

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum adalah serangkaian rencana dan pengaturan mencakup tujuan, materi pelajaran, bahan ajar, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 19. Undang-Undang ini merupakan dasar hukum yang mengatur sistem pendidikan di Indonesia, termasuk tujuan pendidikan, hak dan kewajiban warga dan negara, serta peran pemerintah dan masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan. Undang-Undang ini mengedepankan pentingnya standar dalam pendidikan untuk memastikan kualitas dan relevansi pembelajaran (Laksana, 2024, p. 77). Berdasarkan informasi yang didapatkan di sekolah tempat penelitian telah menerapkan kurikulum merdeka mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi.

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai kegiatan, seperti intruksional, bimbingan, dan pelatihan, dengan tujuan mempersiapkan siswa menghadapi masa depan. Pendidikan diselenggarakan secara sadar dan merata untuk seluruh masyarakat di Indonesia. Pendidikan adalah komunikasi yang dilakukan pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Nurhasyimah, 2024, p. 9). Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan di atas, media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan tujuan memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam mendukung proses pembelajaran (Setyaningsih, 2022, p. 84). Namun, tidak jarang pengajar menghadapi tantangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, seorang pengajar dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menyampaikan informasi atau materi sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya.

Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Batubara, 2022, p. 2).

Pentingnya peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran juga telah dipertegas oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi dan Kualifikasi. Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran digital yang mengarah pada mendukung kemampuan membaca pada siswa di sekolah. Metode pembelajaran berbasis masalah harus didukung dengan bahan masalah yang valid dan terukur, begitu juga dengan pembelajaran berbasis proyek harus didukung dengan media yang diperlukan siswa untuk mempelajari, membuat, dan menilai proyek yang ditentukan.

Salah satu metode untuk mengenalkan teknologi kepada siswa adalah dengan menggunakannya sebagai sarana pembelajaran. Dengan demikian,

pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran secara tidak langsung dapat memotivasi siswa untuk memahami cara penggunaan teknologi yang diperlukan. Media pembelajaran digital juga dapat memfasilitasi siswa dalam membaca, sehingga mampu menarik minat belajar, serta mendukung pengembangan kemampuan membaca mereka.

Dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, peneliti ingin mengembangkan media berbasis *big book* digital untuk mendukung kemampuan membaca pada kelas II. Dalam penelitian ini, peneliti membuat sebuah buku dengan menggunakan bantuan aplikasi canva yang dapat membuat sebuah media pembelajaran untuk siswa. Dalam buku yang di buat pada canva tersebut, peneliti dapat membagikan link buku membaca untuk dibagikan ke siswa untuk belajar. *Big book* biasanya berbentuk cetak, dalam pengembangan ini sudah mulai beralih ke bentuk digital yang dapat digunakan dikomputer dan handphone seiring dengan kemajuan teknologi.

Banyak persoalan yang muncul akibat rendahnya kemampuan membaca. Banyak yang beranggapan bahwa membaca itu sulit, membosankan, dan melelahkan. Penyebab dari rendahnya kemampuan membaca berkaitan dengan kebiasaan, keyakinan, dan pemahaman. Analisis kebutuhan terhadap media *big book* digital untuk mendukung kemampuan membaca siswa kelas II didasarkan pada pentingnya media yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dengan guru, ditemukan bahwa siswa kelas II cenderung membutuhkan media yang interaktif, visual, dan mampu membangkitkan minat baca. Media *big book* digital, dengan karakteristik

teks berukuran besar, ilustrasi yang menarik, dan cerita sederhana, memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan sekaligus edukatif. Selain itu, *big book* digital mempermudah guru dalam mengajarkan aspek membaca seperti pengenalan kosa kata, pemahaman bacaan, dan pelibatan emosi siswa melalui pembacaan bersama. Dalam konteks ini, penggunaan *big book* digital sangat relevan untuk menjawab kebutuhan siswa dalam mendukung kemampuan membaca, sekaligus menciptakan keterampilan membaca, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Analisis ini menjadi dasar untuk mengembangkan media *big book* digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian pembelajaran. Oleh karena itu, dengan mendukung kemampuan membaca siswa peneliti mencari solusi untuk mengatasi permasalahan membaca tersebut, solusi yang ditemukan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan untuk mengatasi permasalahan membaca adalah media *big book* digital.

Menurut (Apriliani, 2023), *big book* digital merupakan alat pembelajaran visual berupa buku berukuran besar, pokok bahasan disajikan dengan menarik, bentuknya menarik perhatian siswa untuk membaca. Materi pembelajaran *big book* digital menjadi prioritas dalam proses belajar mengajar karena dapat mempercepat pemahaman siswa, membantu mereka menyerap materi yang disampaikan guru, dan berfungsi sebagai media perantara yang mempercepat proses pembelajaran. Guru percaya bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dengan memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan menyeluruh.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapat dari SDN 28 Banyuasin I yang beralamat di jalan Perintis I, Desa Tirto Sari, Kecamatan Banyuasin I Kabupaten Banyuasin. Pada wali kelas untuk siswa kelas II menjelaskan bahwa buku pelajaran dan perlengkapan masih digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Karena membuat materi pembelajaran dengan buku catatan memakan banyak waktu.

Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran tentang membaca hanya menggunakan media buku pelajaran yang terbatas. Hasilnya, sebagian besar siswa mudah bosan, mengantuk, dan tidak tertarik untuk mendengarkan materi yang disampaikan di kelas jika tidak menggunakan media pembelajaran.

Di dalam kelas II beberapa anak belum bisa membaca, bahkan pada siswa kelas tersebut ada yang sangat perlu bimbingan karena belum mengenal huruf dengan benar. Adapun sebagian anak ada juga yang belum bisa membaca namun sudah bisa mengeja, tinggal memberikan pemahaman dan bimbingan untuk belajar. Teknologi memberikan banyak kemudahan bagi pendidik dan siswa dalam pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *big book* digital.

Menurut (Nurhasyimah, 2024) *big book* digital yaitu media pembelajaran yang berbentuk buku digital dengan ukuran besar yang biasanya berisi gambar, teks, dan elemen visual menarik lainnya yang dapat membantu menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi. Pada media *big book* digital sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, terutama untuk siswa tingkat sekolah dasar. Media ini dapat digunakan untuk mendukung

kemampuan membaca siswa dan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dari uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kesulitan membaca pada siswa dapat berdampak pada kesulitan memahami isi bacaan, kesulitan dalam belajar mengajar dikelas. Siswa yang tidak bisa membaca akan menghambat proses belajar mengajar, karena siswa tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Dan siswa juga hanya belajar dikelas saja saat disekolah karena kurangnya sarana dan prasarana disekolah ada yang kurang memadai seperti belum adanya perpustakaan dan pojok baca disekolah. Dari uraian masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Berbasis *Big Book* Digital Untuk Mendukung Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 28 Banyuasin 1**. Pentingnya penelitian ini dilakukan menunjukkan bahwa dengan adanya *big book* digital dapat membantu guru menyampaikan bahan ajar dengan lebih jelas dan efektif, sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin berkembang akibat kemajuan teknologi sehingga pendidikan juga dapat merasakan akibatnya. Pada era digital yang semakin berkembang, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan dalam sebuah pembelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah-masalah tersebut kemudian dapat diidentifikasi berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas, yaitu sebagai berikut:

- a) Penggunaan sumber belajar yang terbatas pada buku paket, guru dan media pembelajaran di sekolah.

- b) Kurang pemanfaatan media pembelajaran berbantuan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah.
- c) Kurangnya tempat membaca yang digunakan untuk belajar siswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi diatas, maka pembatasan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- a) Penelitian ini berfokus pada pengembangan media berbasis *big book* digital untuk mendukung kemampuan membaca kelas II SDN 28 Banyuasin 1
- b) Materi utama penelitian ini yaitu "Hobi yang Jadi Prestasi" kelas II SD Negeri 28 Banyuasin I berfokus pada kemampuan membaca peserta didik.
- c) Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE dimana pengembangan dilakukan melalui penciptaan dan pengujian (validitas, dan Efektifitas).

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : bagaimana mengembangkan media *big book* digital untuk pembelajaran membaca yang valid dan efektif di kelas II SDN 28 Banyuasin 1?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan dari penelitian ini dapat diketahui dari permasalahan yang telah disebutkan di atas sebagai berikut: Dapat menghasilkan penggunaan

media *big book* untuk pembelajaran membaca yang valid dan efektif untuk siswa kelas II SDN 28 Banyuasin 1.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Dari melaksanakan penelitian ini diharapkan memberi kegunaan sebagai berikut:

a). Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan tambahan ilmu terkait dengan keterampilan membaca dengan menggunakan media *big book* digital. Dalam Teori hasil penelitian ini memberikan wawasan pengetahuan pendidikan dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

b). Kegunaan Praktis

a) Bagi Guru

Menambahkan perangkat media pembelajaran guru untuk proses pembelajaran berlangsung di kelas pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk mendukung kemampuan membaca pada siswa.

b) Bagi Siswa

Dengan adanya *big book* digital ini, siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dan lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran membaca.

c) Bagi Sekolah Dasar

Dari pelaksanaan penelitian ini dapat menambah fasilitas media di sekolah penelitian.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian

relevan bagi peneliti selanjutnya, Dengan pengembangan media *big book* digital yang lebih menarik.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian adalah media *big book* digital. Media *big book* digital yang dikembangkan dengan memuat materi kurikulum merdeka kelas II tentang “hobi yang jadi prestasi”. *Big book* digital disusun untuk membantu siswa kelas II untuk mendukung kemampuan membaca. *Big book* digital ini di desain semenarik mungkin agar siswa tertarik dan mudah dalam mempelajarinya serta muatan materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam pengembangan ini peneliti ingin mengembangkan *big book* yang sudah dibuat sebelumnya menjadi buku visual akan dikembangkan menjadi buku digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan visual atau audio visual, sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini yaitu lebih berkembangnya teknologi.

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah media digital yang dapat memuat visual ataupun audio visual yang berbentuk *big book* digital digunakan untuk membaca. Produk *big book* digital dikembangkan dengan spesifikasi seperti berikut :

- a) Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *big book* digital ini menggunakan aplikasi canva premium.
- b) Pada aplikasi canva premium terdapat berbagai macam animasi digital yang dapat digunakan dalam pembuatan *big book* digital dengan gambaran yang menarik.
- c) Produk yang dihasilkan ialah media pembelajaran berbasis digital untuk siswa.

- d) Produk ini merupakan perangkat lunak atau software yang dapat digunakan pada handphone, laptop atau komputer.
- e) Mengembangkan media pembelajaran dengan materi hobi yang jadi prestasi.
- f) Didalam produk yang dibuat pada media pembelajaran memuat:

- 1) Halaman utama *big book* digital.

Halaman utama merupakan tampilan awal yang dirancang menarik untuk meningkatkan minat membaca siswa. Halaman ini memuat judul *big book* digital, ilustrasi yang relevan dengan cerita, serta tombol navigasi yang memudahkan siswa dalam mengakses berbagai bagian media pembelajaran.

- 2) Menu utama

Menu utama berfungsi sebagai pusat navigasi yang memungkinkan siswa memilih bagian pembelajaran sesuai kebutuhan.

- a) Kompetensi

- 1. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar mengacu pada standar kurikulum terkait kemampuan membaca pemahaman di kelas II sekolah dasar.

- 2. Indikator

Indikator menentukan aspek yang diukur dalam pembelajaran, seperti mengenali kosakata baru dan memahami isi cerita.

### 3. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran memberikan gambaran hasil yang ingin dicapai, seperti siswa mampu memahami dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri.

### 4. Ringkasan materi

Ringkasan materi menyajikan isi cerita dalam bentuk teks narasi sederhana yang mudah dipahami oleh siswa.

### 5. Latihan soal

Latihan soal dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap isi dalam *big book* digital. Soal diberikan dalam bentuk, seperti membaca lisan secara individu.

### 6. *Closing* media pembelajaran *big book* digital.

Bagian ini merupakan penutup dari media pembelajaran yang berisi riwayat hidup penulis, serta tombol navigasi untuk kembali ke menu utama atau keluar dari aplikasi.