BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan literasi membaca mencakup aktivitas membaca, berpikir, dan menulis. Aktivitas tersebut dilakukan untuk meningkatkan pemahaman informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, literasi diartikan sebagai kemampuan untuk menafsirkan informasi secara kritis agar setiap individu mampu mengakses pengetahuan dan teknologi guna memperbaiki kualitas hidupnya. Satgas Gerakan Literasi Sekolah menjelaskan bahwa literasi bukan sekadar kebutuhan, melainkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang harus dimiliki masyarakat untuk menunjang peningkatan kualitas hidup di masa depan (Widya dkk., 2025).

Literasi membaca dan kemampuan membaca adalah dua aspek penting dalam pendidikan, namun memiliki fokus yang berbeda. Literasi membaca mencakup kemampuan untuk memahami, menafsirkan, mengevaluasi, dan menggunakan teks sebagai sarana berpikir kritis dan berpartisipasi dalam masyarakat (Navida dkk., 2023). Sementara itu, kemampuan membaca lebih menekankan pada aspek dasar teknis, yaitu melafalkan, mengenali huruf, kata, dan kalimat, serta membaca dengan lancar dan benar (Alpian & Yatri, 2022). Dengan demikian, literasi membaca membangun fondasi lebih luas di atas kemampuan membaca dasar, memungkinkan

individu tidak hanya membaca secara tepat tetapi juga memahami dan memanfaatkan informasi untuk tujuan belajar dan kehidupan sehari-hari.

Membaca merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Peran membaca sangat besar dalam menunjang proses pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini, aktivitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan cenderung berpusat pada kegiatan membaca. Hampir seluruh kegiatan belajar di sekolah menuntut penguasaan keterampilan membaca karena kemampuan ini menjadi pondasi utama dalam memahami konsep dan teori dari teks bacaan yang disajikan (Syafrina, 2021).

Keberhasilan siswa dalam memperoleh pengetahuan selama proses pembelajaran sangat bergantung pada seberapa baik kemampuan pemahaman membacanya. Namun, tidak semua siswa menyadari pentingnya membaca, sehingga kegiatan membaca belum sepenuhnya menjadi bagian dari kebiasaan mereka (Firiyanti & Anggoro, 2024). Menanamkan keterampilan membaca perlu ditanamkan sejak dini dan usaha yang konsisten guna mencapai pemahaman membaca yang baik. Siswa yang terbiasa membaca dan menguasai berbagai strategi membaca akan lebih siap menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan karena membaca menjadi sumber utama dalam memperoleh informasi dan menyelesaikan persoalan (Syafrina, 2021).

Kemampuan pemahaman membaca akan meningkatkan pengetahuan yang dimiliki siswa. Siswa yang memiliki kosakata lebih luas lebih mampu dalam mengekspresikan diri dan berkomunikasi secara efektif (Antari dkk., 2025). Oleh sebab itu, kemampuan membaca menempati posisi strategis dalam upaya

meningkatkan mutu pendidikan. Pada jenjang sekolah dasar, penguasaan membaca menjadi tahap yang sangat penting guna memahami pembelajaran pada jenjang berikutnya. Kemampuan membaca diawali dengan pengenalan huruf, pemenggalan suku kata hingga menjadi sebuah kata, serta memahami makna kata dan kalimat sederhana (Nurmalasari, 2023).

Terlepas dari banyaknya maanfaat, penelitian mengungkapkan bahwa kemampuan membaca siswa sekolah dasar masih belum memadai. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang menunjukkan penurunan signifikan dalam kemampuan literasi membaca siswa Indonesia pada laporan terakhir. Meskipun angka buta huruf di Indonesia menurun menjadi 3,18 persen pada tahun 2023 (BPS), dan menjadi yang terendah dalam satu dekade terakhir, hal tersebut tidak diikuti dengan peningkatan minat dan kemampuan memahami bacaan. *UNESCO* bahkan mencatat bahwa indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya sebesar 0,001 persen, yang berarti hanya 1 dari 1000 orang yang benar-benar memiliki minat membaca. Rendahnya minat dan kemampuan memahami bacaan ini mencerminkan bahwa kemampuan membaca secara teknis belum cukup untuk membentuk budaya literasi yang kuat. Pergantian kurikulum yang selama ini dilakukan juga dinilai belum efektif dalam membangun budaya literasi di sekolah, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan menarik, terutama di jenjang sekolah dasar sebagai fondasi awal (Hafizha & Rakhmania, 2024).

Fenomena rendahnya kemampuan membaca tidak hanya terjadi secara nasional, namun juga mencuat di tingkat daerah. Salah satu contoh yang menyorot perhatian adalah peristiwa di Kabupaten Buleleng, Bali, di mana Dinas Pendidikan setempat

melaporkan bahwa sebanyak 363 siswa SMP mengalami kesulitan membaca. Dari jumlah tersebut, 155 siswa dikategorikan sebagai Tidak Bisa Membaca (TBM), dan 208 siswa sebagai Tidak Lancar Membaca (TLM). Kondisi ini mengindikasikan bahwa masih banyak siswa yang naik ke jenjang SMP tanpa bekal kemampuan dasar yang memadai. Hal ini menunjukkan kurangnya kemampuan membaca sejak pendidikan dasar, terutama dalam aspek mengenali huruf, membaca suku kata, dan merangkai kata. Fenomena ini menjadi cerminan bahwa upaya peningkatan kemampuan membaca harus dilakukan secara sistematis sejak jenjang sekolah dasar, agar tidak berdampak pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Meskipun data *PISA* dan laporan *UNESCO* menunjukkan rendahnya tingkat kemampuan membaca secara nasional, fenomena serupa juga tercermin di lingkup lokal, khususnya di SD Negeri 1 Kaliakah. Sekolah ini, yang berada di wilayah Kabupaten Jembrana, Bali, menunjukkan kecenderungan rendahnya minat baca dan keterampilan memahami bacaan pada siswa, terutama di kelas rendah. Banyak siswa yang masih kesulitan mengenal suku kata dasar maupun merangkai kata menjadi kalimat sederhana. Hal ini mencerminkan bahwa permasalahan kemampuan membaca tidak hanya terjadi di tingkat nasional, tetapi juga telah meresap ke tingkat sekolah dasar di daerah, termasuk di SD Negeri 1 Kaliakah yang menjadi lokasi penelitian ini.

Permasalahan tersebut diperkuat melalui hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas 2 SD Negeri 1 Kaliakah. Di kelas tersebut memiliki jumlah siswa sebanyak 23 orang siswa dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1.1
Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 1 Kaliakah

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Lancar membaca	7	30%
Kesulitan dalam mengeja	5	21%
Susah melafalkan huruf	3	13%
Susah membedakan huruf	6	26%
Sering lupa huruf	2	10%
Jumlah		100%

Dari hasil pengamatan tabel 1.1 tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum mampu membaca dengan lancar dan masih mengalami kesulitan dalam membedakan suku kata, mengeja dan melafalkan huruf. Selain itu, ketika diberikan bacaan sederhana, banyak siswa yang tidak memahami isi bacaan dan kesulitan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, siswa terlihat cepat bosan ketika materi disampaikan secara konvensional, tanpa media yang interaktif dan kontekstual. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan budaya lokal siswa.

Hasil observasi ini juga sejalan dengan hasil wawancara guru wali kelas 2 yang menyatakan bahwa banyak siswa di kelasnya belum mampu membaca dan menulis dengan baik. Ia menjelaskan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan mengenali suku kata dan menyusun kata dengan benar, serta tidak menunjukkan antusiasme saat pembelajaran berlangsung. Menurut beliau, metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih terlalu umum dan kurang melibatkan kearifan lokal, sehingga siswa kurang merasa terhubung dengan materi yang dipelajari. Wawancara juga dilakukan kepada salah satu siswa kelas 2 yang masih tergolong belum bisa membaca, ia menuturkan bahwasannya penyebab dari permasalahan yang dialami selama pembelajaran yaitu kurangnya minat belajar, siswa tidak

berfokus saat pelajaran, dikarenakan minimnya media pembelajaran interaktif yang digunakan di kelas. Dengan demikian, hal tersebut dapat menurunkan minat belajar terutama pada materi pengenalan suku kata dan cara menyusun kata yang baik dan benar.

Sebagai solusi atas permasalahan rendahnya kemampuan membaca yang terjadi baik secara nasional maupun di SD Negeri 1 Kaliakah, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa sejak dini. Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat, seorang guru sekolah dasar idealnya tidak hanya mengandalkan materi teks konvensional, melainkan dituntut untuk memiliki kompetensi adaptif dalam merancang, mengembangkan, dan menyajikan bahan ajar berbasis digital secara mandiri (Jayanta dkk., 2023). Kemampuan guru dalam mempersiapkan bahan ajar yang mutakhir ini krusial agar proses transformasi ilmu pengetahuan berjalan lebih relevan dan kontekstual bagi generasi digital. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan kontekstual. Penggunaan *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* yang dikolaborasikan dengan muatan kearifan lokal seperti Tradisi *Makepung* diharapkan dapat menjadi pendekatan yang menarik dan bermakna bagi siswa. Media ini tidak hanya menyajikan materi suku kata dan kata secara visual dan interaktif, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal sehingga siswa dapat belajar dalam konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Lingkungan belajar dan media pembelajaran yang menarik membuat siswa bahagia dan memiliki semangat untuk belajar membaca. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan, relevan, dan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara efektif.

Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam proses pendidikan dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung kelancaran proses pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam memperjelas pesan, menyederhanakan penyampaian materi, dan menjadikan informasi lebih konkret. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami isi pelajaran yang disampaikan, baik melalui teks maupun bahan bacaan lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan topik yang diajarkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa, mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran, dan pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka (Rapinka dkk., 2022). Salah satu langkah strategis yang dapat ditempuh oleh guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif salah satunya yaitu *E-Book*. *E-Book* interaktif merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital, sehingga mampu menyajikan materi secara lebih dinamis dan menarik. *E-Book* tidak hanya berbentuk buku dalam versi digital, tetapi juga diprogram sedemikian rupa agar mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak menjadi tampilan visual yang mudah dipahami oleh siswa. Bahkan, dalam pengembangannya, *E-Book* ini dapat dilengkapi dengan animasi, audio, maupun elemen interaktif lainnya yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti

pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka (Swari dkk., 2025). Hal ini sejalan dengan pernyataan Dahrun dkk. (2026) bahwa siswa yang menggunakan *E-Book* interaktif dalam proses belajarnya menunjukkan motivasi yang lebih tinggi serta prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang hanya menggunakan buku teks konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuli (2024) menunjukkan bahwa kemajuan teknologi berbasis internet telah melahirkan cara baru dalam kegiatan membaca. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah hadirnya *E-Book* atau buku digital. *E-Book* memungkinkan pengguna untuk mengunduh dan menyimpan buku dalam perangkat elektronik yang mereka miliki. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rajab dkk. (2024), bahwa penggunaan *E-Book* dalam aktivitas membaca memberikan peningkatan pada kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *E-Book* dapat meningkatkan kelancaran membaca, intonasi, memahami isi, ekspresi, dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan *E-Book* efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa.

Salah satu *platform* yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan media pembelajaran *E-Book* adalah melalui pemanfaatan media evaluatif yang interaktif, salah satu aplikasi *e-learning* yang relevan dalam konteks ini adalah *Educandy*, sebuah *platform* berbasis web yang dirancang sebagai game edukasi (edugame) dan sangat sesuai digunakan sebagai alat bantu evaluasi maupun

penguatan materi pelajaran (Rohmah, 2021). *Educandy* memungkinkan guru untuk membuat berbagai bentuk kuis secara kreatif dan menyenangkan, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga mampu menghidupkan suasana belajar agar tidak monoton dan membosankan bagi peserta didik (Kholfadina & Mayarni, 2022).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat menyatakan bahwa *Educandy* merupakan aplikasi berbasis website yang digunakan untuk permainan huruf. Dengan konsep bermain yang seru dan tampilan layar yang menarik, dapat membantu meningkatkan semangat anak untuk belajar Bahasa melalui bermain huruf. Aplikasi ini bisa diakses oleh siapa saja sehingga mudah untuk digunakan dan dimainkan (Saputra dkk., 2026). Sedangkan menurut Pratama (2025) menyatakan bahwa *Educandy* dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Tampilan layar yang berwarna-warni dalam aplikasi *Educandy* memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk bermain sambil belajar. Sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang diberikan, dan peserta didik pun dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Dengan adanya integrasi unsur kearifan lokal dalam media pembelajaran, maka sumber bahan bacaan akan semakin kaya dan bermakna, serta dapat membantu membentuk karakter dan moral peserta didik sesuai dengan tujuan kurikulum. Nilai-nilai lokal yang dikenalkan sejak dini dapat menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap daerah asalnya (Sukowati & Subrata, 2022). Dalam konteks ini, kearifan lokal berupa Tradisi *Makepung* yang berasal dari Kabupaten Jembrana, Bali, sangat relevan untuk diangkat dalam materi pembelajaran. Tradisi

ini tidak hanya unik secara visual dan budaya, tetapi juga sarat akan nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan cinta terhadap alam. Jika dikemas dalam bentuk *E-Book* interaktif berbasis *Educandy*, siswa tidak hanya diajak mengenal budaya daerahnya melalui bacaan, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan edukatif yang menarik. Hal ini tentu akan mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan sekaligus memperkenalkan warisan budaya lokal secara lebih kontekstual dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, baik dari data nasional, hasil observasi lapangan, hingga wawancara guru kelas, maka dibutuhkan sebuah solusi inovatif yang mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa di jenjang sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Salah satu langkah strategis yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif dan berbasis teknologi, tetapi juga dilengkapi dengan budaya lokal. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul "Pengembangan *E-Book* Interaktif bermuatan Tradisi *Makepung* Berbantuan *Educandy* Materi Suku Kata Dan Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, adapun identifikasi masalah yang didapat antara lain.

1. Pembelajaran membaca di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional, seperti membaca buku teks secara mandiri atau bersama tanpa variasi media pembelajaran interaktif. Akibatnya, siswa cenderung

kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi membaca, khususnya pada pengenalan suku kata dan kata.

2. Siswa kesulitan memahami dan mempraktikkan materi suku kata dan kata secara efektif hanya melalui pendekatan teks biasa tanpa bantuan media digital yang menarik.
3. Belum tersedia media pembelajaran berbasis *E-Book* interaktif dengan dukungan *platform Educandy* yang mengangkat kearifan lokal seperti Tradisi *Makepung* , sehingga siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.
4. Siswa belum memiliki akses terhadap media belajar mandiri yang dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka secara interaktif di luar jam pelajaran formal.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* yang mengintegrasikan kearifan lokal tradisi *Makepung* dalam materi suku kata dan kata untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar. Ruang lingkup penelitian ini mencakup tahap perancangan, validasi, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran, tanpa memperluas ke ranah lainnya seperti literasi dan numerasi atau aspek pembelajaran lain di luar materi suku kata dan kata.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* dengan muatan tradisi *Makepung* pada materi suku kata dan kata?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* dengan muatan tradisi *Makepung* pada materi suku kata dan kata?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* dengan muatan tradisi *Makepung* pada materi suku kata dan kata?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* dengan muatan tradisi *Makepung* pada materi suku kata dan kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang didapatkan, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *platform Educandy* yang mengangkat kearifan lokal Tradisi *Makepung* dalam pembelajaran suku kata dan kata.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* dengan muatan tradisi *Makepung* pada materi suku kata dan kata
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* dengan muatan tradisi *Makepung* pada materi suku kata dan kata.

4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* dengan muatan tradisi *Makepung* pada materi suku kata dan kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *E-Book* interaktif yang terintegrasi dengan *platform Educandy*, yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar pada materi suku kata dan kata. *E-Book* ini mengusung muatan kearifan lokal berupa tradisi *Makepung* sebagai pendekatan kontekstual dalam menyajikan materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih dekat dengan lingkungan budaya siswa.

Media ini dilengkapi dengan fitur interaktif seperti latihan soal dalam bentuk game edukatif *(edugame)* yang dibuat melalui *Educandy*, serta visualisasi menarik berupa gambar, narasi, dan teks yang memudahkan pemahaman siswa terhadap isi materi. Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membaca. Guru juga dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat mempermudah penyampaian materi secara kreatif, kontekstual, dan relevan dengan budaya lokal siswa.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* dengan muatan tradisi *Makepung* pada materi suku kata dan kata untuk siswa kelas II sekolah dasar adalah sebagai berikut.

1. Asumsi

   a) Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Book* interaktif yang terintegrasi dengan *platform Educandy* dan mengangkat konteks budaya lokal berupa tradisi *Makepung* .

   b) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara praktis oleh guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi suku kata dan kata.

   c) Diasumsikan bahwa penggunaan *E-Book* interaktif berbasis *Educandy* mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.

   d) Media ini dirancang untuk siswa sekolah dasar pada jenjang kelas rendah yang sedang dalam tahap awal penguasaan materi membaca dasar.

   e) Media ini dirancang agar dapat diakses oleh siswa baik di kelas maupun di rumah. Manfaat dari media ini dapat dirasakan secara maksimal.

2. Batasan

   a) Uji coba produk dilakukan pada siswa di salah satu sekolah dasar untuk melihat efektivitas serta respons siswa terhadap media pembelajaran *E-Book* interaktif berbasis *Educandy*.

   b) Media dikembangkan dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka dan difokuskan pada penguatan kemampuan membaca melalui materi suku kata dan kata.

c) Media berbantuan *Educandy* hanya dapat digunakan dalam mode online. Namun hal ini tidak akan memberatkan perangkat *smartphone* siswa.

d) Media hanya menggunakan tema dari tradisi *Makepung* . Dikarenakan, daerah dari SD Negeri 1 Kaliakah berlokasi di Kabupaten Jembrana tempat asal dari tradisi *Makepung*.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberukan batasan-batasan istilag sebagai berikut.

1) Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada suatu proses sistematis yang dilakukan untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi media pembelajaran berupa *E-Book* interaktif yang terintegrasi dengan *platform Educandy*. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, khususnya pada materi suku kata dan kata. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada sarana bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu *E-Book* interaktif

yang dipadukan dengan kuis dari *Educandy* dan mengangkat konteks budaya lokal yaitu tradisi *Makepung*. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa, membantu pemahaman materi secara lebih menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca.

3) *E-Book*

E-Book atau buku elektronik adalah versi digital dari buku cetak yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Dalam konteks pembelajaran, *E-Book* digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar yang dikemas secara interaktif, seperti menambahkan gambar, video, audio, maupun animasi. *E-Book* interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.

4) *Educandy*

Educandy adalah sebuah *platform* pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis atau permainan edukatif yang interaktif, seperti *word search*, *anagram*, *multiple choice*, dan sebagainya. *Educandy* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan. Dalam penelitian Anda, *Educandy* digunakan sebagai alat evaluasi yang terintegrasi ke dalam *E-Book*, sehingga siswa bisa mengulas kembali materi suku kata dan kata melalui game interaktif.

5) Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan dasar siswa dalam mengenali, mengucapkan, serta memahami

suku kata dan kata dengan benar. Kemampuan ini merupakan keterampilan fundamental yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar, terutama pada kelas rendah, karena berperan sebagai dasar dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran. Dalam penelitian ini, upaya peningkatan kemampuan membaca dilakukan melalui pemanfaatan media *E-Book* interaktif yang mengintegrasikan budaya lokal tradisi *Makepung* dengan kuis interaktif berbasis *platform Educandy*. Media pembelajaran tersebut dikembangkan untuk menghadirkan suasana belajar yang menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga mampu membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca serta pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.