

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, perkembangan pesat terlihat melalui kehadiran komputer dan gadget yang mempermudah interaksi antar individu di berbagai level, baik secara lokal maupun global. Kemudahan akses terhadap berbagai informasi kini sangat bergantung pada teknologi tersebut. Perkembangan ini menjadi perhatian di seluruh dunia karena mampu memberikan banyak manfaat dalam menyelesaikan berbagai persoalan sehari-hari. Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi juga memberikan pengaruh besar. Guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi rasa jenuh selama proses belajar berlangsung (Ruswan et al., 2024). Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, diperlukan adanya inovasi dalam pelaksanaannya. Inovasi tersebut dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Melalui penerapan pendekatan yang kreatif, pemanfaatan teknologi yang sesuai, serta penggunaan metode pembelajaran interaktif, siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mengikuti pembelajaran (T. Wahyuni et al., 2023). Meskipun pembelajaran abad ke-21 menekankan pendekatan student-centered agar peserta didik dapat mengeksplorasi potensi diri secara

lebih luas, dalam konteks sekolah dasar, peran guru tetap sangat penting. Guru berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan diri melalui perangkat pembelajaran yang dirancang secara menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik anak.

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah rendahnya keterampilan membaca siswa. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN 2 Mangkujayan, masih banyak siswa kelas IV yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, terutama pada jenis bacaan naratif seperti cerita rakyat. Siswa cenderung membaca hanya sekadar melafalkan kata-kata tanpa benar-benar memahami makna dari teks yang dibaca. Selain itu, minat membaca siswa juga masih sangat rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan membaca di kelas. Hal ini diperparah oleh metode pembelajaran yang monoton serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan membaca belum menjadi aktivitas yang menyenangkan bagi siswa, sehingga keterampilan membaca seperti memahami isi, mengidentifikasi unsur cerita, dan menarik kesimpulan belum berkembang secara optimal.

keterampilan membaca merupakan salah satu komponen penting dalam keterampilan abad ke-21 yang perlu dikembangkan di kalangan siswa sekolah dasar. Buku digital merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai wujud modernisasi di era abad ke-21. Walaupun proses pembuatannya sering dianggap rumit, pada

kenyataannya saat ini telah tersedia berbagai platform dan aplikasi yang dapat mempermudah pengembangan buku digital sebagai media pembelajaran.

Cerita rakyat bukan sekadar alat untuk hiburan dan menyampaikan kisah, tetapi juga sarana untuk menanamkan nilai-nilai yang membentuk karakter mereka (Dewi & Nurzaman, 2024). Untuk mengatasi permasalahan ini, media pembelajaran *e-book* interaktif dipandang efektif dalam mengenalkan cerita rakyat secara menarik dan sesuai dengan minat siswa di era digital.

Pengembangan media pembelajaran e-book interaktif dengan fitur gamifikasi tidak hanya bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang monoton, tetapi juga untuk memberikan solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Alasan utama pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat baca siswa terhadap teks cerita rakyat yang selama ini dianggap kurang menarik. Dengan menggabungkan elemen interaktif dan unsur permainan, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses membaca dan memahami isi bacaan.

Manfaat dari pengembangan media ini sangat luas, baik bagi siswa, guru, maupun institusi pendidikan. Bagi siswa, media ini dapat meningkatkan keterampilan membaca sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa melalui cerita rakyat. Bagi guru, media ini menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih bervariasi dan

berpusat pada siswa. Bagi sekolah, media ini menjadi bentuk inovasi yang mendukung transformasi pembelajaran digital sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan perkembangan teknologi. Dengan demikian, pengembangan e-book interaktif berbasis gamifikasi menjadi media pembelajaran yang fungsional, adaptif, dan berdampak positif secara nyata.

E-book interaktif memberikan banyak keunggulan dibandingkan buku cetak biasa. Selain memuat teks bacaan, *e-book* juga dapat dilengkapi dengan elemen visual seperti gambar, audio, animasi, serta fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih hidup. Agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, *e-book* interaktif dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur gamifikasi. Fitur ini mencakup unsur permainan seperti poin, level, tantangan, serta penghargaan virtual yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih antusias dalam membaca.

Penggunaan gamifikasi dalam media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar, khususnya dalam bidang literasi. Media ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, serta memungkinkan pembelajaran berlangsung tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga secara mandiri di rumah. Dengan kemajuan perangkat digital yang semakin terjangkau, penggunaan media seperti *e-book* interaktif menjadi solusi yang praktis dan relevan dalam konteks pembelajaran modern. Selain didasarkan pada kondisi pembelajaran

yang masih kurang optimal dan rendahnya minat siswa dalam membaca, pengembangan media e-book interaktif dengan fitur gamifikasi ini juga dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media yang mampu merangsang motivasi dan keterlibatan belajar siswa secara aktif. Media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting karena dapat mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran konvensional, serta menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dalam pendidikan.

Manfaat utama dari media ini adalah membantu siswa memahami isi bacaan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya fitur gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan, proses membaca menjadi lebih menarik, mendorong rasa ingin tahu, serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap isi cerita rakyat. Guru juga akan terbantu karena media ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi, mengelola kelas, dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Secara teoritis, pengembangan ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Teori motivasi belajar juga menjadi dasar utama.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti Di era digital saat ini, anak-anak lebih akrab dengan media visual seperti e – book interaktif dibandingkan dengan buku bacaan karena *e-book* interaktif lebih menarik dan menyenangkan terdapat gambar gambar dan fitur yang

menyenangkan. Di SDN 2 Mangkuajyan pembelajaran masih sangat monoton hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran hanya mengandalkan buku pegangan saat mengajar. Padahal di zaman yang semakin maju ini siswa lebih senang belajar yang menyenangkan dengan cara menggunakan media pembelajaran

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti mengambil judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif Dengan Fitur Gamifikasi Untuk Keterampilan Membaca Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas Iv Sd “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di identifikais masalah. Yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran e – book interaktif untuk keterampilan membaca pada siswa kelas IV sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e – book interaktif untuk keterampilan membaca pada siswa kelas IV sekolah dasar ?
3. Bagiaman hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca cerita rakyat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran e – book interaktif untuk keterampilan membaca pada siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mamaparkan kelayakan media pembelajaran *e-book* interaktif untuk keterampilan membaca pada siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca cerita rakyat.

D. Manfaat Penelitian

Berdasar tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa

Membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca melalui media yang interaktif dan menarik, sehingga mempermudah pemahaman mereka terhadap cerita rakyat.

2. Bagi guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan era digital untuk membantu siswa memahami cerita rakyat serta meningkatkan minat belajar.

3. Bagi sekolah

Menyediakan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran berbasis digital, sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media E – Book Interaktif yang di kembangkan adalah sebagai berikut :

1. Berisi cerita rakyat yang telah disesuaikan dengan usia dan daya tangkap siswa kelas IV SD.
2. Mengandung unsur moral dan budaya yang terdapat dalam cerita rakyat sebagai bentuk pendidikan karakter.
3. Disajikan dengan gaya buku digital yang berbeda desain menarik penuh warna sesuai dengan karakteristik siswa SD
4. Dapat di akses secara offline maupun online

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini sangat penting karena agar pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan minat siswa untuk belajar terutama dalam memahami cerita rakyat yang sering di anggap kuno dan membosankan. Melalui Pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif dengan fitur gamifikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, khususnya pada materi cerita rakyat di kelas IV SD. Pada usia ini, siswa masih sangat membutuhkan rangsangan visual dan aktivitas yang menyenangkan agar proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak

membosankan. Melalui penerapan unsur gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan hadiah virtual, *e-book* ini mampu membangkitkan motivasi belajar siswa secara intrinsik dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan membaca. Selain itu, penggunaan cerita rakyat sebagai bahan bacaan juga memiliki nilai edukatif dan budaya yang tinggi. Namun, penyajiannya secara konvensional sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Dengan pengemasan melalui media digital yang interaktif, cerita rakyat dapat disampaikan dengan cara yang lebih hidup, relevan dengan perkembangan zaman, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Di sisi lain, pengembangan media ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, mandiri, serta berbasis teknologi. *E-book* interaktif tidak hanya memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan masing-masing. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini menjadi solusi inovatif dalam menjawab kebutuhan pembelajaran yang efektif, menarik, dan adaptif di era digital.

G. Definisi Istilah

Berikut adalah definisi istilah dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Vlog untuk Kemampuan Literasi Memirsa Cerita Rakyat pada Siswa Sekolah Dasar :

1. *E – book* interaktif

Buku elektronik atau *e-book* adalah buku dalam bentuk digital yang berisi informasi berupa teks, gambar, audio, dan video. *e-book* merupakan teks elektronik dalam berbagai ukuran dan format yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat diakses melalui perangkat layar. Berdasarkan isinya, *e-book* dapat memuat teks yang panjang, beberapa gambar, serta ukuran huruf yang dapat diubah. Komposisi *e-book* bisa berupa teks saja atau gabungan antara teks, gambar, audio, video, dan animasi. Sementara itu, jurnal terbitan berkala tidak termasuk kategori *e-book* karena harus diterbitkan secara rutin. (Wibawa et al., 2017)

2. Keterampilan membaca

Menurut Arwita Putri et al., (2023) Membaca adalah salah satu kemampuan dalam berbahasa yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena melalui membaca, seseorang dapat memperoleh berbagai informasi, data, dan pengalaman yang baru. Sedangkan menurut Febrianingsih, (2021) Keterampilan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh individu untuk melihat serta memahami arti yang terdapat dalam sebuah teks dengan akurat dan lancar. Tujuan dari kemampuan ini adalah mengirimkan pesan dari penulis melalui tulisan agar maknanya dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh pembaca.

3. Cerita Rakyat

Menurut Umri & Syah, (2021) Cerita rakyat memuat nilai-nilai budaya yang tinggi, nilai-nilai ini tidak dapat dijangkau oleh tangan manusia tetapi

dapat dirasakan melalui tindakan dan perlakuan. Dengan menerapkan nilai-nilai budaya tersebut, nilai-nilai ini dijadikan sebagai acuan dalam sikap dan perilaku manusia di dalam komunitasnya. Biasanya cerita rakyat mempunyai latar cerita yang menjelaskan asalmuasal suatu tempat. Sedangkan Menurut Melasarianti, (2015) mengungkapkan bahwa cerita rakyat merupakan kelompok kisah yang ada dan berkembang dari satu generasi ke generasi lainnya. Disebut cerita tradisional karena kisah ini berkembang di tengah masyarakat dan hampir setiap lapisan masyarakat mengetahui kisah tersebut. Cerita tradisional adalah milik masyarakat secara kolektif, bukan milik individu. Cerita rakyat umumnya disampaikan secara lisan oleh pendongeng yang mengingat alur kisahnya