

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah literasi berasal dari bahasa Inggris *literacy*, yang secara umum diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Namun, pemahaman tentang literasi tidak hanya terbatas pada aspek tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman, cakupan literasi berkembang mencakup kemampuan dalam bidang sains, informasi, dan teknologi. Pada dasarnya, keterampilan membaca dan menulis menjadi fondasi utama dalam memahami dan mengembangkan konsep literasi secara lebih luas. Literasi adalah kemampuan dasar dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, serta menjadi fondasi bagi kecakapan dan keterampilan hidup. Pada jenjang sekolah dasar, literasi umumnya dimaknai sebagai kemampuan individu dalam memahami serta mengolah informasi melalui kegiatan membaca dan menulis. Seiring dengan perkembangan kebutuhan abad ke-21, makna literasi mengalami perluasan yang lebih kompleks. Saat ini, literasi mencakup berbagai aspek, antara lain: literasi baca-tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan.

Literasi sangat berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, dan mengolah informasi yang diperoleh sampai kepada menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Amri & Rochmah, 2021). Literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis,

tetapi meliputi keterampilan berpikir kritis memanfaatkan sumber pengetahuan, yang berbentuk cetak, visual, maupun digital (Fahrianur, 2023). Sejalan dengan itu, menurut pendapat *Education Development Center*, Literasi adalah kemampuan individu dalam menggunakan potensi dan kemampuan yang dimiliki dalam kehidupan. Dengan kata lain kemampuan dalam “membaca kata” dan “membaca dunia” (Romadhon & Irfan, 2023).

Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari melalui teks narasi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Berdasarkan hasil observasi awal, rendahnya literasi membaca siswa di SDN 2 Mangkujayan disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran. Media yang digunakan cenderung konvensional, tidak kontekstual, dan kurang menarik. Materi disajikan dalam bentuk narasi panjang tanpa dukungan visual, audio, atau interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, media tersebut tidak memuat nilai-nilai kearifan lokal, padahal nilai budaya lokal sangat potensial dalam memperkuat karakter dan pemahaman teks siswa.

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi cara manusia belajar, mengajar, dan berkomunikasi dalam dunia pendidikan. Beragam perangkat digital seperti komputer, gawai, internet, dan aplikasi pembelajaran kini menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas belajar-mengajar. Keberadaan teknologi ini tidak hanya memudahkan akses terhadap berbagai sumber belajar, tetapi juga mendorong terjadinya pembelajaran yang bersifat interaktif serta meningkatkan

partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran telah menjadi perhatian utama di berbagai tingkatan pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar (SD) (Khairinal, 2021).

Perangkat pembelajaran dalam kerangka Kurikulum Merdeka terdiri dari berbagai komponen seperti materi, instrumen, media, instruksi, dan panduan yang akan diterapkan selama proses belajar. Perangkat pembelajaran ini mencakup beragam alat yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa saat melakukan pembelajaran di dalam kelas. Dalam Kurikulum Merdeka, perangkat ajar adalah ragam bahan yang dipakai oleh pengajar untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila dan mencapai Capaian Pembelajaran (CP). Materi pengajaran ini termasuk modul pembelajaran, buku ajar, materi, dan sumber-sumber lain. Oleh karena itu, seorang guru perlu menyiapkan perangkat ajar seperti buku teks ketika menghadapi kegiatan belajar mengajar di kelas (Damanik, 2023). Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Damanik, 2023). Buku elektronik, juga disebut buku digital, adalah jenis buku yang memiliki tampilan di layar komputer. Informasi digital dalam buku elektronik ini dapat berupa teks atau gambar. Penggunaan buku elektronik sangat penting karena tidak hanya mengurangi kebutuhan akan ruang penyimpanan, tetapi juga menghilangkan biaya

perbaikan buku fisik, mempermudah tukar-menukar koleksi, dan ideal untuk sistem belajar jarak jauh (Damanik, 2023)

E-book merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses belajar-mengajar. Tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, *e-book* juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai panduan dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca. *E-book* sangat penting untuk pembelajaran karena bentuknya yang berupa link, sehingga mudah dibawa dan disimpan. Selain itu, buku-buku ini telah dirancang sebaik mungkin untuk memberikan hasil yang optimal bagi siswa. Selain itu, buku elektronik ini sangat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru, dan karena mereka berbasis multimedia interaktif, mereka akan membuat siswa tertarik untuk belajar. Selain itu, buku elektronik ini sangat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru, dan karena mereka berbasis multimedia interaktif, mereka akan membuat siswa tertarik untuk belajar (Askodriana, 2022).

Berdasarkan hasil kajian dan temuan awal di SDN 2 Mangkujayan, diketahui bahwa rendahnya keterampilan literasi membaca siswa, khususnya pada peserta didik Fase B, dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan mereka. Selama ini, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku teks cetak yang minim dukungan visual dan tidak interaktif. Media semacam ini kurang mampu menarik perhatian siswa, sehingga tidak efektif dalam menumbuhkan minat baca. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan ketika

membaca dan mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang disampaikan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, terbuka peluang untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan menyenangkan. Salah satu bentuk media yang relevan adalah *e-book* interaktif, yaitu buku digital yang tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga dilengkapi dengan elemen visual, audio, animasi, serta aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Lebih dari itu, *e-book* interaktif yang mengangkat kearifan lokal memiliki nilai tambah dalam menanamkan karakter dan nilai budaya sejak dini. Integrasi konten budaya lokal ke dalam media pembelajaran diyakini mampu memperkuat identitas, meningkatkan keterlibatan emosional siswa, sekaligus menumbuhkan minat serta keterampilan literasi membaca secara lebih bermakna.

Dengan demikian, pengembangan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal dipandang sebagai alternatif solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya keterampilan literasi membaca siswa. Media ini tidak hanya diharapkan mampu meningkatkan minat baca, tetapi juga menjadi sarana penanaman nilai-nilai budaya yang relevan dengan konteks kehidupan siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diarahkan untuk merumuskan dan menjawab permasalahan terkait pengembangan serta efektivitas *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka dapat dituliskan sebagai berikut

1. Bagaimana proses pengembangan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa fase B?
2. Bagaimana kelayakan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa fase B?
3. Bagaimana hasil literasi membaca siswa melalui pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa fase B?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa fase B.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa fase B.
3. Untuk mengetahui hasil literasi siswa melalui pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa fase B.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas, maka manfaat pada penelitian ini, dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal ini diharapkan mampu dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran terutamanya dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dibedakan sebagai berikut:

- a. Bagi Pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru bagi guru dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan adanya media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal ini diharapkan mampu dijadikan sebagai salah satu media yang dapat membantu guru dalam meningkatkan literasi membaca siswa .
- b. Bagi Peserta Didik, dengan adanya pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal ini diharapkan mampu mengenal kearifan lokal daerahnya dan meningkatkan keterampilan literasi membaca.

- c. Bagi Peneliti Lain, dengan adanya penelitian pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal ini diharapkan dapat menjadi referensi dan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal, khususnya untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pada siswa sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar Fase B. Media ini disusun dalam format digital interaktif dan dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, maupun telepon pintar. *E-book* disusun menggunakan platform *Canva* dan dikemas menyerupai *flipbook*, sehingga pengguna dapat membuka dan membacanya layaknya buku secara digital. Konten utama dalam *e-book* ini berupa cerita naratif yang mengangkat cerita rakyat *Asal Usul Telaga Ngebel*, *Asal Usul Ponorogo* dan *Ki Ageng Mirah* sebagai bentuk pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran. Cerita legenda dipilih sebagai konten utama karena memuat unsur kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan siswa serta mengandung nilai-nilai budaya yang dapat membentuk karakter. Selain narasi utama, *e-book* ini juga dilengkapi dengan kuis interaktif yang dapat diakses melalui pemindaian QR code atau tautan (*link*) yang terhubung ke aplikasi kuis

dan Latihan soal yang ada di *e-book*. Kuis ini dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi bacaan serta mendukung keterampilan literasi secara menyeluruh. Dengan desain yang menarik dan fitur interaktif, media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan literasi membaca dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media *e-book* ini digunakan di daerah tertentu, khususnya di sekolah-sekolah dasar di wilayah Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya sesuai kearifan lokal yang diangkat.

F. Pentingnya Pengembangan

Mengarah pada permasalahan-permasalahan yang muncul pada siswa di Fase B akhir kelas IV SDN 2 Mangkujayan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa, pengembangan media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal ini menjadi sangat penting. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional, seperti buku teks cetak yang monoton dan minim ilustrasi menarik. Kekurangan media sebelumnya terletak pada tidak adanya elemen visual yang mampu menarik perhatian siswa, serta tidak adanya unsur interaktif yang dapat membangun keterlibatan aktif dalam proses membaca. Siswa cenderung hanya membaca secara pasif tanpa adanya umpan balik atau kegiatan lanjutan yang mengasah pemahaman.

Selain itu, materi bacaan yang disajikan dalam buku teks konvensional sering kali bersifat umum, kurang relevan dengan konteks lokal tempat siswa tinggal, dan

tidak mengakomodasi kebutuhan visual serta pengalaman budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Akibatnya, minat baca siswa rendah, dan mereka kesulitan memahami isi bacaan secara mendalam. Tidak adanya pemanfaatan teknologi atau multimedia dalam media sebelumnya juga menjadi penghambat dalam menjangkau gaya belajar siswa yang lebih visual dan kinestetik.

Maka dari itu, media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui keunggulan berikut:

1. Media *e-book* interaktif memiliki daya tarik visual dan fitur multimedia (seperti gambar, animasi, dan tautan interaktif) yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk membaca. Hal ini sangat penting karena salah satu penyebab rendahnya literasi membaca adalah kurangnya ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan konvensional.
2. Media *e-book* interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Dengan tampilan yang menarik dan konten yang mudah dipahami, siswa dapat mengeksplorasi materi secara lebih fleksibel sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.
3. Interaktivitas dalam media *e-book*, seperti latihan soal dan kuis membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Mereka tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar.
4. Media *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal dapat memperkenalkan budaya, nilai, dan cerita rakyat kepada siswa. Ini penting untuk membentuk

identitas dan karakter kebangsaan, sekaligus memperkaya wawasan lokal dalam konteks global.

5. Basis program yang digunakan dalam pengembangan *e-book* interaktif ini adalah aplikasi canva untuk pembuatan *e-book*. Luaran produk ini dikemas seperti *flipbook* Ketika *online* bisa dibuka layaknya buku. Di dalam *e-book* ini nantinya terdapat video dan kuis yang dapat diakses melalui scan *QR code*. Pemberian latihan soal dalam bentuk kuis membantu siswa memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Mereka tidak hanya membaca secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini yakni :

1. *E-book* Interaktif

E-book interaktif merupakan buku digital yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, seperti tampilan visual menarik, latihan soal, dan tautan multimedia, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, *e-book* interaktif dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang memuat cerita rakyat dari daerah Ponorogo, seperti Asal Usul Telaga Ngebel, Asal Usul Ponorogo, dan Ki Ageng Mirah. *E-book* interaktif ini digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa kelas IV SDN 2 Mangkujayan, sekaligus mengenalkan nilai-nilai budaya lokal

sebagai bagian dari pembentukan karakter dan penguatan identitas daerah. Melalui penerapan *e-book* ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami isi bacaan secara lebih baik, tetapi juga memiliki apresiasi terhadap budaya lokal mereka.

2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pengetahuan, nilai, dan kebiasaan masyarakat setempat yang diwariskan turun-temurun dan membentuk identitas budaya. Damanik (2023) mendefinisikan sebagai pengetahuan yang dikembangkan oleh masyarakat dan diturunkan melalui cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Kearifan lokal adalah kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Kearifan lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak terus digali, dikembangkan, serta dilestarikan sebagai antitesis atau perubahan sosial budaya dan modernisasi. Dalam penelitian ini, kearifan lokal digunakan sebagai dasar pengembangan konten *e-book* interaktif, dengan tujuan tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa kelas IV, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan karakter.

3. Literasi Membaca

Literasi membaca adalah kemampuan dalam memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan teks untuk memecahkan masalah serta memperluas pengetahuan. Menurut Lukmiatin (2025), kemampuan literasi merupakan suatu kekuatan untuk dapat mengevaluasi,

menggunakan, memahami, dan merefleksikan teks bacaan tertulis agar dapat meningkatkan pemahaman yang mendalam bagi setiap individu. Sejalan dengan itu, capaian pembelajaran pada Fase B menekankan bahwa peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari melalui teks narasi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa literasi membaca tidak hanya berfokus pada aspek teknis membaca, tetapi juga pada pemahaman makna dan nilai yang terkandung dalam teks, baik dalam bentuk konvensional maupun digital.