

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari sembilan bagian penting yaitu: (1) latar belakang penelitian, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1. Latar Belakang**

Era yang serba digital ini, teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Kompetensi literasi digital dimana kemampuan yang berarti menggunakan teknologi secara efektif dan kritis, telah menjadi kebutuhan dasar untuk memajukan pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sosial. Perubahan yang terjadi di berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, ekonomi, teknologi, komunikasi, informasi, transportasi, dan lainnya, menuntut manusia untuk memiliki keterampilan yang relevan dalam menghadapinya. Keterampilan abad ke-21 yang penting untuk dikuasai mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, literasi teknologi informasi, serta pemahaman informasi dan media. Kemampuan mengakses teknologi dan mengelola informasi melalui media digital, yang dikenal sebagai literasi digital, menjadi sangat diperlukan terutama di era disrupsi teknologi untuk mengolah informasi secara efektif dan menghadapi tantangan zaman. Literasi digital memiliki peran krusial bagi siswa, karena menjadi fondasi untuk bersaing di dunia kerja. Dalam era Revolusi

Industri Keempat, di mana digitalisasi menjadi inti produksi industri, pekerja diharapkan memiliki pengetahuan yang bersifat terdisiplin (Nafisah et al., 2023). Menurut Martin (dalam Naufal, 2021) literasi digital merupakan kemampuan individu dalam memakai perangkat digital sesuai etika sehingga individu dapat terfasilitas untuk menjelajah, mengatur, menerapkan, mengevaluasi, dan menganalisis sumber aset digital agar dapat memnegmbangkan pengetahuan baru, merangkai media berekspresi, bersosialisasi antar individu pada kondisi kehidupan tertentu guna menciptakan sosial, baru dari beberapa bentuk literasi yaitu : perangkat digital, TIK, visualisasi, media.. Menurut Hague & Payton (dalam Tahir et al., 2024) Literasi digital merupakan aktivitas individu untuk dapat menggunakan keterampilan fungsional pada perangkat digital dengan tujuan dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktivitas, berkolaborasi, bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang.

Dalam dunia pendidikan saat ini tentu sudah banyak memanfaatkan media digital sebagai fasilitas dalam kegiatan belajar. Seiring berkembangnya zaman ketersediaan media pembelajaran digital juga sudah mulai mudah ditemui selain pendidik siswa juga dapat mengakses langsung media digital melalui internet dan *smartphone* yang mereka miliki. Kemudahan dari adanya teknologi adalah siapa saja memiliki kebebasan dalam berselancar di internet. Maka pentingnya kemampuan untuk menggunakan teknologi dan internet yang termasuk ke dalam kemampuan literasi digital. Hal tersebut didukung dengan adanya data dari Badan Pusat Statistik yang menyatakan adanya perbedaan signifikan dalam akses teknologi informasi dan komunikasi (TIK) antara siswa di wilayah perkotaan dan pedesaan di Indonesia. Rata-

rata siswa berusia 5-24 tahun pada wilayah perkotaan memiliki akses terhadap telepon seluler sebesar 90,94%, komputer sebesar 23,52%, dan internet sebesar 85,13%. Sebaliknya siswa di wilayah pedesaan hanya memiliki akses ke telepon seluler sebesar 81,20%, komputer sebesar 8,77%, dan internet sebesar 66,87%. Perbedaan ini menunjukkan adanya kesenjangan akses TIK antara wilayah perkotaan dan pedesaan, yang dimana pernyataan ini juga menjadi salah satu faktor penghambat dalam kemampuan literasi digital.

Masalah lain yang dihadapi dalam literasi digital adalah penyalahgunaan internet oleh siswa untuk mengakses konten negatif, seperti pornografi dan kekerasan. Perilaku tersebut dapat memicu masalah serius, seperti perundungan daring atau yang dikenal dengan *cyberbullying*, kejahatan siber atau *cybercrime*, dan juga kekerasan seksual di kalangan siswa. Perilaku tersebut ditunjukkan dengan survei yang telah dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menunjukkan bahwa indeks literasi digital di Indonesia belum mencapai kategori baik, dengan skor yang masih berada di atas 3,00 (kategori sedang) tetapi belum mencapai 4,00. Sehingga dibutuhkan kecakapan digitalisasi dalam dunia pendidikan.

Kurikulum menjadi komponen penting yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran di kelas yang terdiri dari tujuan pendidikan, isi, mata pelajaran, metode pengajaran dan sistem skoring. Perubahan era berlangsung, mengharuskan adanya pemabaruan kurikulum yang lebih fleksibel digunakan pada era tertentu. Hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi, ilmu pengetahuan, serta perkembangan nilai-nilai budaya yang semakin pesat. Kurikulum yang saat ini digunakan dalam menunjang pendidikan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Adanya kurikulum merdeka

merupakan bentuk respon dari adanya efek pandemi Covid-19. Kegiatan belajar kurikulum merdeka berpusat pada peserta didik. Kurikulum merdeka memberikan hak kepada sekolah agar dapat merancang kurikulum sesuai kondisi yang ada dengan tetap memperhatikan pengembangan profil pelajar Pancasila. Nilai-nilai dalam profil ini diimplementasikan melalui proses-proses yang terdiri dari fase pembelajaran mandiri, fase perubahan mandiri, dan fase berbagi secara mandiri.

Sekolah Dasar (SD) yang merupakan Lembaga Pendidikan formal dan berjenjang pada tingkat Pendidikan dasar, sudah tepat dalam mewujudkan tujuan pemerintah di bidang Pendidikan dalam penerapan kurikulum Merdeka. (Suhartoyo et al., 2020). Akhir-akhir ini perogram “Merdeka Belajar” yang dikemukakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) diperhatikan banyak kalangan. Empat perubahan digagas demi menunjang “kemerdekaan belajar” salah satunya adalah Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) Pratama (dalam Suhartoyo et al., 2020). Proses pembelajaran dalam kurun waktu ini pada sekolah umum yakni SD lebih dominan dilaksanakan secara pasif, dimana pengajar menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Pembelajaran di kelas yang pasif mengakibatkan murid cepat bosan dan menurunkan minat peserta didik waktu mencerna materi (Ramdhani et al., 2020) Gagasan yang dikeluarkan oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pada pembelajaran menyenangkan, yang melibatkan partisipasi peserta didik yang lebih banyak dibandingkan guru yang disebut dengan istilah Kemerdekaan Belajar. Efek adanya teknologi di dunia pendidikan berdampak pada perubahan pencarian informasi yang tak terbatas dengan adanya jaringan internet. Informasi dapat diakses oleh setiap individu dengan mudah ditempat dan waktu yang

berbeda (Selsabila & Pramudiani, 2022). Permasalahan tersebut menjadi salah satu tantangan dunia pendidikan dikarenakan telah era 4.0, dimana individu dituntut mengoptimalkan kemampuan intelektual, informasi dan literasi digital, kecakapan media, kecakapan data dan inovasi data serta kemampuan komunikasi (Urip & Riwanto, dalam Sri Maruti et al., 2022). Kecakapan terkomputerisasi didefinisikan sebagai kapasitas pemanfaatan media digital agar memperoleh, mengerti, mendapat, menggunakan, mensurvei, dan menilai data sesuai kaidah yang berlaku di masyarakat. (Agus & Shavab, 2020).

Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Bahasa Inggris memiliki keterkaitan yang erat dengan pengembangan literasi digital siswa. Kurikulum merdeka mendorong penggunaan berbagai alat dan metode pembelajaran berbasis teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris. Menyatunya teknologi dengan dunia pendidikan telah menggeser metode pengajaran dari yang berpusat pada pendidik ke yang berpusat pada peserta didik dalam konteks belajar bahasa. Riasati (dalam Naimah et al., 2024) menyatakan dalam pergeseran metode pembelajaran pendidik sebagai fasilitator, memberikan dukungan dan bimbingan dalam proses pembelajaran siswa. Selain itu integrasi teknologi juga memungkinkan siswa untuk mengumpulkan informasi dan berinteraksi dengan berbagai sumber daya, seperti gambar dan video (Naimah et al., 2024). Penelitian yang dilaksanakan oleh Naimah et al (2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi pada kegiatan di kelas dapat secara signifikan mengangkat kualitas pembelajaran siswa. Adanya penggunaan teknologi menjadikan pengalaman belajar lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Penggunaan teknologi juga dapat

meningkatkan kemampuan akademik siswa hal ini selaras dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (dalam Naimah et al., 2024) menunjukan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan kemampuan Akademik.

Adapun mata pelajaran yang membutuhkan kecakapan literasi digital adalah mata pelajaran Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa digital yang wajib diketahui dalam perang dunia karena pentingnya peran untuk Bahasa internasional sekaligus Bahasa teknologi. Dalam aspek pendidikan Bahasa Inggris menjadi suatu pengetahuan Bahasa asing yang sudah diterapkan mulai dari jenjang SD hingga perguruan tinggi. Bahasa asing wajib untuk dipelajari ialah Bahasa Inggris yang merupakan bahasa yang mempunyai jumlah penutur terbanyak, yang sering disebut dengan istilah *lingua franca* (Febriana Tamrin, 2019). Bahasa Inggris adalah materi yang wajib ada di kurikulum pendidikan era digital ini. Bahasa Inggris menjadi alat utama Pendidikan di Indonesia guna memberikan investasi yang berguna untuk mengembangkan dan menata Bahasa. Pernyataan tersebut menjadi suatu pengetahuan yang tidak dapat diabaikan agar dapat saling mendukung dan menguatkan dalam setiap aspek kehidupan masyarakat. Pendidikan perlu disampaikan melalui bahasa yang sesuai dengan wadah penyampaian Pengetahuan itu, yaitu Bahasa pengantar dalam dunia Pendidikan (Ana et al., 2022) Terlegalisasinya era baru yang memudahkan setiap insan, maka dituntut untuk menguasai Bahasa Inggris menjadi jembatan agar memperluas peluang di dunia kerja menuju kesuksesan.

Bahasa Inggris pada dunia pendidikan Indonesia adalah suatu ilmu pengetahuan yang diberikan kepada siswa kepada seluruh jenjang pendidikan dari

berbagai tingkatan. Wakil rakyat memberikan pendidikan Bahasa Inggris dari usia muda di jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui berbagai kurikulum yang telah diterapkan hingga pada kurikulum merdeka yang sedang berjalan saat ini. Penetrasi penggunaan Bahasa Inggris di Indonesia masih rendah, yaitu di bawah delapan persen. Selain hal tersebut terdapat faktor lain dimana terdapat opini atau *statement* bahwa Masyarakat Indonesia yang menggunakan dan berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris dalam keseharian yang tidak mencerminkan sikap nasional (Byslina Maduwu, 2016). Hasil penelitian oleh Lembaga Pendidikan dunia EF *English First* mempublikasikan laporan komprehensif pertama, terkait catatan kemampuan Bahasa Inggris atau EF *English Proficiency Index* (EF EPI) di 44 negara adapun kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia berada di posisi terendah di urutan ke-34, Malaysia pada urutan ke -9. Fisher (dalam Byslina Maduwu, 2016) EF EPI ialah data-data utama yang dapat memberikan informasi kemampuan berbahasa Inggris orang dewasa di berbagai negara.

Dari adanya koneksi terkait antar satu dan lainnya menjadi salah satu dampak berkembangnya teknologi digital secara cepat termasuk ilmu pengetahuan Bahasa Inggris sehingga terlaksananya tanggungan pentingnya program digitalisasi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Pemanfaatan perangkat digital memperluas opsi untuk tenaga pendidik untuk upaya peningkatan kegiatan belajar mengajar. Masita (2023) menyatakan kegiatan pendidikan dengan mempergunakan perangkat digital berdampak pada kegiatan belajar mengajar pada materi Bahasa Inggris mejadi lebih efektif dibuktikan dengan aadanya peningkatan kemampuan siswa pada beberapa materi bahasa inggris. Dimana materi yang berhasil disampaikan terkait

dengan penggunaan multimediaa pada kegiatan belajar di kelas efektif pada kemampuan memhami suku kata dan struktur bahasa inggris menjadi lebih terampil. Pemanfaatan tulisan cetak, film/ video animasi melalui perangkat digital mampu meemberikan siswa berekpresi dan memahami materi secara mendalam sehingga peserta didik juga bisa mengkases informasi yang dibutuhkan untuk diterapkan pada pembelajaran mereka agar dapat dianalisa dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Kemajuan teknologi moderen telah mengubah metode pembelajaran bahasa inggris secara signifikan. Perkembangan pesat yang terjadi dalam digitalisasi teknologi dan informasi beberapa tahun terakhir telah mendorong generasi di era ini untuk hidup di era literasi digital. Digitalisasi dalam prosesbelajr Bahasa Inggris kini menjadi hal yang lumrah, adanya pergeseran besar pada sumber belajar yang dimanfaatkan. Literasi digital memberikan keuntungan berupa akses inforrmasi yang mudah dan fleksibel, yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dimanapun dan kapanpun dengan perangkat digital yang dapat mengakses internet. Saat ini guru dituntut untuk mampu mengiptimalkan berbagai media digital yang tersedia di internet yang akan berdampak pada pemahaman siswa dalam mencerna dan mengasah kemampuan bahasa inggris.

Namun pada kenyataanya, kegiatan belajar bahasa Inggris di sekolah tidak seperti yang menjadi harapan, hal ini terjadi di SD Negeri 2 Bungkulan. Sekolah dasar yang berlokasi di desa Bungkulan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, bali ini ialah SD letaknya berada di daerah pinggiran jauh dari pusat kota singlaraja. Peneliti melakukan diskusi dengan guru bahasa inggris yang menjadi wali di kelas V di SD Negeri 2 Bungkulan yakni bapak I Gede Widiantera, S.Pd. Hasil diskusi tersebut,

peneliti mengetahui kegiatan belajar di kelas V, untuk mata pelajaran Bahasa Inggris pendidik telah memakai metode belajar yang dominan berpusat pada guru seperti penjelasan oleh guru, tanya jawab, penugasan dan kelompok. Pak gede memamparkan saat dilaksanakannya pelajaran bahasa Inggris sempat menggunakan media digital berupa video pembelajaran, kegiatan belajar bahasa Inggris berpacu pada buku tema Bahasa Inggris SD kelas V. Bapak Gede menyatakan selama proses pembelajaran terdapat siswa yang masih sulit memahami beberapa materi.

Hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan, didapatkan informasi yakni SD Negeri 2 Bungkulan memiliki fasilitas yang sudah sangat lengkap diantaranya beberapa proyektor yang dapat dimanfaatkan oleh guru, LED, perangkat komputer berupa *chromebook* dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan memanfaatkan perangkat digital yang sudah tersedia. Hasil yang berbeda untuk observasi dan disukusi juga diperoleh data siswa kelas V yang aktif saat kegiatan belajar di kelas sebanyak 35,7%. Jumlah tersebut berimplikasi dari kesulitan peserta didik untuk paham dan antusias untuk memahami materi bahasa Inggris tema *Parts of Body*. Adapun hasil dari melalui tugas harian materi bahasa inggris yang telah dianalisis, 18 dari 28 peserta didik memperoleh nilai rata-rata di mata pelajaran bahasa inggris yang secara langsung menyatakan ketuntasan minimum dengan standar nasional yaitu 75 jumlah siswa tidak tuntas sejumlah 64.29%. Diketahui dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan berhubungan dengan pengamatan yang dapat menjadi dampak pada kegiatan belajar siswa.

Tabel 1.1  
Rangkuman Penilaian harian Bahasa Inggris

No .	Nilai	Jumlah Siswa	KKM
1.	<75	18	Tidak Tuntas
2.	>75	10	Tuntas

Dari hasil pengamatan dan diskusi dengan Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Bungulan diketahui dominan peserta didik sudah aktif menggunakan perangkat digital khususnya Telepon Pintar dan *chromebook* yang ada di SD Negeri 2 Bungulan. Namun diketahui pula bahwa peserta didik tidak cukup memahami literasi digital dan penggunaan alat digital. Dari hasil diskusi tanya jawab dengan peserta didik peneliti menemukan bahwa peserta didik laki-laki menggunakan Telepon Pintarnya untuk bermain game online, sedangkan peserta didik perempuan menggunakan telepon pintarnya untuk bermain aplikasi video singkat seperti Tiktok.

Pada penggunaan telepon pintar juga memerlukan keterampilan memahami Bahasa Inggris yang dimana bahasa inggris adalah bahasa utama yang ada pada telepon pintar. Mata pelajaran bahasa inggris menjadi variabel yang dipakai untuk meneliti literasi digital siswa kelas V di SD Negeri 2 Bungulan. Bahasa Inggris pada tema *parts of body* adalah materi yang menjelaskan bagian-bagian yang menjadi anggota tubuh beserta fungsinya yang dimaana diantaranya menggunakan kosa kata m Bahasa Inggris divisualisasikan dengan gambar yang tampak kabur dan kurang jelas. Peserta didik menyatakan sulit memvisualisasi dan memaahami hanya menggunakan

media yang ada. Maka, guna mengembangkan media yang ada dan juga memperluas pemahaman siswa dari materi bahasa Inggris akan dikembangkan multimedia interaktif yang bermanfaat untuk peserta didik.

Multimedia interaktif menjadi solusi guna mengembangkan media belajar bahasa Inggris peserta didik. Adanya multimedia dalam pembelajaran dapat memperluas kemampuan *reading*, *writing*, *listening*, dan *speaking* secara lebih efektif dan efisien. Peserta didik bisa belajar dengan memahami penuh arti dan antusias ketika proses pembelajaran melibatkan teknologi seperti melalui penggunaan *chromebook*, internet, dan lain sebagainya. Dari pernyataan tersebut media pembelajaran yang sesuai adalah kombinasi antara Multimedia interaktif dan metodologi pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran bahasa Inggris. Maka Peneliti mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital dan hasil belajar siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Hasil dari pemampanan dari latar belakang masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi yakni:

1. Kegiatan belajar bahasa Inggris membutuhkan media belajar yang bisa memvisualisasikan *parts of body* dan pemahaman literasi digital untuk peserta didik.

2. Materi bahasa Inggris tema *Body* akan disajikan dengan media interaktif multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi digital, namun ketersediaannya masih terbatas dan hampir jarang digunakan
3. Adanya kekurangan ketersediaan media belajar yang ada di kelas tidak dimanfaatkan secara maksimal pada proses belajar mengajar.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini terbatas pada hal-hal berikut. Mengingat adanya batasan dalam peneliti, dari aspek ilmu pengetahuan, pengalaman yang dimiliki, waktu yang terlalu dipaksakan, dan dana yang minim, agar penelitian yang akan dilaksanakan menjadi terstruktur, maka lingkup penelitian dibatasi pada Pengembangan Multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris tema *parts of body* untuk meningkatkan literasi digital dan hasil belajar siswa kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025 di Sekolah Dasar Negeri 2 Bungkulan.

### 1.4. Rumusan Masalah

Penelitian akan berfokus pada masalah yang diteliti pada rumusan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan bangun pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital dan hasil belajar siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan?

2. Bagaimana validitas multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital dan hasil belajar siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan?
3. Apakah multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V Tahun Pelajatan 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan?
4. Apakah multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan rancang bangun multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan.
2. Mengetahui validitas uji ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil pada produk multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital Siswa kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan.

3. Mengetahui efektifitas multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan.
4. Mengetahui efektifitas multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bungkulan.

## **1.6 Manfaat Hasil Pengembangan**

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis sebagai berikut..

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Dilihat dari manfaat teoretis, penelitian ini dapat menjadi satu refleksi dan analisa dalam proses belajar Bahasa dan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dan teori yang kedepannya dapat digunakan kembali terkait kawasan Teknologi Pendidikan yaitu lima kawasan yang terdiri dari desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian yang relevan dari hasil pengamatan mengenai pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Multimedia interaktif ini agar dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain.

1. Kepada murid dapat lebih mengoptimalkan agar murid mampu memenuhi syarat dan cermat dalam literasi digital dan pembelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat meninggikan kemampuan literasi digital siswa dan hasil belajar siswa.
2. Untuk pengajar memberikan variasi multimedia interaktif pBahasa Inggris sehingga memberikan inovasi baru untuk guru tentang media pembelajaran dengan literasi digital dan membuat kegiatan belajr menjadi merdeka, bebas, efektif, dan efisien.
3. Untuk Kepala Sekolah memperluas media belajar digital yang efektif digunakan untuk materi bahasa Inggris agar dapat mengembangkan kemampuan digitalisasi murid.
4. Untuk Peneliti lain dapat digunakan rujukan, sumber informasi, pertimbangan untuk meneliti media yang dikembangkan dalam lingkup materi Bahasa Inggris dan literasi digital.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Hasl penelitian Media interaktif ini memiliki kriteria sebagai berikut.

#### **a. Namay Prodak**

Multimedia akan dikemabangkan berupa interaktif multiemdia untuk meningkatkan literasi digital yang diberi nama “BUDLI (Body Literasi)” untuk kegiatan belajar bahasa inggris yang menarik.

b. Isi Prodak

Di multimedia interkatif akan ada menu utama yang memiliki bagian petunjuk, informasi mengenai kompetensi, materi, petunjuk penggunaan BUDLI, evaluasi berupa *Quiz*, dan profil pengembangan. Materi dalam BUDLI yang dikembangkan yakni tema “*Parts of body*”

Berikut adalah story Board dari Multimedia interkatif “Budli (Body Literasi)”

Tabel 1.2

Story Board Multimedia Interaktif “Budli”

No	Visual	Teks	Audio	Interaksi
1	Opening : Animasi Anak bernama “Rara” menyapa siswa dengan latar belakang ruang kelas	“Hello! Welcome to Body Parts Adventure!”	Suara Rara menyapa siswa dengan semangat	Tombol “start” Untuk memulai
2	Halaman Home: Menu, Petunjuk Penggunaan Media, Profil Pengembang	Menu, Petunjuk Penggunaan Media, Profil Pengembang	soundtrack	1. Tombol “Menu” untuk melanjutkan ke halaman pilihan menu 2. Tombol “Petunjuk penggunaan” 3. Tombol “profil Pengembang
3	Menu : Kompetensi, Materi, Video, Latihan, Exit/Keluar	Kompetensi, Materi, Video, Latihan, Exit/Keluar	Soundtrack	1. Tombol “Kompetensi” 2. Tombol “Materi” 3. Tombol “Video” untuk menampilkan video 4. Tombol “Latihan” 5. Tombol “Exit/Keluar”
4	Kompetensi : Berisi kompetensi pembelajaran Bahasa Inggris Tema Body	Isi dari Kompetensi Pembelajaran	Soundtrack	Tombol “Kembali ke menu”
5	Pilihan Materi : Ilustrasi Tubuh manusia (Anak laki-laki dan perempuan)	Grirl (cewek) , Boy (Cowok)	Suara rara dan soundtrack	1. Tombol “Girl” untuk pilihan materi Gril

				2. Tombol “Boy” untuk pilihan materi boy
6	Halaman Materi : Animasi zoom ke bagian tubuh yang dipilih. Contoh Kepala	“This is your head”	Suara mengucapkan nama bagian tubuh dengan pelafalan yang benar	1. Tombol untuk mendengar ulang 2. Tombol kembali ke halaman pilihan materi
7	Video : Tampilan video tentang tubuh	-	Suara Video	Tombol kembali ke menu
8	Latihan : Kuis berbasis drag -and-drop. Contoh Pasangkan gambar bagian tubuh dengan kata dalam bahasa Inggris	“Match the words With the correct body part!”	Narasi Instruksi + Efek suara saat siswa menjawab benar/salah	Draag gambar/kata ke lokasi yang sesuai
9	Keluar/exit : menampilkan rara dengan box deskripsi untuk kesimpulan dari pembelajaran, jika siswa tidak memberikan kesimpulan maka tidak bisa keluar dari game	“Apa yang tadi kamu pelajari?”	soundtrack	1. Box deskripsi untuk meletakkan komentar siswa 2. Tombol “Next” untuk dapat keluar halaman
10	Selesai : visual rara dan Ucapan Terima kasih	“Thank you, good bye”	Suara rara dan soundtrack	-

c. *Software*

Untuk mengembangkan BUDLI memanfaatkan *software Articulate Storyline 3*, yang dimaksimalkan oleh beberapa software lainnya yakni *canva*, *Microsoft Powerpoint*, *Adobe Ilustrator*, *macromedia*, *SAC (Smart Apps Creator)*.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif “BUDLI (Body Literasi)” diharapkan dapat menjadi penguat untuk media pembelajaran bahasa Inggris yang berguna untuk memperluas pemanfaatan digitalisasi pendidikan menggunakan metode untuk menyampaikan materi ajar sehingga menjadi kegiatan belajar yang bermakna, efektif, efisien, menarik minat serta mampu memupuk semangat belajar siswa SD Negeri 2 Bungkulan. Hasil penelitian diharapkan mampu memperkaya sumber belajar digital yang berpatok pada kurikulum merdeka di materi bahasa Inggris yang dapat digunakan dan dimanfaatkan selama era digital.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris ini ialah:

### 1. Asumsi Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan berasumsi pengembangan sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif ini dikembangkan memiliki kesesuaian terhadap alur dan proses penelitian pengembangan sehingga diasumsikan produk yang dihasilkan kebenarannya telah lulus instruksi penelitian.
- b. Pendidik bisa mengoptimalkan multimedia BUDLI dengan akses yang mudah.
- c. Validator yakni ahli desain dosen TP, ahli isi guru kelas v, ahli media pembelajaran dosen tp, dan siswa kelas v.

- d. Ahli media ialah orang yang memiliki keterkaitan dan pengetahuan tentang media yakni seorang teknolog pendidikan.
- e. Ahli materi ialah Guru Bahasa Inggris yang telah menguasai dibidang bahasa Inggris tema *parts of Body* dan meampu memahami tentang media.
- f. Penilaian layaknya produk digunakan dapat dilihat dari indikator pada angket yang menjadi alat penilaian media digital.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan yang dilaksanakan memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif BUDLI (Body Literasi) guna dapat meningkatkan literasi digital dan hasil belajar yang terbatas pada mata pelajaran Bahasa Inggris tema *parts of bosy*.
- b. Uji Validitas ditujukan pada validitas ahli dan uji coba empirisy yakni uji ycoba perorangayn danr ujit cobat kelompoky kecil.
- c. Uji lapangan diterapkan untuk kelas V tahun pelajaran 2024/2025 di SD Negeriy 2 Bungkulan.

### 1.10 Definisi Istilah

Guna memperkuat lingkup masalh serta agar penelitian menjadi lebih terstruktur maka istilah - istilah pada judul penelitian ini dibatasi, diantaranya yakni.

### 1. Penelitian Pengembangan

Definisi pengembangan adalah metode mengembangkan, dan menganalisis rancangan, produk, dan hasil kegiatan belajar yang memenuhi kaidah-kaidah yang berlaku guna menyempurnakan sebuah produk terbaru yang sudah tersedia sebelumnya dan dapat dipertanggung jawabkan.

### 2. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif ialah media belajar digital yang terdiri dari perpaduan teks, gambar, grafik, suara dan latihan soal yang diakses melalui perangkat digital dengan koneksi internet sehingga pengguna dapat aktif berinteraksi dengan program.

### 3. Literasi Digital

Literasi Digital ialah kemampuan memperoleh, mengetahui dan memakai informasi yang berasal dari perangkat digital dan internet. Literasi digital di dunia pendidikan berfungsi untuk memperluas pengalaman seseorang di pelajaran tertentu sehingga mampu menarik rasa ingin tahu dan mengoptimalkan pengalaman digitalisasi dunia pendidikan.

### 4. Bahasa Inggris Tema *Parts of body*

Tema ini membahas materi yang berkaitan dengan bagian-bagian tubuh manusia beserta fungsinya dalam Bahasa Inggris. Murid dituntut mengoptimalkan dan menetapkan kosakata dalam Bahasa Inggris tema *Parts of body*.