

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen fundamental yang menopang kemajuan serta keberlanjutan kehidupan manusia. Melalui pendidikan, potensi sumber daya manusia dikembangkan secara menyeluruh, baik pada dimensi spiritual maupun intelektual (Hidayat & Abdillah, 2019). Pelaksanaan pendidikan juga perlu menyesuaikan diri dengan karakteristik generasi digital native bersamaan dengan laju perkembangan teknologi digital yang berlangsung secara berkesinambungan. Akibatnya, penerapan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi menjadi kebutuhan yang semakin nyata (Sanga & Wangdra, 2023). Kehadiran teknologi tidak hanya mengatasi keterbatasan pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional, tetapi juga memperluas pilihan strategi belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang telah akrab dengan perangkat digital menyebabkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyajian teks cenderung kurang mampu mempertahankan perhatian mereka. Kondisi tersebut menjadi tantangan dalam membangun antusiasme belajar pada saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama ketika mempelajari materi cerita rakyat yang sarat akan kearifan budaya yang berpadu dengan pembentukan karakter peserta didik.

Pembentukan nilai budaya dan karakter berlangsung sejak jenjang pendidikan

dasar. Kemampuan berbahasa, termasuk menyimak serta memahami karya sastra berupa cerita rakyat, merupakan kompetensi berbahasa yang dikembangkan secara bertahap pada jenjang sekolah dasar Hemamalini et al. (2022). Sebagai bagian dari warisan budaya bangsa, cerita rakyat Nusantara berkontribusi dalam mentransmisikan nilai moral sekaligus budaya kepada peserta didik melalui proses pendidikan (Fitriani, 2022). Menurut (Sujana, 2019) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses yang tidak pernah berhenti karena dikembangkan secara berkelanjutan dengan menjadikan nilai budaya bangsa sebagai landasan utama serta memiliki orientasi dalam membentuk manusia yang adaptif terhadap perubahan di masa mendatang. Sejalan dengan perkembangan tersebut, teknologi juga berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satu bentuknya ialah buku digital berbasis cerita rakyat yang tidak hanya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya (Ruddamayanti, 2019). Pemanfaatan media digital yang memuat cerita rakyat juga terbukti mampu meningkatkan literasi peserta didik sekaligus memperkenalkan budaya lokal dengan penyajian yang lebih menarik.

Realitas pembelajaran di berbagai sekolah hingga saat ini masih memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum sepenuhnya terimplementasi dalam kegiatan belajar. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, kegiatan pembelajaran masih mengandalkan bahan ajar cetak sebagai media utama sehingga penyajian materi belum mampu memberikan pengalaman belajar yang beragam. Kondisi tersebut menyebabkan ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif selama pembelajaran masih relatif terbatas. Situasi

tersebut dipicu oleh beberapa aspek, di antaranya belum tersedianya media pembelajaran yang inovatif, penggunaan metode yang cenderung monoton, serta belum menyeluruhnya pemanfaatan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran. Untuk menjawab tantangan tersebut, berbagai inovasi media berbasis digital mulai diterapkan sebagai alternatif yang mampu mengakomodasi karakteristik belajar generasi digital sekaligus menjawab kebutuhan pembelajaran saat ini (Kaila & Isman, 2024). eragam media digital telah dikembangkan, mencakup video edukatif, animasi interaktif, aplikasi belajar, serta berbagai platform pembelajaran daring yang mampu menciptakan pengalaman belajar dengan keterlibatan peserta didik yang lebih aktif (Kudsiah et al., 2021). Di antara berbagai inovasi tersebut, salah satu media yang banyak dikembangkan ialah buku digital.

Buku digital membantu melestarikan budaya lokal selain mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, cerita rakyat Nusantara memperluas wawasan siswa secara kebangsaan dan memperkenalkan cerita dari berbagai daerah (Pratama & Erhami, 2023). Menurut Maharani dan Lasmawan (2024), menjelaskan bahwa buku digital berbasis cerita rakyat Nusantara menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan melalui pemanfaatan unsur multimedia, seperti gambar, teks, dan animasi. Penerapan buku digital dengan fitur interaktif memberikan alternatif media yang efektif bagi pembelajaran di sekolah dasar karena mampu menyampaikan materi melalui penyajian yang lebih variatif sehingga lebih mudah dipahami peserta didik (Restiani et al., 2022). Kajian ini berfokus pada pengembangan buku digital yang memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran. Rangkaian pengembangan buku digital dilaksanakan

dengan mengikuti tahapan model 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

Buku digital tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi penyampaian materi secara lebih sistematis sehingga membantu peserta didik memahami tujuan pembelajaran dan mempermudah proses belajar (Francisca et al., 2022). Selain berperan sebagai sarana penyampaian informasi, buku digital memungkinkan materi disajikan melalui perpaduan ilustrasi visual, teks, dan animasi sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif, khususnya pada materi cerita rakyat. Pengemasan cerita rakyat dalam format digital selain meningkatkan daya tarik penyajian materi juga mempermudah guru mengaitkan nilai-nilai moral dengan kehidupan sehari-hari secara lebih kontekstual (Makdis, 2020). Temuan Fatimah dan Muthi (2024) turut menunjukkan bahwa buku digital memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif melalui penyampaian materi secara lebih menarik dibandingkan penggunaan buku cetak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bersama guru saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD Negeri 1 Kertha Mandala pada 11 April 2025, ditemukan beberapa kondisi yang masih menjadi kendala dalam pembelajaran, yaitu terbatasnya penggunaan teknologi sebagai pendukung kegiatan belajar, belum tersedianya media digital berupa buku digital karena proses pengembangannya dianggap cukup kompleks, masih terdapat peserta didik yang mengeja ketika membaca, kemampuan menulis jawaban esai yang belum lancar, serta pembelajaran yang cenderung monoton sehingga suasana kelas mudah menimbulkan kejenuhan. Temuan lapangan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran memerlukan pengembangan media yang lebih adaptif. Penyajian

media yang dirancang secara interaktif dapat dimanfaatkan sebagai solusi untuk menghadirkan proses belajar yang lebih bervariasi sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sepanjang kegiatan pembelajaran (Sudatha et al., 2025). Observasi juga dilakukan terhadap ketersediaan fasilitas sekolah dan menunjukkan bahwa ruang kelas telah dilengkapi LCD/proyektor, beberapa *Chromebook* atau laptop, serta akses internet yang memadai. Meskipun demikian, infrastruktur pembelajaran yang telah tersedia masih belum diberdayakan secara maksimal. Atas dasar kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan buku digital sebagai media pembelajaran untuk materi Cerita Rakyat Nusantara yang praktis dan layak digunakan dalam mendukung pembelajaran. Buku digital menghadirkan penyajian konten visual melalui perpaduan ilustrasi, komposisi warna, serta unsur visual lain yang mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi. Konten interaktif di dalamnya mendorong terciptanya aktivitas belajar yang lebih dinamis sehingga mampu mengurangi kejenuhan peserta didik. Selain itu, buku digital memberikan kemudahan akses melalui berbagai perangkat digital, seperti telepon pintar, tablet, maupun laptop, sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih fleksibel tanpa bergantung pada buku cetak.

Berdasarkan penelitian Maryono et al. (2021), pemanfaatan media visual terbukti mempermudah peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman terhadap materi yang dipelajari sekaligus memperkuat daya ingat terhadap konsep yang dipelajari. Salah satu implementasinya dapat diwujudkan melalui multimedia yang mampu membuat kegiatan belajar berlangsung lebih variatif, mendorong interaksi, serta selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi langkah yang perlu dilakukan untuk

mendukung peningkatan mutu proses belajar. Bahan ajar dan media yang dikembangkan hendaknya mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik, karakteristik pembelajaran, serta tuntutan kurikulum. Bahan ajar yang dirancang secara kontekstual mendukung guru dalam menyajikan materi secara sistematis sekaligus membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna (Tresnawati et al., 2025). Kehadiran media yang dirancang secara interaktif memungkinkan penyampaian materi berlangsung lebih efektif sehingga memudahkan peserta didik dalam menguasai materi. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan secara sistematis selain dimanfaatkan sebagai sumber belajar, juga berperan sebagai perangkat yang mendukung guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik (Tresnawati et al., 2025). Kehadiran media yang dirancang secara interaktif memungkinkan penyampaian materi berlangsung lebih efektif sehingga memudahkan peserta didik dalam menguasai materi. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan secara sistematis selain dimanfaatkan sebagai sumber belajar, juga berperan sebagai perangkat yang mendukung guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik (Tresnawati et al., 2025). Di tengah perubahan yang berlangsung sangat cepat pada era modern, integrasi teknologi ke dalam pembelajaran telah menjadi tuntutan yang semakin sulit dipisahkan dari praktik pendidikan. Kemudahan akses informasi melalui teknologi digital juga memberikan peluang untuk mewujudkan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung secara lebih optimal dan efisien.

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dipaparkan, Hendaryan et al.

(2022) menyatakan bahwa perancangan media pembelajaran perlu berlandaskan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik agar penggunaannya lebih tepat sasaran. Selain itu, penerapan teknologi digital berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan pendidikan saat ini. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satu strategi yang dinilai sesuai untuk diterapkan ialah metode bercerita (Budiartami et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia yang mengintegrasikan metode bercerita dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, serta bermakna. Berbagai bentuk cerita, seperti dongeng, legenda, dan cerita rakyat, terbukti memiliki nilai edukatif karena memuat pesan moral yang dapat diteladani melalui tokoh-tokoh di dalamnya. Pada usia sekolah dasar, peserta didik relatif mudah mengadopsi perilaku maupun nilai yang diperoleh melalui apa yang mereka lihat dan dengar. Meskipun demikian, penggunaan multimedia di sekolah dasar masih belum dimanfaatkan secara optimal. Keterbatasan kesiapan guru serta minimnya ketersediaan media pembelajaran masih menjadi kendala yang memengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan buku digital sebagai media pembelajaran pada materi Cerita Rakyat Nusantara.

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil kajian pada bagian latar belakang memperlihatkan sejumlah persoalan yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku cetak dan

penyampaian materi secara konvensional sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

2. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pembelajaran masih belum berlangsung secara optimal, sehingga potensi teknologi sebagai pendukung pembelajaran yang lebih inovatif belum dimanfaatkan secara maksimal.
3. Guru memerlukan media pembelajaran digital yang mudah diterapkan, efisien digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan guru untuk mendukung penyampaian materi sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih variatif dengan tetap mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian agar tetap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, ruang lingkup penelitian dibatasi pada aspek-aspek berikut.

1. Ruang lingkup penelitian mencakup pengembangan sekaligus pengujian kelayakan buku digital sebagai media pembelajaran pada materi Cerita Rakyat Nusantara.
2. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kertha Mandala sebagai subjek utama penelitian.

Penelitian ini selanjutnya membahas proses pengembangan buku digital yang dirancang agar sesuai diterapkan pada pembelajaran kelas IV sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan, fokus persoalan yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun buku digital pada materi cerita rakyat nusantara untuk siswa kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas buku digital pada materi cerita rakyat nusantara untuk siswa kelas IV di sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan buku digital pada materi cerita rakyat nusantara untuk siswa kelas IV di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disusun, penelitian pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun buku digital pada materi Cerita Rakyat Nusantara yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk menganalisis tingkat validitas buku digital yang dikembangkan pada materi Cerita Rakyat Nusantara bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan buku digital yang dikembangkan pada materi Cerita Rakyat Nusantara untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan menghasilkan kontribusi yang

mencakup manfaat teoretis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Pada ranah teoretis, penelitian ini diharapkan memperluas wawasan ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital, sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian lanjutan yang memiliki fokus serupa serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi kepala sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, kepala sekolah juga dapat memanfaatkan hasil pengembangan buku digital ini untuk mendukung proses digitalisasi pembelajaran siswa di kelas.

2) Bagi Guru

Bagi guru, hasil pengembangan ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu penyampaian materi secara lebih variatif, sekaligus mendorong pemanfaatan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga dapat menjadi inspirasi bagi guru untuk terus mengembangkan inovasi media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

3) Bagi Siswa

Bagi peserta didik, buku digital yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif, serta mendukung perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

4) Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain ialah sebagai referensi atau sumber literatur yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan topik serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa buku digital yang dirancang sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Cerita Rakyat Nusantara untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Karakteristik produk yang dikembangkan diuraikan sebagai berikut.

1. Pengembangan buku digital dirancang untuk memfasilitasi peserta didik membangun pemahaman terhadap materi Cerita Rakyat Nusantara melalui penyajian informasi yang sistematis, kontekstual, serta selaras dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.
2. Produk ini diposisikan sebagai media pembelajaran berbasis digital yang memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam menjangkau materi pembelajaran melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, maupun telepon pintar, tanpa dibatasi oleh tempat ataupun waktu belajar.
3. Pada buku digital ini konten-konten yang terdapat didalamnya memadukan unsur multimedia, dilengkapi dengan teks, gambar, audio, dan link menuju game. Siswa belajar tidak hanya lewat teks, gambar, dan audio namun belajar melalui game, yang nantinya dapat memberikan pengalaman dalam menggunakan buku digital ini. Karakteristik khusus buku digital ini terletak pada perpaduan berbagai unsur multimedia yang memungkinkan siswa

belajar secara lebih menarik, interaktif, dan fleksibel sesuai kebutuhan belajar mereka.

4. Buku digital ini didesain menggunakan aplikasi seperti Canva dan penataan konten dilakukan pada Microsoft Word. Setelah desain selesai, file diekspor menjadi PDF dan diunggah ke situs *Heyzine Flipbook* di Google agar mudah dibagikan dan digunakan oleh guru maupun siswa.
5. Produk akhir dikemas dalam format e-book yang dapat diakses secara daring maupun digunakan secara luring setelah diunduh ke perangkat pengguna. Karakteristik tersebut memberikan fleksibilitas kepada guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media sesuai situasi pembelajaran yang berlangsung.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kompetensi pendidik dalam mengelola kelas, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan media pembelajaran dalam menjembatani penyampaian materi kepada peserta didik. Perubahan karakteristik generasi digital menjadikan pemanfaatan media berbasis teknologi sebagai kebutuhan yang semakin relevan dalam mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Transformasi bahan ajar ke dalam format buku digital menghadirkan alternatif penyajian materi yang lebih adaptif terhadap kebiasaan belajar peserta didik masa kini. Melalui integrasi teks, ilustrasi, audio, video, serta unsur multimedia lainnya, buku digital mampu memperluas variasi pengalaman belajar sehingga interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran tidak lagi terbatas pada penyajian konvensional yang berpusat pada buku cetak.

Perkembangan teknologi juga mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih responsif terhadap perubahan zaman. Pemanfaatan media digital bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi, melainkan menjadi bagian dari upaya membangun lingkungan belajar yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mengoptimalkan proses konstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Pengembangan Buku Digital pada Materi Cerita Rakyat Nusantara didasari pada sejumlah asumsi dan keterbatasan yang mungkin muncul saat pengembangan media, yaitu sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Proses pengembangan produk dilandasi oleh sejumlah asumsi yang menjadi dasar pertimbangan penelitian, yaitu sebagai berikut.

- a. Guru bersama peserta didik diasumsikan telah memiliki kecakapan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital yang menunjang pelaksanaan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran berupa buku digital diperkirakan mampu memunculkan keterlibatan belajar yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari.
- c. Kehadiran buku digital diasumsikan mendukung guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi secara

konvensional.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk pada penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup tertentu sehingga memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a. Muatan isi buku digital dibatasi hanya pada materi Bahasa Indonesia kelas IV yang membahas Cerita Rakyat Nusantara.
- b. Sasaran implementasi produk dibatasi pada peserta didik kelas IV sekolah dasar sehingga belum dilakukan pengujian pada jenjang pendidikan lainnya.
- c. Penggunaan buku digital ini memerlukan perangkat seperti laptop, *tablet*, atau ponsel, serta kondisi daya baterai dan perangkat yang memadai. Untuk akses daring, koneksi internet yang stabil menjadi penunjang tambahan.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, beberapa konsep pokok dijelaskan secara operasional sebagai berikut.

1. Menurut Artawan dan Artanayasa (2024) Penelitian pengembangan dipahami sebagai pendekatan yang menempuh tahapan terstruktur untuk merancang, menghasilkan, mengevaluasi, serta menyempurnakan suatu produk sehingga layak diterapkan dalam praktik pembelajaran. Tujuan utamanya adalah menghasilkan produk yang memenuhi kelayakan penggunaan sekaligus memiliki kebermanfaatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Menurut Habibah dan Oktavia (2022) Buku Digital adalah bentuk bahan ajar berbasis elektronik yang disusun secara sistematis, memuat teks dan elemen visual (seperti gambar atau ilustrasi), dikemas dalam format digital sehingga dapat dimanfaatkan melalui berbagai perangkat teknologi seperti laptop, tablet, maupun telepon pintar.
3. Menurut Salsabella et al., (2023) Model 4D adalah model pengembangan yang terdiri dari empat tahap utama, yang meliputi tahapan pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), serta penyebaran (*Disseminate*). Model ini digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran secara sistematis dan terstruktur agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
4. Menurut Oktafianti et al., (2024) Cerita Rakyat Nusantara dipahami sebagai warisan sastralisan atau tertulis yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Cerita ini mengandung nilai-nilai budaya, norma sosial, serta ajaran moral yang mencerminkan kearifan lokal masyarakat setempat.