

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri, memperluas wawasan, serta membentuk sikap dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Hal ini sejalan dengan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, pendidikan tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga berfungsi sebagai wahana untuk membentuk generasi yang adaptif, kreatif, dan memiliki daya saing tinggi. Kemajuan teknologi menuntut sistem pendidikan untuk terus berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Guru dan tenaga pendidik berperan penting sebagai fasilitator dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas sebagai kompetensi abad 21. Meskipun demikian, realitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Ketimpangan kualitas pendidikan antar wilayah, keterbatasan sarana dan prasarana, rendahnya literasi, serta kualitas tenaga pendidik yang belum merata menjadi masalah yang harus segera diatasi. Selain itu, perubahan kurikulum dan tuntutan globalisasi adanya pembaruan dalam sistem pendidikan agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Literasi erat kaitannya dengan istilah kemahirwacanaan sebagaimana telah di kemukakan pada bagian awal, literasi secara luas dimaknai sebagai kemampuan berbahasa yang mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis serta kemampuan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya. Literasi merupakan kemampuan menggunakan membaca dan menulis dalam melaksanakan tugas-tugas yang bertalian dengan dunia kerja dan kehidupan di luar sekolah. Sementara itu, Wells mengemukakan bahwa literasi merupakan kemampuan bergaul dengan wacana sebagai representasi pengalaman, pikiran, perasaan, dan gagasan secara tepat sesuai dengan tujuan. (Yanida, 2021:16) Literasi merupakan kemampuan untuk mendapatkan, memahami, dan menggunakan sesuatu dengan cepat melalui kegiatan membaca, menulis, dan berpikir yang tertuju untuk menumbuhkan kemampuan informasi.

Rendahnya tingkat literasi di Indonesia dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya implementasi literasi di Indonesia adalah kurangnya akses dan kesempatan untuk mendapatkan pendidikan teknologi. Banyak masyarakat yang tidak memiliki akses keperangkat teknologi dan kurang memahami manfaat serta cara menggunakan teknologi digital selain itu, rendahnya literasi juga dapat disebabkan oleh rendahnya kesadaran akan pentingnya literasi dan rendahnya minat membaca di kalangan masyarakat. Budaya membaca masih belum menjadi kebiasaan yang umum di Indonesia, Sehingga minat membaca masyarakat masih rendah (Muh, 2024:112).

Kemampuan penggunaan teknologi dan informasi dari perangkat digital membantu agar efektif dan efisien dalam berbagai konteks kehidupan seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari. Pada kemajuan digital saat ini kita tidak dapat menghindari bahkan menjauhi kemajuan teknologi yang sedang berkembang. Kondisi ini menjadikan literasi digital sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan manusia. Keterampilan dalam menggunakan teknologi literasi digital harus dikembangkan mengingat kemajuan teknologi saat dapat terbendung oleh kemajuan zaman. (Latipun, 2025:209)

Literasi digital adalah kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif dari berbagai sumber digital. Dalam pembelajaran era digital, literasi digital menjadi landasan utama bagi siswa untuk menguasai pengetahuan dan mengakses sumber daya pembelajaran dengan kritis. Siswa diajarkan bagaimana mengidentifikasi informasi yang relevan,

membedakan antara informasi yang sah dan tidak, serta memahami cara memverifikasi kendala sumber informasi. Literasi digital juga melibatkan kemampuan untuk menguasai berbagai alat dan platform pembelajaran online, memahami navigasi, dan menggunakan perangkat lunak yang relevan dengan kebutuhan belajar. Dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital, literasi memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, politik, dan ekonomi. Orang dengan literasi digital yang baik lebih mampu berkomunikasi, berkolaborasi, dan berkontribusi dalam lingkungan digital (Jakub Saddam, 2023:9) Literasi digital menjadi bekal penting bagi siswa agar mampu memahami, memanfaatkan, dan mengelola informasi berbasis teknologi secara bijak.

Namun, pada kenyataannya, literasi digital diswa kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor masih relatif rendah. Hal ini terlihat dari keterbatasan siswa dalam memanfaatkan perangkat teknologi untuk pembelajaran. Pada era digital yang semakin dominan, literasi digital bukan sekedar kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan mengakses, mengevaluasi, menganalisis, dan menciptakan informasi secara kritis melalui media digital Wahyuni & Purwanti. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini menjadi penting karena platform digital menyediakan akses luas terhadap berbagai jenis teks dari artikel pendek hingga konten multimodal seperti video dan lainnya. Literasi digital berkontribusi signifikan terhadap peningkatan pemikiran kritis, yaitu kemampuan siswa berargumen, membandingkan, dan membuat kesimpulan berbasis bukti dalam pembelajaran berbasis teknologi oleh karena itu, skrining literature ini akan menyoroti bagaimana integrasi literasi digital dapat mendorong kemampuan siswa dalam meningkatkan literasi digital. (Weti Yunaika, 2025:452)

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 067776 Medan Johor pada tanggal 25 agustus 2025, dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik masi kurang serta minimnya penggunaan media pembelajaran. Ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berupa pemanfaatan media pembelajaran. Guru masih memanfaatkan buku

pelajaran yang tersedia sebagai sumber belajar serta menggunakan media sederhana dalam proses pembelajaran, sehingga membuat proses pembelajaran peserta didik sangat cukup membosankan. Saat melakukan kegiatan mengajar guru juga masih memanfaatkan media sederhana yang telah difasilitasi oleh sekolah maupun yang dibuat sendiri oleh guru. Media sederhana tersebut masih berupa media yang berbentuk gambar dan tulisan yang ditempelkan kedalam karton. Guru juga masih menggunakan media pembelajaran berbentuk powerpoint namun masih dalam bentuk sederhana. Powerpoint sederhana tersebut hanya berupa tulisan-tulisan dan gambar saja, tidak terdapat berupa tulisan-tulisan dan gambar saja, tidak berbentuk video, audio, dan animasi sebagai pendukung dari materi yang dijelaskan. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran sendiri yang lebih interaktif dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu upaya dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas yaitu berupa media animasi untuk meningkatkan literasi digital siswa. Media animasi interaktif tidak hanya mampu menyajikan materi pelajaran secara visual, tetapi juga menghadirkan ilustrasi yang lebih hidup, dinamis, dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian mengenai pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital masih terbatas. Padahal, dengan tampilan animasi yang menarik dapat menjadi solusi dalam penyampaian materi melatih keterampilan digital siswa. Pemilihan metode pembelajaran juga berpengaruh terhadap proses berfikir kritis siswa. Guru harus mampu menggunakan metode dengan baik agar siswa tertarik dengan materi yang sedang dipelajari, seperti halnya dapat menggunakan media pembelajaran, penggunaan multimedia interaktif dapat menumbuhkan berfikir kritis dalam proses pembelajaran, karena didalam multimedia tersebut terdapat perpaduan dari berbagai komponen yaitu: teks, audio, video, animasi dan juga evaluasi yang dikemas menjadi satu komponen untuk memudahkan siswa dalam belajar dan dirancang agar siswa

lebih mengerti setiap materi yang dipelajari. Media ini cukup membuat siswa tertarik dan tidak merasa jenuh ataupun bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung dibandingkan siswa hanya belajar melalui buku teks. Melalui media interaktif itulah proses pembelajaran terlihat lebih aktif, sehingga terbangun suasana yang menyenangkan dan interaksi yang baik di dalamnya. (Windu Antaka dkk.,2020:6)

Pendidikan di sekolah dasar bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang sangat berguna bagi berkelanjutan studi serta dalam kehidupan di masyarakat. Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu usaha mencerdaskan kehidupan bangsa yang cinta dan bangga terhadap Negara dan bangsa, terampil, kreatif, berbudi pekerti serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik, dan menganalisis efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan memahami pembelajaran di sekolah, melalui pendekatan kajian tinjauan literatur. Penelitian ini menyajikan beberapa temuan sebelumnya yang relevan untuk mengidentifikasi manfaat, tantangan, dan factor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media video animasi. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan tinjauan pustaka sistematis yang digunakan, yang memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai penelitian secara sistematis dan komprehensif, menghasilkan temuan yang lebih kuat dan valid. Selain ini juga akan fokus pada analisis aspek-aspek yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran (Anabila Zahra, 2025:588)

Berdasarkan masalah dan solusi yang telah ditemukan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan peserta didik dalam aktivitas belajar masih kurang.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran.
3. keterbatasan guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang dipelajari.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi permasalahan yang telah dikemukakan pada latar belakang. Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah Pengembangan Media Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, dapat ditentukan rumusan masalah yang ada dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan penggunaan pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana Kepraktisan penggunaan pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat di ketahui bahwa tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk meningkatkan kevalidan penggunaan pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026

2. Bagaimana kepraktisan penggunaan pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan literasi digital di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas media animasi interaktif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, serta menjadi dasar bagi pengembangan teori-teori pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan atau memperdalam studi terkait pemanfaatan animasi interaktif sebagai media pembelajaran yang mendukung literasi digital.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital mereka, sekaligus membiasakan siswa menggunakan teknologi secara positif dan bertanggung jawab
- b. Proses pembelajaran tidak membosankan dan monoton, sehingga dengan adanya Media Animasi Interaktif ini siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran literasi digital di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas media animasi interaktif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, serta menjadi dasar bagi pengembangan teori-teori pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik selain itu, penelitian ini juga

dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan atau memperdalam studi terkait pemanfaatan animasi interaktif sebagai media pembelajaran yang mendukung literasi digital.

