

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan literasi membaca adalah keterampilan fundamental yang harus dimiliki oleh siswa untuk menyerap informasi dari berbagai sumber yang mereka terima. Kemampuan literasi membaca berfungsi sebagai alat bagi siswa untuk mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang dipelajari di sekolah (Mahardhani et al., 2021).

Siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang baik umumnya lebih mudah menemukan ide-ide baru dan menghubungkannya dengan yang sudah diketahui sebelumnya. Hal ini karena kemampuan literasi membaca yang tinggi membantu mereka lebih cepat menyerap dan memahami materi. Sebaliknya, siswa yang kemampuan literasi membacanya masih rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar karena terbatasnya pengetahuan yang mereka miliki (Nuranjani et al., 2022).

Kemampuan literasi membaca yang rendah ini mungkin disebabkan oleh masuknya teknologi informatika, dan kemajuan dunia penyiaran. Akibatnya, masyarakat cenderung lebih suka menonton daripada membaca. Rendahnya minat baca tentu saja berpengaruh pada rendahnya kemampuan literasi membaca. Siswa memang dapat membaca, tetapi belum tentu

mereka dapat menangkap atau memahami apa yang telah mereka baca (Anindyarini et al., 2019).

Rendahnya kemampuan literasi membaca pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari sisi guru maupun dari siswa itu sendiri. Salah satu penyebab utamanya adalah rendahnya minat membaca di kalangan siswa. Hal ini sering kali terjadi dikarenakan model, metode, dan media mengajar yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, sehingga siswa masih kurang termotivasi dan menganggap kegiatan membaca sebagai sesuatu yang membosankan (Destianingsih, 2023).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi membaca siswa, menurut Sidebang et al., (2024), di antaranya adalah kebiasaan bermain gawai secara berlebihan, sehingga rendah minat dan motivasi untuk membaca, serta kurangnya fasilitas pendukung dari sekolah. Selain itu, jenis bacaan yang diberikan juga berperan penting. Jika materi terlalu sulit, siswa cenderung enggan membacanya. Sebaliknya, bacaan yang menarik bisa meningkatkan minat mereka. Sayangnya, masih banyak guru yang belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, sehingga proses belajar di kelas terasa monoton dan membuat siswa cepat bosan.

Faktor rendahnya kemampuan literasi membaca pada siswa yang lainnya menurut Bakri et al., (2015), adalah proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, di mana guru lebih aktif menyampaikan materi, sementara siswa hanya menerima. Akibatnya, mereka tidak terbiasa mengolah dan memahami konsep secara mendalam. Faktor lainnya yaitu

minimnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai, kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran literasi membaca.

Ada beberapa siswa yang sudah mampu membaca, tetapi mereka masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, menyimpulkan isi teks, dan memahami pesan yang disampaikan dalam cerita pendek (Amelia, 2020).

Menurut Hasibuan et al., (2022), dalam proses belajar, kemampuan literasi membaca siswa masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan harapan. Sebagian besar dari mereka belum memiliki kesadaran untuk membaca secara mandiri, melainkan hanya sekedar membaca tanpa benar-benar menyerap isinya. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami isi dari cerita pendek. Mereka hanya membaca permukaan cerita pendek tanpa memahami maknanya, sehingga hasil dalam kegiatan membaca cerita pendek masih kurang maksimal.

Berdasarkan hasil temuan di SDN Bagi 03, masih rendah minat siswa terhadap membaca dikarenakan saat siswa diberikan buku bacaan cerita pendek, siswa ada yang hanya melihat gambar-gambar saja yang ada di buku bacaan cerita pendek, ada siswa yang hanya melihat sampul buku saja, dan ada juga siswa yang hanya membaca di bagian awal saja tidak sampai habis. Selain itu, siswa lebih tertarik pada gadget daripada membaca buku, temuan lainnya adalah kurangnya kegiatan-kegiatan literasi membaca, buku-buku di sana masih terbatas, dan cara mengajar guru yang

masih monoton dengan metode ceramah dan mengerjakan buku LKS saja, dan buku-buku di sana yang masih kurang menarik minat siswa. Untuk itu, solusi yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan ini yaitu dengan mengembangkan media cerita pendek anak digital.

Cerita pendek adalah sebuah karya sastra berbentuk prosa yang mengisahkan masalah kehidupan seseorang melalui tulisan. Biasanya cerita pendek memiliki alur yang terstruktur dengan baik dan mengandung pesan yang dapat dipahami oleh pembacanya. Cerita dalam cerita pendek mengangkat tema yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Cerita pendek anak mengangkat tema dan pesan untuk anak-anak mengenai nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Jamilah, 2019).

Cerita pendek anak digital merupakan perpaduan seni bercerita dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, teks, audio, dan juga link untuk menambahkan sumber lainnya atau link sebagai wahana lain yang membantu proses pembelajaran. Dengan kata lain, cerita pendek anak digital mengombinasikan gambar digital dengan teks narasi, audio narasi, dan musik untuk menyampaikan informasi yang terkandung di dalam cerita tersebut. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan hal ini dengan menyediakan sarana dan kemudahan untuk menciptakan, mengembangkan, serta membagikan cerita pendek anak melalui media berbasis digital (Harjono, 2021).

Selain media cerita pendek anak digital, model pembelajaran berbasis masalah turut menjadi solusi pemecahan masalah penelitian ini.

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model yang menggunakan masalah sebagai titik awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Model ini efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, yang berkontribusi pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan permasalahan kontekstual dan mendorong siswa untuk menggunakan pendekatan pemecahan masalah (Romsih, 2022).

Meskipun demikian, belum ada peneliti yang secara spesifik mengembangkan media cerita pendek anak digital dengan model berbasis masalah yang mengkombinasikan Canva yang digunakan sebagai alat desain media yang meliputi sampul, menu, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, materi unsur intrinsik cerita, cerita pendek yang terdiri dari tema, tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa, analisis cerita pendek, dan LKPD dengan permainan *wordwall*, pengisian refleksi pembelajaran di *google* formulir, yang kemudian diekspor ke format *flipbook*, sehingga menampilkan layaknya sebuah buku, tetapi berbasis digital. Dilengkapi dengan tombol navigasi interaktif seperti tanda panah yang dapat membalikkan halaman buku, tombol home untuk kembali, gambar-gambar animasi tema anak-anak dengan warna yang kontras dan menarik, serta lagu anak-anak ceria sebagai pengiring selama siswa membaca.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Cerita Pendek Anak Digital

dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Kemampuan Literasi Membaca pada Siswa Kelas V SD.” Peneliti berharap dengan mengembangkan cerita pendek anak digital dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa terutama pada bacaan cerita pendek.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media cerita pendek anak digital dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 5 SDN Bagi 03?
2. Bagaimana kelayakan media cerita pendek anak digital dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 5 SDN Bagi 03?
3. Bagaimana hasil belajar pada kemampuan literasi membaca cerita pendek pada siswa kelas 5 SDN Bagi 03?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media cerita pendek anak digital dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 5 SDN Bagi 03.

2. Untuk mengetahui kelayakan media cerita pendek anak digital dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 5 SDN Bagi 03.
3. Untuk mengetahui hasil belajar pada kemampuan literasi membaca cerita pendek pada siswa kelas 5 SDN Bagi 03.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam kegiatan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Secara Teoretis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai inovasi perangkat pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca pada siswa SD dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah.
 - b. Dapat memperluas wawasan peneliti, terutama inovasi mengenai cerita pendek anak digital dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah untuk kemampuan literasi membaca siswa kelas 5 SD.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa

Sebagai sarana dalam literasi membaca siswa dan memudahkan siswa mengembangkan kemampuan literasi membacanya dengan bantuan model pembelajaran berbasis masalah.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan cerita pendek anak digital diharapkan dapat membuahkan hasil inovasi dan sarana bagi guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan sebuah media pembelajarann, menambah wawasan, dan dapat dijadikan sebagai alat untuk mengembangkan diri.

E. Spesifikasi Produk

Media cerita pendek anak digital yaitu media yang disajikan dalam bentuk *software* yaitu *flipbook* dari *website Heyzine* dibuat dari aplikasi Canva, yang dapat diakses secara *online* melalui perangkat elektronik berbasis *android* seperti gawai, laptop, tablet, dan juga komputer kapan saja dan di mana saja. Produk media ini memiliki desain seperti buku cetak yang memiliki navigasi yang dapat menampilkan halaman sebelumnya dan halaman selanjutnya. Produk media ini akan dikemas dengan semenarik mungkin agar siswa tertarik menggunakannya. Cerita pendek digital anak ini berisi beberapa materi mengenai cerita pendek dari pengertian, unsur-unsur, ciri-ciri dan jenis-jenis cerita pendek, kumpulan-kumpulan cerita pendek, dan soal atau permainan yang dibuat dari *website wordwall* mengenai cerita pendek yang disajikan berupa link yang ditempelkan, link

LKPD dibuat dari aplikasi Canva pada lembar lain yang dapat dikerjakan langsung oleh siswa, serta link refleksi pembelajaran yang dibuat dari *website google* formulir. Dilengkapi dengan gambar-gambar animasi yang mendukung isi materi cerita pendek, dan *background* anak ceria untuk mengiringi suasana membaca ceritanya.

F. Pentingnya Pengembangan

Mengacu pada beberapa permasalahan yang muncul pada siswa kelas 5 SDN Bagi 03 mengenai literasi membaca siswa, maka media cerita pendek anak digital sangat perlu untuk dikembangkan. Penggunaan media ini sangat penting bagi siswa dan guru. Pentingnya bagi guru yaitu keterbatasan buku-buku bacaan di sekolah yang mengharuskan guru mengembangkan inovasi melalui cerita pendek digital ini. Juga membantu guru mengatasi kesulitan penyampaian materi dalam pembelajaran literasi membaca. Pentingnya bagi siswa yaitu memberikan pengalaman belajar yang baru dan meningkatkan literasi membaca siswa.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar mudah dipahami oleh siswa, dengan tujuan untuk membantu siswa lebih focus, tertarik, dan termotivasi selama mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Cerita pendek adalah salah satu bentuk karya sastra fiksi yang disajikan secara ringkas, mengangkat kisah tokoh dan peristiwa tertentu dalam alur yang padat dan terfokus.
3. Media pembelajaran digital adalah alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang mengombinasikan gambar, audio, video, serta mendukung perkembangan berpikir kritis siswa.
4. Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menempatkan sebuah permasalahan sebagai pusat kegiatan pembelajaran. model ini dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam berpikir kritis, sistematis dalam memecahkan permasalahan, secara mandiri dalam proses pembelajaran..
5. Kemampuan literasi membaca adalah kemampuan yang penting dikuasai sejak usia dini karena menjadi dasar memahami beragam mata pelajaran yang mencakup kemampuan mengenali ejaan, menyimpulkan isi bacaan, memahami makna, dan mengolah informasi yang didapatkan dari berbagai sumber.