemas kurang bervariasi. Pendekatan yang monoton serta kurang mempertimbangkan karakteristik kognitif dan kebutuhan belajar anak pada fase awal membaca menjadi faktor pemicu utama. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan, kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan tidak mendapatkan pengalaman membaca yang bermakna. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan membaca permulaan, baik dari segi pengenalan huruf, pemahaman suku kata dan kata, maupun dalam aspek pelafalan, kelancaran, kejelasan dan intonasi membaca.

Penggunaan metode yang kurang tepat menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran terkhususnya Bahasa Indonesia (Manggus dkk., 2023). Penggunaan metode ceramah yang hanya terpusat pada guru tanpa menggunakan media pembelajaran menyebabkan kebosanan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena siswa hanya bisa menyimak penjelasan dan sesekali mencatat. Selain itu, pembelajaran tanpa penggunaan media pembelajaran yang sesuai, menjadikan proses pembelajaran

kurang efektif. Dengan begitu, penurunan minat dan antusiasme siswa dapat terjadi terhadap pembelajaran terutama dalam membaca. Hal ini, menegaskan pentingnya penggunaan pendekatan pembelajaran, termasuk pengembangan perangkat pembelajaran yang partisipatif dan juga responsif terhadap karakteristik serta kebutuhan siswa. Oleh sebab itu, sangat diperlukan kehadiran media pembelajaran yang tidak hanya mampu menarik minat serta perhatian siswa, tetapi juga mendukung mereka dalam mengakses dan memahami informasi secara efektif saat membaca. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap penguatan kreativitas dan keterlibatan aktif siswa, mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat serta mengekspresikan kemampuan terbaik yang dimilikinya (Surahmawan dkk., 2021). Selain itu, situasi pembelajaran cenderung lebih bermakna untuk siswa, apabila materi yang disajikan dikaitkan secara langsung dengan peristiwa nyata yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mampu menjembatani pemahaman teori di kelas dengan penerapan dalam kehidupan nyata siswa.

Pesatnya laju kemajuan teknologi saat ini membawa implikasi signifikan terhadap ranah pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana *modern* yang mendukung kelancaran serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Putra, 2021). Dengan begitu, dalam kegiatan pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan teknologi. Pendidik dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif melalui pemanfaatan teknologi. Media pembelajaran diartikan sebagai instrumen perantara penyampaian pesan yang dirancang untuk memicu daya pikir, fokus, emosi, serta minat belajar siswa sepanjang proses pengajaran (Surahmawan dkk., 2021). Dalam KBBI (Kamus

Besar Bahasa Indonesia), istilah "interaktif" merupakan adanya aksi timbal balik, hubungan antara dua pihak, atau keterlibatan aktif dari kedua belah pihak. Jadi, media pembelajaran interaktif adalah jenis media pembelajaran digital yang digunakan untuk penyampaian materi sekaligus memfasilitasi interaksi aktif antara siswa dan materi pelajaran.

Media interaktif mengintegrasikan bermacam elemen yaitu teks, audio, video, dan animasi ke dalam satu kesatuan sistem pembelajaran yang padu (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif merupakan bagian dari multimedia, karena memadukan berbagai elemen media. Untuk itu, multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Di era modern saat ini, keberadaan kearifan lokal seperti cerita rakyat mulai terlupakan, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini disebabkan oleh pesatnya perkembangan teknologi. Masyarakat cenderung lebih tertarik menggunakan gadget, menonton televisi, dan bermain *game* dibandingkan membaca buku cerita rakyat daerahnya sendiri (Budiartawan dkk., 2022). Akibatnya, cerita rakyat yang sarat dengan nilai-nilai luhur mulai terpinggirkan dari kehidupan sehari-hari. Kemampuan dalam mempertahankan, mewariskan, dan menjaga kearifan lokal menjadi persoalan terbesar yang kini dihadapi oleh masyarakat Bali (Jayanta & Susiani, 2017). Jika tidak ada upaya pelestarian yang menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, seperti mengemas cerita tersebut dalam media digital yang menarik bagi generasi muda, maka keberadaannya bisa terancam punah (Pratama, 2021). Cerita rakyat didefinisikan sebagai narasi tradisional yang diturunkan antar-generasi secara lisan serta tumbuh dalam kebudayaan masyarakat

sebagai salah satu bentuk warisan budaya. Upaya yang bisa dilakukan untuk pelestarian cerita rakyat yaitu dengan mengemasnya dalam multimedia interaktif, khususnya dalam menunjang minat dan antusiasme siswa untuk membaca. Hal ini bisa menjadi fondasi utama dalam pembuatan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Adapun penelitian yang relevan yaitu penelitian oleh (Ain dkk., 2023) memperoleh hasil bahwa pengembangan media berbasis cerita rakyat suku sasak memperoleh hasil valid digunakan didalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menumbuhkan minat siswa terhadap cerita rakyat. Kendati demikian, pengembangan multimedia interaktif membaca permulaan yang mengusung cerita rakyat Bali sebagai muatan utama masih tergolong minim. Atas dasar tersebut, penelitian ini merancang multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) yang memadukan penguatan literasi membaca dengan upaya pelestarian kearifan lokal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan membaca permulaan siswa masih berada pada kategori rendah.
2. Kurangnya penggunaan multimedia interaktif pada kegiatan pembelajaran.

3. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan sering menggunakan metode ceramah.
4. Belum digunakannya sarana dan prasarana secara optimal.
5. Guru belum memperoleh pelatihan yang optimal dan berkesinambungan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah tersebut, ruang lingkup kajian perlu dibatasi agar pembahasan materi dapat dilakukan secara lebih spesifik dan komprehensif. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada penyelesaian permasalahan rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa dikarenakan kurangnya penggunaan multimedia interaktif pada kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II?

2. Bagaimana validitas multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dalam muatan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dalam muatan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II?
4. Bagaimana efektivitas dalam penggunaan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dalam muatan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan, adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II.
2. Untuk menguji validitas isi multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II.
3. Untuk menguji kepraktisan penggunaan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II.

4. Untuk menguji efektivitas multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dalam muatan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini diharapkan memenuhi beberapa spesifikasi utama, yaitu:

1. Multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.
2. Hasil akhir multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) ini berupa link atau barcode yang berisikan halaman menu yang terdiri dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, cerita rakyat Bali, latihan dan profil pengembang.
3. Cakupan materi pada multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) ini mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Setiap halaman berisikan tombol-tombol, seperti tombol kembali, keluar, dan tombol yang bisa digunakan membuka materi, cerita rakyat Bali dan juga latihan.
4. Komponen materi yang terdapat pada media pembelajaran ini termuat berupa teks bacaan dan materi pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan pada penelitian pengembangan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) pada muatan bahasa Indonesia di kelas II SD ini adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Pada proses pengembangan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) pada muatan bahasa Indonesia di kelas II SD membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penyajian materi dan cerita-cerita rakyat bali yang menarik dan interaktif.
- 2) Melalui penggunaan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) siswa dapat mengenal cerita rakyat khususnya cerita-cerita rakyat bali.
- 3) Multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) ini dapat digunakan guru saat kegiatan pembelajaran dengan menampilkannya melalui *interactive flat panel* (IFP) atau proyektor, sedangkan untuk siswa bisa mengakses media menggunakan chromebook saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif ceraba ini memiliki akses yang mudah ketika siswa ingin mengulas kembali pelajaran ketika di rumah melalui jaringan internet dan perangkat teknologi yang dimiliki.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif cerita rakyat Bali (ceraba) hanya dilakukan di kelas II SD Negeri 1 Banyuning, sehingga produk ini dapat diimplementasikan di sekolah-sekolah lain.
- 2) Fitur latihan pada multimedia interaktif cerita rakyat bali (ceraba) belum menyediakan umpan balik berupa penjelasan lebih lanjut mengenai jawaban benar dan salah, serta belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang latihan dan memperbaiki kesalahan jawaban secara langsung.

1.8 Definisi Istilah

Pemaparan definisi operasional ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan makna mengenai istilah-istilah kunci yang digunakan, sehingga dapat mencegah terjadinya kekeliruan penafsiran. Adapun batasan konsep utama dalam penelitian ini meliputi.

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan serta menguji validitas produk baru, atau untuk memperbaiki produk yang telah ada, sekaligus menilai efektivitasnya agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.
2. Media pembelajaran yaitu merujuk pada seluruh bentuk sarana, instrumen, maupun material yang difungsikan dalam proses instruksional untuk

membantu siswa mencerna serta menguasai materi secara lebih praktis dan efektif.

3. Ceraba merupakan singkatan dari cerita rakyat Bali. Multimedia interaktif ceraba memanfaatkan canva dan powerpoint dalam pembuatannya, selain itu multimedia interaktif ceraba berisikan mengenai cerita-cerita rakyat Bali. Melalui media ini peserta didik kelas II bisa meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan baik.
4. Cerita rakyat Bali adalah karya sastra tradisional yang berisi kisah turun-temurun yang mengandung nilai-nilai moral, religius, sosial, dan budaya masyarakat bali.
5. Membaca permulaan adalah kemampuan membaca tahap awal siswa untuk mengenali huruf dan kata, mengaitkannya dengan bunyi, serta memahami makna bacaan.
6. Muatan bahasa Indonesia adalah pelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara tepat, baik secara tulisan ataupun lisan, serta memupuk apresiasi terhadap karya sastra Indonesia.

1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca

permulaan siswa, terutama dalam menarik minat baca siswa melalui cerita rakyat bali.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif ceraba pada muatan bahasa Indonesia di kelas II ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan diharapkan mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan berkontribusi terhadap peningkatan dan pengembangan keterampilan membaca siswa.

b. Bagi Guru

Penggunaan multimedia interaktif ceraba pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dan pengenalan cerita daerah kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi landasan reflektif dalam penyusunan kebijakan yang tepat guna meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif. Media tersebut diharapkan mampu menunjang efektivitas proses pembelajaran di kelas sekaligus menumbuhkan kebiasaan baru, yaitu memperkenalkan cerita-cerita

daerah melalui berbagai bentuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini dapat dijadikan referensi baru bagi peneliti lain yang terlibat pada pengembangan media interaktif yang mengintegrasikan cerita daerah lainnya.

