

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebelum kegiatan belajar dimulai, setiap hari Rabu dan Kamis di sekolah yang dijadikan subjek penelitian di cantumkan kegiatan kokurikuler literasi pada jadwal pelajaran. Hal ini merupakan usaha sekolah untuk melaksanakan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

Kegiatan literasi dilakukan untuk meningkatkan nilai rapor pendidikan pada bidang literasi. Penelitian fokus pada kegiatan kokurikuler literasi. Karena setelah melakukan observasi ditemukan masalah pada saat pelaksanaan kegiatan kokurikuler literasi membaca, masalahnya yaitu, keberadaan media pembelajaran kegiatan kokurikuler literasi masih terbatas, kemampuan menyimpulkan siswa masih belum merata di setiap kelasnya serta nilai literasi di rapor pendidikan belum mencapai nilai maksimal.

Selain adanya masalah di lingkup sekolah. Masalah juga terjadi di lingkup nasional yaitu kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif pada pembelajaran di sekolah saat ini belum terwujud. Pemahaman membaca peserta didik di Indonesia diuji oleh (OECD—*Organization for Economic Cooperation and Development*) dalam *Programme for International Student Assessment* (PISA). PISA 2009 menunjukkan peserta didik Indonesia menduduki peringkat ke-57 dari 65 negara yang berpartisipasi. Sedangkan PISA 2013 menunjukkan peserta didik Indonesia menduduki peringkat ke-64 dari 65 negara yang berpartisipasi. Berdasarkan hasil survei di 2019, tingkat literasi Indonesia menempati rangking 62 dari 70 negara. Hasil PISA terakhir Indonesia masih berada pada rangking 10 dari bawah (Hewi & Shaleh, 2020). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa praktik pendidikan yang dilaksanakan di sekolah belum memperlihatkan fungsi sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang berupaya menjadikan semua warganya menjadi terampil membaca untuk mendukung mereka sebagai pembelajar sepanjang hayat. Berdasarkan hal tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan gerakan literasi sekolah (GLS) yang melibatkan semua pemangku kebijakan di bidang pendidikan, mulai dari tingkat

Hani Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF DALAM PROGRAM KOKURIKULER
LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pusat, provinsi, kabupaten/kota, hingga satuan pendidikan.

Adanya perubahan zaman pendidik dituntut menjadi inovatif. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan adalah dengan membuat dan mengembangkan media yang menarik dengan tujuan memudahkan siswa dalam memahami sesuatu. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat maka penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi bagi pendidikan abad 21. Sejatinya, seiring dengan perkembangan teknologi, lahirlah bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah buku digital atau sering disebut *e-book* (Febrianti, 2021).

Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern (Hasan, 2021). *E-book* merupakan buku versi elektronik, yang di dalamnya berisi multimedia seperti *audio*, *visual*, sehingga adanya interaktif di dalamnya (Febrianti, 2021). Pada umumnya *e-book* menggabungkan unsur suara, gambar dan gerak dalam penyajian sebuah materi, sehingga membuatnya menarik dan memudahkan peserta didik dalam mengingat suatu konsep (Puspitasari & Rakhmawati, 2013) Maka dari itu *e-book* bisa diterapkan di dunia pendidikan sebagai media yang memudahkan siswa memahami suatu materi.

Yang sudah peneliti lakukan adalah membuat *e-book* interaktif. Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis materi. Untuk memenuhi keterbatasan media pada pembelajaran kegiatan kokurikuler literasi membaca. Peneliti membuat *e-book* interaktif dengan menggunakan strategi membaca nyaring dan membaca dalam hati. Untuk pengembangan *e-book* interaktif divalidasi oleh ahli materi, media, desain dan pengguna. Selanjutnya berdasarkan masukan dari validator ditampung dan diterima untuk perbaikan *e-book* interaktif. Lalu setelah diperbaiki *e-book* interaktif tersebut di implementasikan kepada peserta didik dengan ujicoba skala kecil kepada 29 siswa lalu ujicoba skala besar kepada 143 siswa kemudian dievaluasi oleh para guru.

Dalam pembuatan *e-book* peneliti menggunakan *canva* dan *Heyzine Flipbook*. *Canva* menurut Jafar Adrian et al., (2022) merupakan aplikasi atau Web situs yang menyediakan berbagai macam tools untuk membuat desain grafis dan publikasi secara online. *Canva* bisa diakses melalui website, aplikasi PC, juga

handphone. Sedangkan *heyzine flipbook* menurut Hadiyanti dalam Kismawati et al., (2022) merupakan buku elektronik yang menampilkan gambar, audio, dan video yang dapat diakses melalui browser (Hadiyanti, 2021). Peneliti membuat *e-book Interaktif* dengan cara membuat desain melalui canva lalu diintegrasikan dengan *heyzine flipbook* agar bisa menampilkan gambar, *audio* dan video sehingga membuat *e-book* yang dibuat menarik.

Tujuan dibuatnya *e-book* interaktif adalah untuk menunjang kegiatan kokurikuler pada pembiasaan literasi membaca di sekolah dasar. Khususnya pada kegiatan pembiasaan 15 menit membaca sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Menurut Danang dalam Shilviana & Hamami (2020) kegiatan kokurikuler merupakan kegiatan yang pelaksanaannya dilakukan di luar kelas serta jam pelajaran dengan tujuan membantu peserta didik dalam mendalami dan menghayati materi yang telah didapatnya dalam kegiatan intrakurikuler. Kegiatan kokurikuler yang dimaksud adalah kegiatan pembiasaan 15 menit sebelum kegiatan belajar dimulai. Kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mewujudkan Gerakan literasi Sekolah (GLS). Konteks GLS menurut Lestari, (2019) adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu dengan cerdas melalui berbagai aktivitas membaca, melihat, menyimak, menulis, dan atau berbicara yang bertujuan mengasah kemampuan peserta didik supaya mampu untuk berpikir kritis, analisis, kreatif dan inovatif.

Pembuatan *e-book Interaktif* dibuat untuk memberikan kontribusi bagi kegiatan pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum kegiatan belajar dimulai tepatnya diimplementasikan pada 143 siswa kelas 4 sekolah dasar. Karena pada kenyataannya untuk kegiatan literasi membaca di sekolah dasar memiliki keterbatasan penyediaan buku non pelajaran. Selain itu ada beberapa isi bacaan pada buku yang tersedia tanpa gambar dan warna sehingga membuat siswa tidak tertarik dan buku bacaan yang digunakan hanya itu-itu saja, hal tersebut membuat peserta didik cepat bosan. Melihat kenyataan tersebut, maka agar menjadikan membaca tersebut menjadi suatu kebiasaan yang menyenangkan bagi peserta didik diperlukan tindakan yang bisa menjadikan membaca menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik.

Dalam hal ini buku menjadi sesuatu hal yang penting bagi terlaksananya

kegiatan literasi membaca. Karena buku merupakan sumber dari terlaksananya kegiatan pembiasaan literasi di sekolah dasar. Buku bacaan siswa SD harus berbeda dari buku bacaan yang lainnya, buku bacaan SD harus menyajikan teks, warna, dan gambar yang menarik sehingga mampu merangsang minat membaca siswa dalam membaca (Gogahu & Prasetyo, 2020). Menurut Gogahu & Prasetyo (2020) cepatnya perubahan zaman yang serba mudah dan praktis ternyata bisa menggeser pola pikir malas membaca berubah menjadi minat baca. Siswa cenderung lebih menyukai buku dengan animasi gerak dan berwarna, sehingga dapat membuat siswa suka membaca buku dalam bentuk file dari pada baca buku cetak. Maka untuk mengisi gap permasalahan tersebut, peneliti membuat media *e-book* Interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jasrial et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *e-book* dapat digunakan dalam meningkatkan literasi peserta didik karena telah dilaksanakan dengan proses pengembangan yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanikah et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* oleh guru sekolah dasar mampu memberikan perubahan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan media tersebut. Jika guru dapat merancang media dengan baik, mereka dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Namun menghasilkan materi dengan media pembelajaran *e-book* tentunya bukanlah pekerjaan yang mudah dan hanya guru yang kreatif dan inovatif yang dapat melakukannya.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dengan mengembangkan *e-book Interaktif* yang disajikan dalam bentuk yang menarik sebagai media pada program pembiasaan literasi di sekolah dasar, yakni menampilkan tampilan seperti membuka buku yang sebenarnya namun dalam tampilan digital. *E-book Interaktif* dibuat dengan *Canva* dan *heyzine flipbook*. *E-book Interaktif* ini diaplikasikan dalam kegiatan pembiasaan yaitu membaca buku bukan mata pelajaran selama 15 menit sebelum kegiatan pelajaran dimulai, dengan menggunakan metode membaca nyaring (*read aloud*) dan membaca dalam hati

Hani Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF DALAM PROGRAM KOKURIKULER
LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(*Sustained Silent Reading/SSR*), *e-book* Interaktif yang dibuat memperkaya koleksi bacaan untuk mendukung kegiatan 15 menit membaca sebelum kegiatan belajar dimulai. Melalui media *e-book Interaktif* diharapkan akan menarik minat peserta didik untuk meningkatkan literasi membaca. Menurut Hanikah et al., (2022) *e-book* Interaktif bisa menampilkan materi dalam bentuk yang lebih variatif serta mudah dipahami oleh peserta didik melalui berbagai komponen yang dapat diintegrasikan ke dalam ebook interaktif, seperti gambar, tayangan suara, kuis juga video.

Adapun fokus dan prinsip kegiatan di tahap pembiasaan adalah menyimak (lebih lama) untuk memahami isi bacaan, memahami isi bacaan dengan berbagai strategi (fokus kegiatan membacakan buku dengan nyaring dan membaca dalam hati) (Faizah et al., 2016). Adapun jenis bacaan berupa buku cerita bergambar, buku bergambar kaya teks, dalam bentuk digital dan visual. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *E-book* Interaktif Dalam Program Kokurikuler Literasi Membaca Di Sekolah Dasar.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti mendeskripsikan dalam rumusan masalah berikut ini.

- 1) Bagaimana kebutuhan dan materi media *e-book* Interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar?
- 2) Bagaimana desain media *e-book* interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar?
- 3) Bagaimana pengembangan media *e-book* interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar?
- 4) Bagaimana implementasi media *e-book* interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar?
- 5) Bagaimana evaluasi media *e-book* interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menganalisis kebutuhan dan menganalisis materi pada media *e-book* Interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar.
- 2) Mendesain media *E-book* interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar.
- 3) Mengembangkan media *E-book* interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar.
- 4) Mengimplementasikan media *E-book* interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar.
- 5) Mengevaluasi media *E-book* interaktif dalam program literasi membaca di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis dan maupun praktis pada Gerakan Literasi Sekolah. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoritis penelitian ini adalah diharapkan pengembangan media *e-book* Interaktif dapat meningkatkan literasi membaca peserta didik pada program pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah di sekolah dasar.
- 2) Manfaat praktis penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan, pengalaman, dan menjadi langkah awal dalam mengembangkan media *e-book* Interaktif pada program pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah di sekolah dasar.
- 3) Bagi para pendidik dan calon pendidik penelitian ini dapat memberikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa pada program pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah di sekolah dasar.
- 4) Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam peningkatan literasi membaca pada program pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah di sekolah dasar.

Hani Hanifah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK INTERAKTIF DALAM PROGRAM KOKURIKULER
LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 5) Bagi sekolah penelitian ini diharapkan inovasi media *e-book* Interaktif dapat digunakan sebagai sarana untuk mengaktifkan dan meningkatkan kemampuan literasi membaca.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan tesis disajikan dalam struktur organisasi tesis berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi tesis tersebut disusun sebagai berikut:

Bab satu membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta definisi operasional. (1) Latar belakang membahas masalah yang akan diangkat dalam penelitian, analisis terhadap masalah serta memaparkan beberapa literatur yang sesuai dengan permasalahan yang akan di bahas, (2) rumusan masalah menunjukkan sejumlah pertanyaan yang harus di jawab pada penelitian. Pada penelitian ini terdapat lima rumusan masalah, (3) Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah yang menggambarkan hasil yang akan dicapai dari penelitian ini, (4) manfaat penelitian memaparkan manfaat secara teoritis maupun praktis bagi pendidik, siswa, serta sekolah, dan (5) Struktur Organisasi Tesis Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan tesis.

Pada Bab dua membahas definisi operasional, kajian pustaka dari berbagai penelitian yang relevan serta kerangka teori penulis. Pada bab dua terdapat enam kata kunci yaitu, media pembelajaran, *e-book* interaktif, kegiatan kokurikuler, Gerakan Literasi Sekolah (GLS), literasi cerita anak.

Pada Bab tiga penelitian ini membahas metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Research and Development* (R&D) Peengolahan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Adapun model pengembangan yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah ADDIE dari Dick dan Carry yang terdapat lima tahapan, yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sani, R. A., Manurung, S. R., Suswanto, H., 2018)

Pada bab empat adalah pemaparan temuan dan hasil dari penelitian. Pada bab empat dibahas tentang temuan dan hasil dari wawancara dengan guru terkait

analisis materi dan analisis kebutuhan. Serta hasil dari validasi ahli desain, ahli materi, ahli media dan dari validasi pengguna. Pada bab ini juga memaparkan hasil dari implementasi penggunaan *e-book* interaktif kepada para siswa dan hasil evaluasi oleh para guru.

Pada bab lima membahas kesimpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan penelitian, implikasi teoritis dan praktis serta rekomendasi penelitian juga dibahas pada bab ini. Dalam rekomendasi penelitian diharapkan selanjutnya bisa memperbaiki *e-book* interaktif menjadi lebih baik lagi serta diharapkan ada lanjutan untuk meneliti lebih jauh lagi. Sedangkan daftar pustaka berisi seluruh sumber rujukan yang digunakan dalam penulisan tesis dan lampiran-lampiran berisi seluruh dokumen yang digunakan dalam penelitian.