

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan sebuah produk yang dikembangkan. Menurut Waruwu (2024:1222) Metode penelitian dan pengembangan memiliki ciri-ciri yang berbeda dengan penelitian terdahulu. Secara umum penelitian pengembangan memiliki ciri-ciri merancang dan mengembangkan produk. Rancangan dan pengembangan produk didasarkan pada analisis kebutuhan, dengan menganalisis produk-produk terlebih dahulu. Sedangkan menurut Gay(dalam Okpatrioka, 2023:88) Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah,bukan untuk menguji teori. Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menjembatani atau memutus kesenjangan antara penelitian dasar dan terapan. Terkadang seorang peneliti melakukan sebuah penelitian dengan pendekatan. (Amini, 2024:100)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses penelitian yang memiliki tujuan dalam menemukan, mengembangkan, menguji, menghasilkan, mencari, memperbaiki dan suatu produk tertentu hingga produk tersebut tersebut dinyatakan layak dan sesuai dengan tujuan menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kelayakan produk tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model PPE (*Planning, Production, Evaluation*)

#### **2.2 Media Pembelajaran**

##### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran terjadi adanya komunikasi anatara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai

penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula, untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang praktis perlukan alat komunikasi atau media. perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang praktis. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar praktis dan efisien.

Berdasarkan pendapat yang di paparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecapaan saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentranfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. (Muhammad Hasan ., dkk 2021:4).

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menarik minat dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara baik dan efektif. Media pembelajaran yang baik sangat berpengaruh pada tersampainya materi yang diajarkan pada peserta didik.

## **2.2.2 Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital**

### **2.2.3 Pengertian Animasi Interaktif**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa dampak yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah Animasi Interaktif. Animasi interaktif merupakan media visual yang tidak hanya menampilkan gambar bergerak, tetapi juga dilengkapi dengan fitur interaktivitas sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna karena siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan dapat mengendalikan jalannya animasi sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Animasi interaktif hadir sebagai salah satu solusi karena dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual, dinamis, dan mudah dipahami. Misalnya, konsep-konsep abstrak dalam pelajaran sains atau matematika dapat divisualisasikan melalui simulasi animasi yang interaktif. Dengan demikian, siswa dapat mengamati, mengeksplorasi, bahkan memanipulasi objek yang ditampilkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan membuat metode pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin. Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang ditunjukkan kepada anak untuk merangsang setiap perkembangan dan pertumbuhan anak untuk persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut melalui animasi interaktif diharapkan dapat membantu proses pengembangan dan pembelajaran. (Mia Rosmita dkk.,2023:80)

Hal ini sejalan dengan pendapat (Sandi Pradana, 2025:33) menyatakan bahwa video animasi berperan penting dalam pendidikan dasar karena mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan penyajian yang lebih visual dan interaktif, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan selanjutnya dalam (Sandi Pradana, 2025:34). Selain itu, daya Tarik visual dan animasi dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa, seperti yang dijelaskan dalam penelitian efektivitas video animasi dalam pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan dan pemanfaatan animasi interaktif dalam pembelajaran sangat penting dilakukan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.

#### **2.2.4 Langkah-Langkah Perancangan Video Animasi Interaktif**

Ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam perancangan video animasi interaktif, yaitu sebagai berikut. (Sriwulan, 2021:5319)

1. Menyusun konsep, hal pertama yang perlu dilakukan adalah menentukan topik atau materi pembelajaran yang hendak disampaikan dalam video animasi interaktif
2. Mendesain latar yang menjadi karakter dalam video animasi interaktif, latar yang dimaksud adalah berupa gambar yang berwarna cerah dan menarik sesuai dengan minat anak. Memilih background yang digunakan sebagai animasi yang akan digunakan dalam video animasi interaktif sehingga video tersebut lebih menarik
3. Pemilihan animasi, animasi yang digunakan juga harus dibuat lebih menarik yang dapat meningkatkan keinginan anak untuk menonton dan memainkan video animasi interaktif tersebut.
4. Pemilihan tombol navigasi sebagai pusat video animasi interaktif, pemilihan tombol navigasi yang dimaksud adalah berupa tombol-tombol yang berguna untuk mengakses materi pembelajaran ataupun game di setiap slide dengan mudah dan praktis.
5. Melakukan dubbing pada video berdasarkan materi yang terdapat pada media, serta menuangkan backsound kemudian finishing dengan diolah menjadi media video.

### 2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Animasi Interaktif

Menurut sandi pradana, animasi interaktif ini memiliki beberapa kelebihan seperti dijelaskan berikut ini:

#### **Kelebihan animasi interaktif**

##### 1. Menyederhanakan konsep abstrak

Animasi mampu memvisualisasikan materi menjadi lebih mudah dipahami siswa

##### 2. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan

Visualisasi yang menarik, narasi, serta alur cerita membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran

##### 3. Fleksibilitas akses (self-paced learning)

Video animasi bisa di putar ulang kapan saja, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing

##### 4. Memanfaatkan multimodalitas

Gabungan suara, teks, dan gambar bergerak merangsang banyak saluran sensorik, memperkuat pemahaman dan daya ingat.

#### **Kekurangan animasi interaktif**

Menurut sandi pradana, animasi interaktif ini memiliki beberapa kekurangan seperti dijelaskan berikut ini:

##### 1. Ketergantungan pada kualitas visual

Jika resolusi atau animasi kurang detail, informasi bisa menjadi tidak jelas sehingga mengurangi efektivitas.

##### 2. Terikat pada infrastruktur teknologi

tidak semua sekolah memiliki perangkat atau koneksi internet memadai hal ini membatasi aksesibilitas media animasi.

##### 3. Minim interaksi dua arah

Vidio animasi bersifat pasif, tidak memberi umpan balik langsung kepada siswa seperti dalam interaksi dengan guru.

##### 4. Risiko *cognitive overload*

Jika durasi terlalu panjang atau tidak ada segmentasi materi, siswa bisa terbebani secara kognitif dan kehilangan fokus.

### **2.2.6 Pengertian Literasi Digital**

Literasi merupakan suatu topik yang banyak di perbincangkan. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, mendorong terjadinya perubahan dalam konsep literasi itu sendiri. Yang mendefinisikan literasi digital sebagai sesuatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital sebagai suatu keampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Jadi bukan hanya mencakup membaca namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis.

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital, perangkat atau jaringan komunikasi, evaluasi, membuat dan menggunakan informasi. Kemampuan memahami dan menggunakan informasi itu dalam berbagai format yang luas dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer. Literasi digital ini meliputi kemampuan membaca dan mengintrepretasi media, memproduksi data dan gambar melalui manipulasi digital dan mengevaluasi serta menerapkan pertambahan pengetahuan baru dari lingkungan digital. (Yulisnawati Tuna, 2021:389). Literasi digital cenderung pada hal-hal yang terkait dengan keterampilan teknis dan berfokus pada aspek kognitif dan sosial emosional dalam dunia dan lingkungan digital. Literasi digital merupakan respons terhadap perkembangan teknologi dalam menggunakan media untuk mendukung masyarakat memiliki kemampuan membaca serta meningkatkan keinginan masyarakat untuk membaca. (Ishmatun, 2021:117)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan pengembangan dari konsep literasi tradisional yang mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi. Literasi digital ini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca, tetapi juga menuntut keterampilan berpikir kritis, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital. Literasi digital mencakup kemampuan teknis dalam penggunaan perangkat, kemampuan kognitif dalam mengolah informasi, serta aspek sosial-

emosional dalam berinteraksi didunia digital. Dengan demikian, literasi digital menjadi bekal penting bagi masyarakat untuk dapat beradaptasi, meningkatkan budaya membaca, serta memanfaatkan teknologi secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.2.7 Kelebihan Dan Kekurangan Literasi Digital

Chairul Rizal dkk, 2022:6 animasi interaktif ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, seperti dijelaskan berikut ini:

#### 1. Mempermudah akses informasi dan pembelajaran

Literasi digital memungkinkan siapa saja untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan lebih cepat, mudah, dan menyenangkan.

#### 2. Meningkatkan daya kritis dan kreativitas

Individu dapat berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, serta berkomunikasi lebih efektif melalui perangkat digital.

#### 3. Mendukung partisipasi social dan ekonomi

Literasi digital memberi peluang untuk berpartisipasi dalam masyarakat modern dan memperoleh keuntungan ekonomi.

#### 4. Meningkatkan perlindungan diri dari hoax

Membantu individu lebih kritis terhadap informasi palsu dan lebih aman dalam interaksi digital.

#### Kekurangan literasi digital

#### 1. Rentan terhadap penyalahgunaan teknologi

Banyak kasus *crybercrime* seperti penipuan, *hacking*, penyadapan, spam, dan manipulasi data.

#### 2. Kurangnya kesadaran analisis informasi

Banyak remaja cenderung malas memverifikasi informasi dan mudah meyebar hoax.

#### 3. Risiko social dan psikologis

Penyalahgunaan media digital dapat menimbulkan dampak *negative* seperti kecanduan, penurunan interaksi langsung, serta masalah etika.

#### 4. Ketertinggalan jika tidak dikuasai

Generasi yang kurang menguasai literasi digital berisiko tersisih dan dunia kerja, pendidikan, dan partisipasi social.

### **2.2.8 Media Animasi untuk Meningkatkan Literasi digital**

Media animasi adalah alat yang sangat strategis untuk meningkatkan literasi digital di sekolah dasar. Desain media animasi untuk meningkatkan literasi digital dengan tambahan suara, gambar bergerak, background, dan beragam animasi. Pada pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital ini di desain khusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi mendengar dan memahami cerita di kelas IV SD Negeri 067776 Medan Johor, yang bertujuan untuk melatih konsentrasi, minat belajar, daya ingat peserta didik, dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **2.3 Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah merupakan sistem, maksudnya bahwa bahasa tersebut dibentuk oleh sebuah komponen yang bersifat secara tetap dan dapat dikaedahkan. Selain bersifat sistem bahasa juga bersifat sistemis. Sistem dimana bahasa tersebut tersusun rapi menurut suatu pola tertentu, bukan tersusun baik secara acak ataupun secara sembarangan. Adapun sistemis maksudnya bahasa bukan berdasarkan sistem tunggal melainkan terdiri dari subsistem. (Suparlan, 2021:3)

Menurut (Yulita, 2023:5608) Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia juga meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi dengan baik dan benar. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia yaitu merupakan kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia merupakan suatu sistem yang teratur dan tersusun berdasarkan pola tertentu serta terdiri atas berbagai subsistem. Selain itu, Bahasa Indonesia menjadi

mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan karena memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan menulis, membaca, dan berkomunikasi secara baik dan benar. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta pembentukan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

### **2.3.1 Materi Teks Narasi**

#### **2.3.2 Pengertian Teks Narasi**

Diyah Anggita Wijaya, 2023:3573 menyatakan Teks narasi adalah kegiatan menulis yang di dalamnya menceritakan sebuah kisah dengan urutan waktu atau peristiwa yang terjadi baik itu cerita fiktif maupun nyata, Dalam pembelajaran teks narasi terdapat nilai-nilai yang mampu menjadi pengembang potensi peserta didik.

Jesi Nastury, 2022:1459 Menulis teks narasi pada dasarnya mengarahkan siswa mampu secara aktif menyampaikan dan mengekspresikan berbagai pendapat, ide, gagasan atau perasaan untuk berbagai tujuan secara runtun dan sistematis. Dengan keterampilan menulis, seseorang akan dimudahkan untuk mengkomunikasikan gagasan, ide, pikiran dan pengalamannya dalam bentuk tulis maupun lisan.

Teks narasi ialah tulisan yang tujuannya menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia dan rangkaian tuturan yang menceritakan atau menyajikan satu hal atau kejadian melalui penonjolan tokoh pelaku dengan maksud memperluas pengetahuan pendengar atau pembaca. (Hasriani, 2021:76)

uraian diatas dapat disimpulkan bahwa teks narasi adalah tulisan yang menceritakan rangkaian peristiwa secara kronologis dengan melibatkan tokoh, tempat, dan waktu, bertujuan menghibur serta memberi wawasan kepada pembaca.

#### **2.3.3 Tujuan, Unsur, Struktur, dan Contoh Teks Narasi**

##### **1. Tujuan Teks Narasi**

Tujuan utama dari sebuah teks narasi adalah untuk menyampaikan rangkaian peristiwa atau kejadian secara runtut, jelas, dan terstruktur sehingga pembaca maupun pendengar dapat mengikuti jalan cerita dengan baik. Teks narasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian cerita, tetapi juga sebagai media untuk menghadirkan pengalaman batin, imajinasi, serta pesan moral kepada pembacanya.

Narasi fiksi, seperti dongeng, fabel, legenda, maupun cerita rakyat, umumnya ditulis dengan maksud menghibur sekaligus memberikan kesan yang mendalam melalui alur yang menarik dan tokoh-tokoh yang hidup dalam imajinasi pembaca. Sebaliknya, narasi nonfiksi, misalnya kisah pengalaman pribadi, ditulis agar pembaca dapat merasakan secara langsung suasana, perasaan, dan kejadian yang dialami penulis seakan-akan mereka ikut terlibat di dalamnya.

Lebih dari itu, teks narasi sering kali mengandung nilai-nilai kehidupan, seperti kejujuran, kerja keras, sikap saling menghargai, dan pentingnya kebersamaan, yang secara tidak langsung memberikan pembelajaran moral kepada pembaca. Melalui narasi, seseorang juga dapat membayangkan latar tempat, suasana hati tokoh, maupun rangkaian peristiwa yang terjadi. Hal ini dimungkinkan karena narasi disampaikan berdasarkan urutan waktu sehingga pembaca dengan mudah memahami alur perjalanan cerita dari awal hingga akhir.

## **2. Unsur-unsur Teks Narasi**

- a. Tema, yaitu ide pokok yang menjadi dasar cerita. Contohnya, tema yang sering muncul adalah cinta, keluarga, persahabatan, atau perpisahan.
- b. Latar, berupa keterangan mengenai waktu dan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita.
- c. Alur, yakni pola pengisahan peristiwa. Alur bisa maju (kronologis), mundur (regresif), atau campuran (maju-mundur).
- d. Tokoh, yaitu pelaku dalam cerita. Berdasarkan sifatnya, tokoh dapat berupa protagonis (utama), antagonis (penentang tokoh utama), atau tritagonis (penengah/netral).
- e. Sudut pandang, yaitu cara penulis menyajikan cerita, bisa menggunakan orang pertama, kedua, maupun ketiga.

### 3. Struktur Teks Narasi

- Orientasi (Pengenalan): Mengenalkan tokoh, latar, dan situasi awal.
- Komplikasi (Masalah): Terjadinya masalah atau konflik yang dialami tokoh.
- Resolusi (Penyelesaian): Masalah yang dihadapi tokoh mulai teratasi.
- Koda (Penutup/Pesan Moral) (opsional): Memberikan pesan.

### 4. Contoh teks narasi

Teks narasi ada beberapa macam, contohnya seperti: Dongeng, cerita rakyat, dan cerpen.

#### a. Dongeng

Dongeng adalah cerita tradisional yang berisi kisah imajinatif dengan pesan moral, biasanya disampaikan secara lisan dari generasi untuk menghibur dan mengajarkan nilai kehidupan.



**Gambar 2. 1 Contoh Dongeng Legenda**

Sumber: [https://id.images.search.yahoo.com/images/view;\\_ylt](https://id.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt)

#### b. Cerita rakyat

Cerita rakyat adalah kisah tradisional yang berasal dari masyarakat suatu daerah, diwariskan secara lisan, dan mengandung nilai budaya, moral, serta kepercayaan local. cerita ini biasanya menceritakan asal-usul, petualangan, atau kehidupan sehari-hari masyarakat setempat.



**Gambar 2. 2 Contoh Cerita Rakyat**

Sumber: [https://id.images.search.yahoo.com/images/view;\\_ylt](https://id.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt)

#### c. Cerpen

Cerpen (cerita pendek) adalah karya sastra naratif yang berisi kisah singkat dengan fokus pada satu peristiwa atau tokoh utama, bertujuan menghibur atau menyampaikan pesan dalam bentuk yang padat dan ringkas.



**Gambar 2. 3 Contoh Cerpen**

Sumber: <https://riset.guru/20-contoh-cerpen-pendidikan-anak-sekolah-dasar>

## 2.4 Penelitian yang relevan

Pelaksanaan kegiatan penelitian memerlukan beberapa penelitian yang relevan dalam mendukung penelitian, terkhusus mengenai pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital yang menggunakan pengembangan R&D dengan model PPE (*planning, production* dan *evaluation*).

Berikut ini penelitian yang relevan dengan pengembangan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital:

1. R Anggara (2020) dalam artikel jurnal yang berjudul "Efektivitas Media Animasi Interaktif Dalam Pembelajaran" dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang telah dilakukan berhasil dan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital mendapatkan validasi baik sekali serta medianya dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Nurul Hidayah (2023) dalam artikel jurnal yang berjudul "Pengembangan Media Animasi Interaktif Terhadap Literasi Digital Siswa" memperoleh

kesimpulan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dan mendapatkan hasil validasi baik sekali.

Maka peneliti hendak melakukan sebuah penelitian yang berbeda dari yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu mengembangkan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital yang bervariasi dan menarik sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di sekolah dasar. Media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital ini akan berfokus pada materi teks narasi.

## **2.5 Kerangka berfikir**

Teknologi komputer pada masa sekarang ini dapat meningkatkan keinginan seseorang dalam menjelajahi data serta informasi secara praktis dan lebih luas. Media pembelajaran adalah salah satu wujud nyata dari penggunaan teknologi yang semakin meningkat. Perkembangan teknologi yang semakin meningkatkan fitur-fitur dan inovasi terbaru mengajak pendidik untuk semakin kreatif dalam proses pembelajaran.

Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil dalam menggunakan media. Kenyataannya di lapangan, guru masih kurang mampu untuk merancang dan memilih media yang sesuai dengan pembelajaran, dan guru masih kurang mampu dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pendidik hanya mampu menggunakan media berupa buku tematik, media sederhana berupa gambar ditempel di kertas karton, dan powerpoint sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyusun kerangka berpikir mengenai media pembelajaran animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital pada mata pelajaran. Diharapkan media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar yang ada pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media animasi interaktif untuk meningkatkan literasi digital dengan materi teks narasi.