

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dipahami sebagai suatu proses yang dirancang secara terencana dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Tidak hanya sebatas proses transfer pengetahuan, pendidikan juga diarahkan pada pengembangan potensi manusia secara menyeluruh yang mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, pembentukan karakter, kecerdasan, moral, serta keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun sosial (Arwanda et al., 2020). Hal tersebut selaras dengan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha terencana dalam menciptakan suasana belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana penghubung yang membantu peserta didik dalam memahami materi sekaligus mengembangkan keterampilan yang diharapkan. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, alat bantu, maupun kondisi atau peristiwa yang dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar. Penggunaan media memungkinkan penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik menjadi lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Selain itu, media juga berperan sebagai rangsangan yang dapat meningkatkan perhatian, minat, emosi, serta kemampuan berpikir siswa sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton dan lebih bermakna.

Penelitian ini menjadi penting karena keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketersediaan serta efektivitas media yang digunakan. Media yang dikembangkan berupa objek konkret yang memiliki keunggulan fleksibel digunakan di berbagai situasi serta memiliki daya tahan yang baik dalam jangka panjang. Salah satu media visual yang digunakan adalah media bergambar yang memiliki unsur warna, bentuk, dan tekstur yang menarik. Karakteristik tersebut membuat media ini sesuai untuk pembelajaran membaca pemahaman karena mampu meningkatkan fokus siswa sekaligus menumbuhkan minat belajar melalui stimulus visual.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Mojolangu 1 Lowokwaru Malang pada kelas 1, ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran membaca. Hasil wawancara dan pengamatan menunjukkan bahwa keterbatasan sarana, terutama minimnya media pembelajaran, menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Pada pembelajaran tanggal 19 Maret 2024, kegiatan belajar masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan LCD tanpa variasi media lain. Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya inovasi penggunaan media, sehingga pengalaman belajar siswa kurang optima

Analisis kebutuhan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa secara aktif. Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan media Big Book sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterbatasan media sebelumnya menjadi penyebab kurang efektifnya pembelajaran, sehingga media ini diharapkan

dapat meningkatkan efektivitas belajar, memperkuat partisipasi siswa, meningkatkan konsentrasi, serta membantu guru mengelola pembelajaran secara lebih inovatif dan interaktif.

Agar pembelajaran berlangsung optimal, lingkungan belajar perlu dirancang sedemikian rupa sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan yang tepat, berbagai kendala pembelajaran dapat diatasi dengan inovasi media yang lebih efektif. Dengan demikian, diharapkan kemampuan kognitif serta keterampilan membaca pemahaman siswa dapat meningkat secara signifikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengembangkan media Big Book dengan judul “Pengembangan Media Literasi Big Book pada Siswa Kelas 1 SDN Mojolangu 1”.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana media Big Book dirancang dan diterapkan di kelas I SDN Mojolangu 1 agar pembelajaran membaca awal lebih efektif dan menarik?

C. Tujuan Penelitian & pengembangan

Big Book interaktif dikembangkan untuk siswa kelas I SD Negeri Mojolangu 1 guna meningkatkan literasi awal sesuai karakteristik belajar siswa.

D. Speksifikasi Produk yang Diharapkan

Dihasilkan 2 *Big Book* literasi sederhana, visual menarik, dan interaktif untuk meningkatkan minat baca, partisipasi, dan pemahaman siswa, salah satunya digunakan di kelas I SD pada tema “Petualangan Kiki si Kelinci”.

E. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan Big Book untuk siswa kelas 1 SDN Mojolangu 1 dari perencanaan hingga penerapan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca awal secara efektif dan menarik.

F. Tujuan Penelitian & pengembangan

Penelitian ini mengembangkan Big Book untuk siswa kelas I SD Negeri Mojolangu 1 guna meningkatkan kemampuan membaca awal, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

G. Speksifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan Big Book Bahasa Indonesia kelas 1 berjudul “Petualangan Kiki si Kelinci” yang dikembangkan dengan desain menarik, bahasa sederhana, format A3, dan dibuat menggunakan Canva oleh guru.

H. Manfaat Penelitian & Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini menjadi acuan perbaikan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan mutu belajar sesuai kebutuhan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Big Book digunakan sebagai media belajar menarik untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak secara optimal.

b. Bagi Guru

Big Book digunakan guru sebagai panduan efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

c. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dan interaktif sesuai kebutuhan.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini menjadi acuan pengembangan pembelajaran dan peningkatan mutu penelitian lanjutan.

I. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Penelitian dan Pengembangan

SDN Mojolangu 1 telah menerapkan Kurikulum Merdeka, sebelumnya pembelajaran masih menggunakan media sederhana dan Big Book belum dimanfaatkan optimal.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Big Book masih terbatas karena hanya diuji di SDN Mojolangu 1 dan digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1.

J. Definisi Istilah

Istilah dalam pengembangan media ini dijelaskan secara operasional untuk menghindari kesalahan pemahaman, sedangkan pengembangan dimaknai sebagai proses merancang atau memperbaiki produk agar lebih efektif. Media pembelajaran berupa Big Book dimanfaatkan untuk meningkatkan minat, motivasi, pemahaman, serta kemampuan literasi siswa melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan mengamati secara lebih interaktif. (GLS SD Guide, 2016; Samsiyah, 2017).