

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan media dapat menjunjung tinggi hasil pengalaman yang berkembang di sekolah, salah satunya adalah sistem pemahaman. Siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media kreatif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan belajar lebih banyak tentang sains. Menurut (Winskel, 2020, p. 24) menjelaskan bahwa setiap siswa harus mampu membaca karena peranannya sangat penting dan siswa yang tidak belajar membaca akan menderita akibat jangka panjang.

Menurut (Widyastuti et al., 2016, p. 9) menyatakan bahwa kemahiran adalah kemampuan melihat, mendengar, mengarang, membaca, berbicara dan berpikir. Peningkatan pendidikan sangat penting bagi siswa, karena kemahiran itu sendiri merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki setiap siswa untuk menjalani kehidupan di kemudian hari. Khususnya dalam hal peningkatan pendidikan di masa yang sudah maju ini. Senada dengan hal tersebut menurut (Fitriyani & Mukhlis, 2021, p. 26) menyatakan bahwa kemahiran adalah kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan data dari berbagai sumber referensi. Definisi lain dari literasi adalah kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menemukan informasi yang benar.

Kegiatan yang berhubungan dengan membaca memainkan peran penting. Keterampilan membaca dapat memudahkan seseorang untuk leluasa belajar (Biru et al., 2020, p. 64). Melalui kemampuan pemahaman tersebut, pendidik dapat merancang dan membuat media pembelajaran yang sesuai, untuk mengurangi rendahnya kemampuan membaca siswa yang disebabkan oleh kurangnya imajinasi guru terhadap jenis-jenis media pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman siswa.

Media pembelajaran buku cerita 3D dapat dijadikan sebagai solusi yang sangat menarik untuk diterapkan bagi siswa di masa yang sedang berkembang, khususnya dalam mengelola siswa di zaman yang serba komputer. Joko Muktiono dalam (Sobakhah & Bachtiar, 2019, p. 19) mengatakan pengertian Buku cerita 3D merupakan sebuah buku dengan visualisasi...gambar yang dapat dimunculkan sehingga dapat dibingkai menjadi item gambar yang indah yang dapat bergerak dan memberikan kesan yang mencengangkan, namun pada media buku cerita 3D ini direncanakan dengan komponen tiga lapis dalam tampilannya media umum. Sementara itu, (Maiti & Bidinger, 2019, p. 32) mengutarakan bahwa buku cerita 3D merupakan buku yang dapat dibuka setiap halamannya untuk menarik pertimbangan bagi yang memahaminya.

Media *3D story book* adalah Media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah membaca fantasi sebagai salah satu bentuk penanaman rasa sayang terhadap cara hidup membaca fantasi pada siswa kelas bawah sekolah dasar. Buku cerita 3D, dibandingkan dengan

buku cerita manual, memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa yang ingin mengembangkan imajinasinya. Buku cerita 3D juga diharapkan menjadi buku yang menghadirkan pengembangan dan kolaborasi dengan berbagai metode pemanfaatan kertas, seperti metode melipat, menggulung, menggeser, menyentuh atau memutar (Sinta & Syofyan, 2021, p. 54).

Gagne dan Briggs dalam (Yusron et al., 2020, p. 89) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar atau alat dalam menyampaikan isi materi pelajaran yang berfungsi merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Kustandi dan Sutjipto dalam (Moto, 2019, p. 24) meyakini bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan aktivitas yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Jadi media pembelajaran merupakan salah satu variabel yang mempengaruhi pengalaman pendidikan siswa. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran harus dapat dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh informasi dan kemampuan dengan menggunakan berbagai hotspot untuk belajar dan memperluas peluang pertumbuhan siswa.

Berdasarkan pengujian tersebut, tinjauan menunjukkan bahwa buku cerita 3D dapat memberikan sesuatu yang lain dari buku secara keseluruhan (Azizah et al., 2016, p. 13). Siswa, khususnya siswa kelas bawah, secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan membaca melalui kegiatan membaca berbasis buku cerita 3D. Matin dalam (Jannah et al., 2020) Kemampuan membaca merupakan suatu hal yang harus dikuasai oleh setiap siswa, melalui kemampuan membaca dapat menjadi sumber data yang akan

dihasilkan oleh setiap siswa. Untuk itu siswa dapat diberi kesempatan secara mandiri atau berkelompok untuk mengembangkan kemampuan membaca dengan berbagai macam latihan penguasaan.

Menurut (Lestari & Zulmiyetri, 2019, p. 5) Membaca dengan teliti adalah kemampuan yang harus digerakkan oleh semua orang, apa pun yang terjadi. Selain itu, ada juga lima langkah menuju kemampuan pemahaman, salah satunya adalah membiasakan siswa membaca dan memberikan bacaan yang menarik dan bervariasi. Dengan kemampuan membaca, siswa dapat memberikan banyak informasi dan juga mengembangkan wawasannya.

Menurut (Tyas, 2018, p. 69) Penilaian dalam memahami cerita ada enam bagian, yaitu yang pertama adalah apresiasi, dengan memahami secara utuh substansi fantasi sehingga alur dalam isi fantasi dapat selaras dengan pemikiran pembaca. Kedua, penampilan dalam membaca dongeng meliputi gerak tubuh saat membaca, penggunaan penghalang dan latar belakang, teknik penampilan, dan busana. Ketiga, pitch, infleksi adalah cara mengungkapkan kata yang dihubungkan dengan tinggi rendahnya bunyi kata yang disesuaikan dengan kepribadian tokoh dalam fantasi. Keempat, artikulasi, elokusi kata dapat mencakup kemampuan siswa dalam membedakan gambar-gambar yang tersusun, mengartikulasikannya dan menghubungkannya dengan pentingnya substansi dalam fantasi. Lima vokal, fungsi yang memainkan peranan penting dalam perolehan bahasa, memisahkan bunyi-bunyi dalam vokal, khususnya dalam membaca. Saat

membaca dongeng, keenam ekspresi wajah atau ekspresi yang ditampilkan selaras dengan jalan cerita..

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III Bapak Sahru S.Pd pada tanggal 14 November 2023 Siswa kelas III belum mampu membaca dongeng ini dengan lancar, belum mampu menyambung huruf dengan benar, menceritakan kembali apa yang telah dibacanya sebelumnya dengan jelas dan runtut, serta kurang berminat terhadap buku manual dongeng secara keseluruhan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mampu menggunakan pengalaman dan pengetahuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Sehingga dengan penelitian ini penting bagi guru di SDN Daramista II untuk menggunakan media buku cerita 3D dengan benar dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas III. Pemanfaatan buku cerita 3D ini dipercaya dapat memberikan dampak positif dalam upaya melatih sifat penguasaan dan lebih mengembangkan kemampuan pemahaman siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Selama proses pembelajaran hanya menggunakan buku cerita yang berisi dongeng, dan membuat peserta didik bosan.
2. Penggunaan media buku *3D story book* pada pembelajaran mendongeng belum pernah dilakukan di SDN Daramista II.

3. Adanya keterbatasan sekolah dan guru dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran terutama yang berbasis *3D*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh peneliti, maka peneliti membatasi masalah ini pada dua hal, yaitu:

1. Kemampuan literasi peserta didik yang dinilai adalah pelafalan, intonasi, kelancaran, ekspresi dan pemahaman isi bacaan.
2. Penelitian diterapkan pada proses pembelajaran yaitu literasi dongeng.
3. Penelitian menggunakan media pembelajaran *3D story book* terhadap kemampuan membaca dongeng siswa kelas III SDN Daramista II.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut: “Adakah Pengaruh Penggunaan Media *3D story book* Terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Kelas III SDN Daramista II ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan: “Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *3D story book* Terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Kelas III SDN Daramista II”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti dan siswa yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca dongeng peserta didik.
2. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan strata 1 sekaligus sebagai bekal profesionalitasnya kelak.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan pengalaman dan motivasi pada siswa untuk berlatih meningkatkan kemampuan membaca dongeng.
4. Bagi lembaga, penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *3D story book* terhadap kemampuan membaca dongeng.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah jenis instrumen atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan data, ide atau bahan pembelajaran kepada peserta didik. Dengan menyajikan informasi atau materi pembelajaran secara lebih menarik, jelas, dan sederhana untuk dipahami, media ini bertujuan untuk mempermudah pembelajaran.

2. Media *3D Story Book*

Media *3D story book* adalah sebuah bentuk media cerita bergambar yang menghadirkan dimensi ketiga atau tiga dimensi (3D) dalam presentasi ceritanya. Berbeda dengan buku cerita bergambar konvensional yang hanya menampilkan gambar-gambar datar, media ini menggunakan

teknologi untuk membuat gambar-gambar yang tampak memiliki kedalaman atau dimensi yang lebih nyata.

3. Membaca Dongeng

Membaca dongeng adalah proses membaca cerita-cerita naratif yang biasanya mengandung unsur-unsur fantasi, keajaiban, atau makna moral. Dongeng sering kali disampaikan dalam bentuk cerita pendek yang menarik dan menyenangkan, ditujukan untuk menghibur dan mengajarkan nilai-nilai kepada pembaca, khususnya anak-anak.