

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan literasi digital telah menjadi salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Literasi digital tidak hanya menjadi keterampilan esensial bagi siswa di tingkat pendidikan tinggi, tetapi juga di tingkat sekolah dasar. Literasi digital adalah bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Naufal, 2021). Literasi digital juga cenderung pada hal-hal keterampilan teknis dan berfokus pada aspek kognitif dan sosial emosional dalam dunia dan lingkungan digital (Naila dkk., 2021). Dalam hal ini, literasi digital bukan hanya sekedar kemampuan untuk menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, mengkritisi, dan memproduksi informasi digital.

Namun, berdasarkan penelitian (Nugraha, 2022) menyatakan masih kurangnya pembicaraan yang menautkan literasi digital di dalam pembelajaran mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Sejalan dengan itu, masalah yang sering dihadapi dalam literasi digital adalah memahami dan mengevaluasi informasi yang ditemukan secara online, kurangnya pemahaman tentang literasi digital, serta ketidakmampuan untuk menggunakan alat-alat digital dengan efektif untuk tujuan pembelajaran (Effrisanti, 2023). Adapun permasalahan yang muncul dalam upaya

peningkatan literasi digital adalah siswa yang kesulitan berkolaborasi dalam ranah digital (Baharudin, 2023).

Kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran juga menjadi keterampilan yang sangat penting di abad ke-21, di mana siswa dituntut untuk dapat bekerja sama, berbagi ide, dan memecahkan masalah secara bersama-sama (Mashudi, 2021). Kolaborasi bukan hanya tentang bekerja dalam kelompok, tetapi juga bagaimana siswa dapat menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas dengan efisien. Ditemukan permasalahan atau problematika terhadap kemampuan kolaborasi siswa yang kurang kolaboratif. Menurut penelitian yang dilakukan (Pratama dkk, 2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa masih belum dapat berdiskusi dengan baik serta bersosialisasi dengan teman sebaya yang kurang dekat dengan mereka. Hal ini terjadi karena beberapa factor seperti kurangnya variasi metode pembelajaran dan variasi media pembelajaran. Selain itu, ketika siswa belajar mengenai literasi digital hanya cenderung bekerja secara individual saat beraktivitas di depan perangkat masing-masing meskipun siswa tersebut sudah dikelompokkan.

Jika melihat data yang dipublikasikan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2018, Indonesia masih sangat tertinggal dan ketinggalan dalam bidang literasi, Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah (Winangi, 2021). Kemudian berdasarkan hasil penelitian PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022, menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia menempati urutan ke-11 dari bawah (Kemendikbudristek, 2023). Kenyataan ini sangat menyedihkan

dan erotis di saat perubahan yang cepat. Berdasarkan survei APJII terdapat kesenjangan dalam penggunaan internet, penyalahgunaan internet, yang menjadi salah satu faktor rendahnya literasi digital. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan (Rahmah dkk, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar” yang menyatakan bahwa siswa masih belum terbiasa menggunakan teknologi untuk pembelajaran yang ada di kelas dan beberapa siswa kelas V masih ada beberapa yang mengaku tidak pernah menggunakan komputer dalam pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan (Setianingsih dkk, 2024) menjelaskan bahwa ketersediaan sumber daya berbasis ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) khususnya yang berbasis digital kurang dioptimalkan sebagai media pembelajaran yang menunjang. Kondisi tersebut tak luput menjadi salah satu penyebab rendahnya literasi digital yang dimiliki siswa. Berdasarkan angket awal yang diberikan kepada 23 siswa, diketahui 43,47% siswa memiliki pemahaman literasi digital yang baik, 34,78% berkategori cukup, dan 21,75% berkategori kurang.

Dalam ranah literasi digital aspek kemampuan kolaborasi siswa juga menjadi penting untuk ditingkatkan dalam pembelajaran menggunakan teknologi (Rahmani dkk., 2021). Kolaborasi merupakan proses bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama (Baharudin, 2023). Kemampuan kolaborasi digambarkan pada suasana pembelajaran untuk menumbuhkan siswa dalam bekerjasama dengan kelompok kecil dan kelompok besar sehingga mencapai tujuan bersama, dapat membangun pengetahuan melalui dialog, berbagi informasi sesama siswa serta

meningkatkan kemampuan mental. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Ruhmawati dkk., 2024) didapatkan permasalahan mengenai kemampuan kolaborasi siswa masih tergolong rendah salah satu penyebabnya adalah rendahnya komunikasi yang dilakukan saat kolaborasi dalam menyelesaikan tugas diskusi kelompok bersama teman sekelas yang tidak termasuk teman dekat. Selain itu, hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam sesi diskusi kelompok, masih terdapat siswa pasif karena pemalu, sehingga kolaborasi siswa kurang terjalin.

Permasalahan yang serupa juga ditemukan pada SD di Kecamatan Kubutambahan. Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di kelas V di SDN 1 Tambakan, SDN 1 Bontihing, SDN 2 Bontihing, dan SDN 3 Bontihing mengenai upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa. Dilihat dari upaya yang dilakukan oleh guru, literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuisisioner untuk mengukur literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa kelas V yang disajikan pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2.

Tabel 1. 1 Hasil Kuisisioner Literasi Digital

No	Nama Sekolah	Kelas	Siswa dengan kemampuan Literasi Digital yang tinggi		Siswa dengan kemampuan Literasi Digital yang rendah		Jumlah siswa
			%	Siswa	%	Siswa	
1.	SDN 1 Tambakan	V	21,1%	4	78,9%	15	19 Siswa
2.	SDN 1 Bontihing	V	20,8%	5	79,2%	19	24 Siswa
3.	SDN 2 Bontihing	V	14,3%	3	85,7%	18	21 Siswa
4	SDN 3 Bontihing	V	11,1%	1	88,9%	8	9 Siswa

Tabel 1. 2 Persentase Kolaborasi siswa

No	Nama Sekolah	Kelas	Siswa dengan kemampuan kolaborasi yang tinggi		Siswa dengan kemampuan kolaborasi yang rendah		Jumlah siswa
			%	Siswa	%	Siswa	
1.	SDN Tambakan 1	V	10,5%	2	89,5%	17	19 Siswa
2.	SDN Bontihing 1	V	37,5%	9	62,5%	15	24 Siswa
3.	SDN Bontihing 2	V	19,0%	4	81,0%	17	21 Siswa
4	SDN Bontihing 3	V	22,2%	2	77,8%	7	9 Siswa

Berdasarkan data Tabel 1.1 literasi digital siswa sekolah dasar dilihat dari nilai persentase masih tergolong rendah. Kemudian, dilihat dari Tabel 1.2 hasil persentase kemampuan kolaborasi siswa juga masih rendah. Rendahnya literasi digital terjadi karena factor dari rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan berkomunikasi secara efektif. Selain itu, terbatasnya akses terhadap media pembelajaran digital yang interaktif dan memadai, yang membuat siswa kurang terbiasa dengan teknologi (Nafisah dkk., 2023). Tidak hanya itu, kemampuan kolaborasi siswa juga masih kurang berkembang. Siswa lebih cenderung bekerja secara individual dan jarang terlibat dalam aktivitas kerja kelompok yang memerlukan kerjasama dan komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V pada sekolah dasar di Gugus VII di Kecamatan Kubutambahan. Ditemukan permasalahan bahwa kemampuan literasi digital dan kolaborasi siswanya masih rendah. Permasalahan ini, terlihat dari minimnya penggunaan teknologi digital dan media dalam proses pembelajaran serta kurangnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan perangkat digital untuk mencari informasi, memahami konten,

maupun berkolaborasi secara efektif. Hal ini terjadi karena guru kurang memiliki keterampilan dan kurang memiliki waktu dalam mengembangkan media pembelajaran terutama media yang berbasis teknologi. Selain itu, siswa cenderung masih bergantung pada media cetak buku, tampilan buku yang membosankan atau dapat dikatakan dalam proses pembelajaran dikelas lebih dominan menjelaskan materi tanpa bantuan media pembelajaran. Berdasarkan akan hal itu, siswa jarang terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang mendorong kerja sama, sehingga mereka belum terlatih untuk berbagi ide, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas bersama secara efektif.

Menyikapi permasalahan tersebut, peranan guru sebagai fasilitator mengharuskan guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media alternatif. Pengembangan media pembelajaran yang tepat dan menarik merupakan kunci dalam membentuk pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan bagi siswa (Husna dan Supriyadi, 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengembangkan animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, guru dapat menghadirkan sesuatu yang kurang menarik menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran animasi yaitu salah satu wahana atau alat yang digunakan oleh seorang guru yang berbentuk gambar bergerak sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media animasi bisa dimaksimalkan melalui kolaborasi kapabilitas guru dalam melekat teknologi. Dari hasil penelitian Kurniaseh & Darwis, (2024) menyatakan bahwa

dengan media animasi berbasis mind mapping media selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk. Hal ini tentu menjadikan media animasi *mind mapping* sebagai sarana alternatif dalam upaya mendorong semangat maupun daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Dengan menyajikan informasi secara grafis, animasi *mind mapping* dapat merangsang pemikiran kreatif dan memperkuat pemahaman konsep. Ditinjau dari segi waktu, *mind mapping* dapat mengefisiensikan penggunaan waktu dalam pembelajaran (Yuniati dkk., 2019). Selain itu, dengan menerapkan pembelajaran interaktif dalam media animasi *mind mapping* interaksi siswa terbangun antara siswa dengan media pembelajaran, antara siswa dengan siswa lainnya, dan dapat mendorong kolaborasi. Sejalan dengan itu, media berbasis pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022).

Menurut teori Piaget, anak-anak yang berusia 7-11 tahun memiliki pemikiran yang berada pada tahap pemikiran konkret (Septianti & Afiani 2020). Pada usia ini siswa baru bisa berfikir secara sistematis terhadap benda dan peristiwa konkret. Siswa akan mengalami kendala/kesulitan dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, apabila dalam tahap ini guru melakukan kegiatan belajar secara verbal tanpa menggunakan perantara yang konkret. Hal tersebut menjadi dasar bahwa penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta bersifat konkret seperti animasi *mind mapping* dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan ini sangat relevan dilaksanakan dikarenakan sudah terdapat beberapa penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran *mind mapping* yang dilakukan oleh Sayia NuruI Ilmiyah, Arifin Maksun, dan Taofik (2023) terkait tentang pengembangan media *mind mapping* berbantuan aplikasi canva. Penelitian ini sangat relevan dilaksanakan dikarenakan Penelitian tersebut mendapat hasil validasi oleh ahli media menunjukkan media yang dikembangkan memiliki nilai 84% (layak digunakan dengan revisi), oleh ahli materi 96% (layak digunakan tanpa revisi), dan oleh ahli bahasa 95% (layak digunakan tanpa revisi). Rata-rata skor akhir adalah 92% (sangat layak digunakan). Penggunaan media ini interaktif dan menyenangkan, membantu siswa dalam berpikir kreatif dan memahami teknologi.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dalam hal ini, peneliti pun tertarik untuk menggagas sebuah penelitian yang ingin dikembangkan yang berjudul “Pengembangan Media Animasi *Mind Mapping* Berbasis Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Literasi digital siswa sekolah dasar cenderung masih rendah yang di tunjukan pada perolehan nilai persentase pada SD Negeri 1 Tambakan sebesar 78,9%, pada SD Negeri 1 Bontihing 79,2%, pada SD Negeri 2 Bontihing 85,7%, dan pada SD Negeri 3 Bontihing sebesar 88,9% . Hal

tersebut dikarenakan terbatasnya penggunaan media digital di sekolah yang masih kurang optimal karena penyediaannya masih terbatas.

2. Kemampuan kolaborasi siswa masih cenderung rendah yang ditunjukkan dari perolehan persentase kolaborasi siswa pada SD Negeri 1 Tambakan sebesar 89,5%, pada SD Negeri 1 Bontihing 62,5%, pada SD Negeri 2 Bontihing 81,0%, dan pada SD Negeri 3 Bontihing sebesar 77,8%. Hal tersebut terjadi karena siswa cenderung masih bergantung pada media cetak buku, sehingga kemampuan kolaborasinya kurang efektif.
3. Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran oleh guru yang dapat memfasilitasi literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa.
4. Belum adanya pengembangan animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi digital dan kolaborasi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah bahwa ruang lingkup kajian yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, maka dari itu untuk menghindari luasnya ruang lingkup kajian dan dapat menciptakan hasil yang optimal, perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap penelitian ini. Berpijak pada identifikasi masalah, pembatasan masalah ini difokuskan terhadap belum dikembangkannya media pembelajaran yang belum mampu memfasilitasi literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa. Media yang dikembangkan hanya di batasi pada materi sinonim dan antonim kelas V SD dikarenakan pada materi ini siswa masih sulit dalam memahami dan membedakan sinonim dan antonim.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimanakah rancang bangun media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif untuk siswa kelas V SD ?
2. Bagaimanakah validitas media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif untuk siswa kelas V SD ?
3. Bagaimanakah kepraktisan media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif siswa kelas V SD?
4. Bagaimanakah efektivitas media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SD ?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah diatas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif untuk siswa kelas V SD.
2. Untuk mengetahui validitas hasil dari pengembangan media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif untuk siswa kelas V SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif untuk siswa kelas V SD.

4. Untuk mengetahui media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berupa animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi digital dan kolaborasi siswa kelas V SD, diharapkan dapat memberikan sumbangan praktis dalam upaya pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi digital dan kolaborasi siswa.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi referensi pengembangan animasi *mind mapping* untuk meningkatkan literasi digital dan kolaborasi siswa. Selain itu, media ini juga dapat digunakan sebagai media alternatif untuk membantu serta mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi terkait pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Siswa

Dapat mempermudah dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan literasi digital dan kolaborasi siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam fokus penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini fokus pada siswa kelas V SD. Untuk spesifikasi produk yang diharapkan akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Animasi *mind mapping* ini merupakan sebuah multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif yang diperuntukkan untuk siswa kelas V.
2. Materi dalam animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif mencakup materi tentang sinonim dan antonim.
3. Bagian halaman pembuka sampai halaman penutup animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif dibuat dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan materi yang telah diangkat. Animasi *mind mapping* terdiri dari judul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi sinonim dan antonim, soal evaluasi, permainan atau halaman diskusi dan profil pengembang, serta terdapat animasi karakter yang menjelaskan apa saja yang terdapat pada media.
4. Media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif ini berbentuk media digital, yang didesain dalam bentuk animasi yang dipadukan dengan *mind mapping* pada bagian penjabaran materi dengan berbantuan aplikasi *mindomo*, *canva*, *adobe express* dan *web wordwall*.

5. Materi dalam media ini ditampilkan dalam bentuk *mind mapping* yang mudah dipahami serta dilengkapi navigasi, teks, audio dan animasi, gambar.
6. Animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai penunjang selama proses pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada era digitalisasi saat ini, literasi digital dan kolaborasi menjadi dua keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa. Literasi digital memungkinkan siswa untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari internet dengan aman dan bertanggung jawab. Sementara itu, kolaborasi memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain untuk menyelesaikan tugas, memecahkan suatu masalah, dan mencapai tujuan bersama. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan literasi digital dan kolaborasi siswa. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan literasi digital dan kolaborasi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru belum mampu memvariasikan media pembelajaran, penggunaan sarana dan prasarana yang masih terbatas serta rendahnya literasi digital dan kolaborasi siswa yang kurang terjalin. Dari permasalahan ini, maka penting adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi digital dan kolaborasi siswa yaitu melalui pengembangan media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

- a. Dengan digunakannya media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif, diharapkan efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa.
- b. Dengan digunakannya media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dan dengan persetujuan guru kelas, diharapkan siswa lebih terkontrol dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Melalui media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat memiliki motivasi dan kesiapan yang tinggi untuk belajar menggunakan media animasi *mind mapping*.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut.

- a. Materi dalam penelitian pengembangan media ini, hanya memuat salah satu materi Bahasa Indonesia yaitu tentang sinonim dan antonim.
- b. Pengembangan media ini hanya memperhatikan aspek tentang literasi digital dan kolaborasi siswa kelas V sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, untuk menghindari adanya kesalahan-kesalahan dalam penelitian ini, berikut terdapat beberapa definisi istilah :

1. Media animasi *mind mapping* berbasis pembelajaran interaktif yang menggabungkan visualisasi animasi dengan teknik *mind mapping* yang bersifat interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat memuat catatan kecil berupa teks, gambar, warna, dan lain-lainya.
2. Literasi digital adalah kemampuan individu dalam hal memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan efisien dalam berbagai format dengan bijaksana.
3. Kemampuan kolaborasi siswa merupakan keterampilan untuk bekerja secara bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini melibatkan berbagai keterampilan dan sikap siswa dalam membuat sesuatu dan memecahkan masalah yang kompleks.

