

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Untuk menjawab tantangan ini, pembelajaran abad ke-21 mengharuskan adanya integrasi teknologi informasi dalam proses belajar mengajar, termasuk pemanfaatan media digital yang inovatif. Pemerintah Indonesia merespons kebutuhan ini melalui peluncuran Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta kondisi satuan pendidikan masing-masing. Dalam dokumen Kemendikbudristek (2022), dinyatakan bahwa Kurikulum Merdeka mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, kontekstual, dan memfasilitasi keberagaman potensi peserta didik melalui penggunaan teknologi dan media digital interaktif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang tidak hanya relevan secara isi, tetapi juga mampu menarik minat belajar dan mendukung ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahap perkembangan peserta didik.

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang bersifat wajib bagi seluruh warga negara Indonesia sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada jenjang

ini, siswa dibekali dengan berbagai kompetensi dasar, termasuk penguasaan Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib nasional. Bahasa Indonesia bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga wahana berpikir, belajar, dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya bangsa.

Dalam konteks abad ke-21, pembelajaran Bahasa Indonesia menghadapi tantangan besar karena siswa hidup di tengah arus informasi global dan teknologi digital yang begitu cepat. Kemampuan literasi dasar, seperti membaca permulaan, menjadi fondasi yang sangat penting agar peserta didik dapat memahami informasi, berpikir kritis, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat modern.

Membaca merupakan kunci penting dalam pembelajaran. Apabila anak tidak bisa membaca serta memahami bacaan tentu akan sangat sulit bagi peserta didik untuk mengikuti serangkaian pembelajaran yang ada di sekolah. Salah satu bidang pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar yang memegang peranan penting adalah pembelajaran membaca (Fahyuni & Bandono, 2015). Anak usia sekolah dasar yang tidak memiliki kemampuan membaca tidak dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi sebab semakin tinggi pendidikan akan semakin besar pemahaman yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan membaca merupakan hal mutlak yang harus dikuasai oleh peserta didik. Penguasaan kemampuan membaca sejak dini dipandang sebagai salah satu upaya karena kemampuan membaca dikenal sebagai kunci pembuka untuk memasuki dunia yang lebih luas (Towilah, 2013). Membaca tidak hanya bagian dari pembelajaran tetapi membaca merupakan langkah awal terciptanya pembelajaran yang efektif. Membaca adalah alat untuk belajar dan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang telah

disimpan dalam bentuk tulisan (Ikawati, 2013:5). Kegiatan membaca merupakan upaya yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Membaca merupakan langkah yang dapat menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang diharapkan. Oleh karena itu, kemampuan membaca harus dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar, khususnya pada kelas awal atau kelas rendah, merujuk pada kelas 1, 2, dan 3 agar mereka dapat mengikuti pelajaran dengan baik, memahami informasi, dan membangun fondasi keterampilan belajar di tingkat selanjutnya. Penguasaan membaca permulaan yang baik akan membantu anak menjadi pembelajar sepanjang hayat dan membuka peluang untuk memahami berbagai ilmu pengetahuan di masa depan.

Namun pada kenyataannya, kemampuan membaca peserta didik masih menghadapi berbagai tantangan di tingkat internasional, nasional, hingga daerah. Berdasarkan laporan *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS), Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional dalam hal literasi membaca. Hasil PIRLS tahun 2021 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-45 dari 57 negara dengan skor rata-rata 400, di bawah rata-rata internasional sebesar 500 (IEA, 2022). Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak Indonesia masih perlu mendapatkan perhatian serius.

Di tingkat nasional, laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) juga mendukung fakta serupa. Hasil PISA 2018 menunjukkan bahwa 70% peserta didik Indonesia berada di bawah level kemampuan minimum membaca, artinya banyak siswa yang hanya mampu mengambil informasi sangat sederhana dari teks pendek (OECD, 2019). Kondisi ini menjadi cerminan bahwa

pembelajaran membaca di Indonesia masih memerlukan perbaikan, khususnya pada fase membaca permulaan di sekolah dasar.

Permasalahan rendahnya kemampuan membaca juga terlihat nyata di daerah, salah satunya di Kabupaten Buleleng, Bali. Beberapa pemberitaan lokal sempat menyoroti adanya kasus siswa sekolah dasar di Buleleng yang belum lancar membaca meskipun sudah duduk di kelas tinggi, bahkan ada yang masih mengalami kesulitan mengenali huruf (Suarabali.id, 2023). Kasus ini menjadi bukti bahwa tantangan literasi dasar masih harus diatasi melalui upaya pembelajaran membaca permulaan yang tepat.

Hasil observasi dan wawancara pada 14 Maret 2025 di SD Negeri 2 Sukasada juga menunjukkan permasalahan serupa. Guru menyebutkan bahwa masih ada siswa kelas II yang belum lancar membaca kata sederhana dan mengalami kebingungan dalam membedakan huruf, serta terbatasnya media pembelajaran membaca yang menarik, kontekstual, dan sesuai kebutuhan anak.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2025 di SD Negeri 2 Sukasada. Dari wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas rendah, diperoleh informasi sebagai berikut:

- 1) Kesulitan utama yang dialami siswa dalam membaca permulaan adalah dalam mengidentifikasi huruf, menyambung suku kata, serta memahami kalimat sederhana; banyak siswa belum lancar dalam membaca dan membutuhkan bimbingan lebih intensif.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas pada buku cetak konvensional tanpa dukungan audio atau visual yang memadai. Guru

menyampaikan bahwa media tersebut belum sepenuhnya membantu siswa dalam belajar membaca karena kurang menarik dan tidak kontekstual.

- 3) Penggunaan media audiovisual seperti video atau gambar bergerak dalam pelajaran membaca belum dilakukan secara rutin. Namun, ketika sesekali digunakan, siswa menunjukkan respon yang antusias dan lebih mudah memahami materi.
- 4) Nilai-nilai *Tri Hita Karana* dipandang guru sangat penting untuk membentuk suasana pembelajaran yang harmonis. Integrasi nilai-nilai hubungan dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan dalam media dapat menanamkan karakter positif sekaligus mendekatkan siswa pada budaya lokal.
- 5) Media buku digital berbasis audiovisual dengan nilai-nilai *Tri Hita Karana* dianggap sebagai ide yang menarik dan layak dikembangkan. Guru percaya bahwa media ini bisa menjawab kebutuhan siswa dalam membaca permulaan secara lebih efektif dan bermakna.
- 6) Fitur-fitur yang diharapkan dalam media antara lain adalah audio panduan membaca yang jelas dan pelan, ilustrasi menarik yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta konten bermuatan nilai moral sederhana yang kontekstual dengan budaya setempat.

Adapun faktor yang memengaruhi rendahnya kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar berdasarkan penelitian terdahulu yaitu; (1) faktor strategi dan metode pembelajaran. Guru di sekolah dasar masih sering menggunakan metode pembelajaran membaca yang monoton dan kurang bervariasi, sehingga siswa merasa cepat bosan dan tidak tertarik untuk terlibat aktif

dalam pembelajaran (Prawiyogi & Anjani, 2020). (2) faktor media pembelajaran, keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif turut memengaruhi rendahnya minat dan keterampilan membaca anak di jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran yang masih bersifat cetak konvensional, tanpa dukungan teknologi audio visual, dinilai kurang mampu menarik perhatian siswa era digital.

Hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025 di SD Negeri 2 Sukasada mendukung temuan tersebut. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II, diketahui bahwa media pembelajaran membaca permulaan yang tersedia masih terbatas pada buku cetak standar dan lembar kerja siswa (LKS), belum dilengkapi dengan media digital atau audiovisual yang dapat memfasilitasi siswa untuk belajar membaca secara lebih menyenangkan. Guru juga menyampaikan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, suku kata, dan merangkai kata, karena belum tersedianya media pendukung yang interaktif dan sesuai konteks budaya lokal. Hal ini mengakibatkan pembelajaran membaca permulaan masih didominasi metode ceramah dan membaca bersama di papan tulis, tanpa stimulus visual atau audio yang menarik. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa beberapa siswa cepat kehilangan fokus, tidak bersemangat membaca, dan kurang terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor utama penyebab masalah rendahnya kemampuan membaca permulaan di SDN 2 Sukasada adalah: (1) strategi pembelajaran membaca yang belum variatif, dan (2) terbatasnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran membaca permulaan secara

interaktif. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penting adanya pengembangan media pembelajaran inovatif dan interaktif guna memfasilitasi dalam meningkatkan membaca permulaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran yang ideal untuk siswa kelas rendah adalah media yang mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satunya adalah buku digital interaktif yang dapat menyajikan teks, ilustrasi, serta suara pemandu secara bersamaan. Maka dapat disimpulkan bahwa media ini adalah bentuk inovasi pembelajaran yang mampu membantu siswa belajar membaca secara mandiri dan menyenangkan.

Buku digital interaktif dapat menjadi alternatif yang tepat dalam memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan membaca permulaan. Hal ini karena media ini menyajikan visualisasi menarik dalam bentuk gambar, warna, dan tata letak yang disesuaikan dengan usia perkembangan anak, serta dilengkapi fitur audio yang membantu siswa membaca bersama dan memahami teks secara bertahap. Kehadiran unsur visual dan audio secara bersamaan dapat meningkatkan fokus dan daya serap siswa terhadap materi. Selain itu, penerapan media pembelajaran seperti buku digital interaktif hendaknya dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini bertujuan agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual, membantu siswa mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang mereka alami.

Menciptakan pembelajaran yang kontekstual bermula dari kehidupan sehari-hari siswa sebagai titik awal yang paling dekat dengan pengalaman mereka. Hidup

di tengah-tengah masyarakat Bali yang sarat akan nilai-nilai budaya dan tradisi, peserta didik secara tidak langsung tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang kental dengan kearifan lokal. Lingkungan sosial dan budaya yang mereka jumpai sehari-hari menjadi wadah untuk membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai luhur, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga harmoni antara manusia, alam, dan spiritualitas. Oleh karena itu, pengintegrasian nilai-nilai dan tradisi kearifan lokal Bali dalam proses pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk membuat materi lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

Salah satu kearifan lokal yang dikenal luas di Bali adalah konsep *Tri Hita Karana*, yaitu tiga penyebab kebahagiaan yang mencakup hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*parahyangan*), manusia dengan sesama (*pawongan*), dan manusia dengan lingkungan (*palemahan*). Integrasi nilai-nilai *Tri Hita Karana* dalam media pembelajaran memberikan kelebihan karena tidak hanya memperkenalkan budaya lokal, tetapi juga membentuk karakter siswa sejak dini. Nilai-nilai ini sangat relevan dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab, spiritualitas, dan empati dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu turut mendukung pentingnya integrasi budaya lokal dalam media digital. Penelitian oleh Ismiyanti & Afandi (2022) menunjukkan bahwa media digital berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membentuk karakter positif. Sementara itu, Putra & Widiartini (2021) menyatakan bahwa media audiovisual yang kontekstual dan sesuai dengan budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada *novelty* media buku digital interaktif yang dikembangkan, yaitu dilengkapi dengan panduan suara (audio narrator) yang secara langsung mengajak siswa membaca bersama. Dengan demikian, interaktivitas media terletak pada unsur audio yang menjadi pemandu, bukan melalui komponen interaktif klik atau kuis digital seperti pada umumnya. Media ini didesain secara khusus untuk memfasilitasi siswa dalam tahap meningkatkan membaca permulaan, terutama siswa kelas rendah atau mereka yang mengalami kesulitan membaca. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media buku digital interaktif berbasis *Tri Hita Karana* guna meningkatkan membaca permulaan siswa Kelas II SDN 2 Sukasada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang mendasari perlunya pengembangan media buku digital interaktif berbasis *Tri Hita Karana* untuk pembelajaran membaca permulaan, yaitu:

- 1.2.1 Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, masih menghadapi tantangan dalam hal penyediaan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional seperti buku cetak dan papan tulis, yang kurang menarik serta belum mampu memfasilitasi siswa dalam proses membaca secara mandiri dan menyenangkan.

- 1.2.3 Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dan audiovisual yang seharusnya mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, terutama untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.
- 1.2.4 Belum adanya media pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal seperti *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran membaca, padahal integrasi budaya lokal diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan membentuk karakter siswa.
- 1.2.5 Diperlukannya media yang dapat memberikan pemandu membaca bagi siswa, terutama dalam bentuk audio yang mampu mendampingi siswa membaca secara perlahan dan berulang, sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan abad ke-21.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, fokus akan dibatasi pada pengembangan media buku digital interaktif berbasis *Tri Hita Karana*. Penelitian ini tidak akan mencakup aspek lain dari pembelajaran membaca yang tidak terkait dengan media digital interaktif, serta tidak akan membahas pengembangan untuk tingkat kelas lainnya. Batasan masalah ini bertujuan untuk memastikan penelitian tetap terfokus dan dapat menghasilkan produk yang efektif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II SD?
- 1.4.2 Bagaimana kevalidan Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* pada membaca permulaan?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media buku digital interaktif berbasis *Tri Hita Karana* dalam pembelajaran membaca permulaan?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* untuk meningkatkan membaca permulaan siswa Kelas II SDN 2 Sukasada?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Mengkaji rancang bangun Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* pada membaca permulaan siswa kelas II SD.
- 1.5.2 Mengkaji kevalidan Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* pada membaca permulaan.
- 1.5.3 Mengkaji kepraktisan Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* pada membaca permulaan.

- 1.5.4 Mengkaji efektivitas Media Buku Digital Interaktif Berbasis *Tri Hita Karana* guna meningkatkan membaca permulaan siswa Kelas II SDN 2 Sukasada.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media buku digital interaktif berjudul "*Cerita Harmoni Tri Hita Karana: Petualangan Membaca Ceria*". Buku digital ini dirancang dengan struktur yang menyerupai buku cerita pada umumnya, yang mencakup elemen-elemen sebagai berikut:

- 1.6.1 Media Buku digital interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet atau komputer, dengan elemen interaktif seperti animasi dan suara.
- 1.6.2 Materi yang disajikan dalam buku digital ini terintegrasi dengan nilai-nilai budaya *Tri Hita Karana*, memberikan konteks yang relevan bagi siswa.
- 1.6.3 Proses pembuatan buku digital ini mencakup pembuatan konten, desain grafis, dan pengembangan interaktivitas menggunakan perangkat lunak yang sesuai seperti aplikasi *canva* dan aplikasi *heyzine*.
- 1.6.4 Struktur buku digital ini terdiri dari bagian pembuka, isi, dan penutup, yang mencakup tujuan pembelajaran, materi membaca, dan evaluasi. Buku ini juga menampilkan *cover* yang menarik dengan judul "*Cerita Harmoni Tri Hita Karana: Petualangan Membaca Ceria*," yang menggambarkan tema pembelajaran yang menyenangkan sekaligus sarat nilai budaya. Disusun pula dengan daftar isi yang memudahkan

siswa menavigasi setiap bab dan bagian cerita dalam buku. Buku ini menyajikan cerita seru dan edukatif mengenai filosofi *Tri Hita Karana* yang mengajarkan pentingnya keseimbangan antara manusia, alam, dan Tuhan. Lalu pada bagian penutup yang merangkum pesan moral dari cerita sekaligus mengajak siswa mengaplikasikan nilai-nilai yang telah dipelajari.

Buku ini akan diakses melalui *website* berupa *link*. Buku ini disertai dua jenis suara interaktif yakni: Suara Pembaca Perlahan: Membaca keseluruhan cerita dengan tempo lambat dan artikulasi jelas agar siswa menyimak cara membaca yang benar. Suara Mengajak Membaca Bersama: Mengajak siswa membaca bersama dengan instruksi “Ikuti saya,” kemudian membacakan kata per kata dengan jeda cukup untuk memberi kesempatan siswa mengulangi bacaan tersebut, contohnya “Ikuti saya, ne-nek,” diikuti jeda untuk siswa. Dengan konsep dan fitur ini, buku digital interaktif “Cerita Harmoni *Tri Hita Karana*: Petualangan Membaca Ceria” diharapkan mampu mendampingi siswa kelas II SD dalam belajar membaca secara interaktif dan menyenangkan.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang mendasari pengembangan media ini adalah:

- 1.7.1 Media buku digital interaktif yang dilengkapi dengan panduan suara (audio narrator) dapat membantu peserta didik membaca secara bertahap dan mandiri.

1.7.2 Nilai-nilai *Tri Hita Karana* (hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama, dan alam) yang diintegrasikan dalam isi media diyakini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual.

1.7.3 Peserta didik di kelas rendah (khususnya kelas II SD) berada pada tahap perkembangan kognitif dan bahasa yang sesuai untuk menerima pembelajaran membaca permulaan melalui media berbasis visual dan audio.

1.7.4 Sekolah telah memiliki perangkat digital minimal seperti laptop, tablet, atau proyektor yang dapat digunakan untuk mengakses media digital berbasis video/audio tersebut.

Adapun keterbatasan pengembangan produk yang dikerjakan yakni sebagai berikut.

1.7.5 Media dikembangkan dan diujicobakan pada siswa kelas II SDN 2 Sukasada, sehingga generalisasi hasil mungkin terbatas pada konteks dan karakteristik sekolah serupa.

1.7.6 Media dikembangkan khusus untuk keterampilan membaca permulaan, sehingga belum mencakup keterampilan literasi lainnya seperti menulis atau berbicara secara menyeluruh.

1.7.7 Interaktivitas media ini terletak pada panduan suara (audio narrator) dan bukan dalam bentuk klik, kuis, atau respons digital lain yang memerlukan perangkat lunak kompleks.

1.7.8 Proses uji coba media hanya dilakukan dalam skala terbatas (kelompok kecil), sehingga efektivitas jangka panjang dan dampaknya secara menyeluruh terhadap hasil belajar belum dapat diukur secara luas.

- 1.7.9 Akses terhadap media ini sangat tergantung pada ketersediaan perangkat teknologi dan koneksi internet (jika diakses secara daring), yang belum tentu tersedia merata di semua lingkungan sekolah dasar.

1.8 Definisi Istilah

Istilah digunakan untuk menghalau kesalahpahaman berbagai istilah yang tersusun dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasan beberapa istilah dasar yang terdapat pada penelitian ini.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan adalah proses untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang ada untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran.
- 1.8.2 Kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan dasar yang diperlukan siswa untuk memahami teks dan informasi.
- 1.8.3 Media buku digital interaktif adalah media pembelajaran dalam format digital yang mencakup elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- 1.8.4 *Tri Hita Karana* adalah filosofi budaya Bali yang menekankan keseimbangan antara manusia, alam, dan Tuhan, yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran.
- 1.8.5 Interaktivitas dalam media pembelajaran adalah kemampuan media untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.