

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Literasi merupakan aspek yang memiliki peranan sangat penting bagi generasi muda pada era modern saat ini. Kondisi tersebut berkaitan dengan derasnya perkembangan zaman yang menuntut masyarakat, khususnya peserta didik, untuk memiliki kecakapan literasi yang memadai. Pada awal kemunculannya, literasi hanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis, namun kini konsep tersebut telah berkembang meliputi berbagai jenis kecakapan lain seperti literasi digital, literasi numerasi, literasi budaya dan kewargaan, literasi finansial, serta literasi sains (Eny Astuti, 2022). Pemaknaan tersebut sejalan dengan definisi yang terdapat dalam kamus daring Merriam-Webster, yang menjelaskan bahwa literasi berasal dari bahasa Latin “literature” dan bahasa Inggris “letter”. Meski demikian, dalam praktiknya, literasi sering kali dipahami secara sempit sebagai aktivitas membaca. Kata literasi secara umum masih dianggap sebagai aktivitas yang berkaitan erat dengan buku, karena seseorang dinilai berliterasi ketika membaca sebuah buku. Padahal, literasi tidak hanya terbatas pada membaca buku, melainkan juga mencakup kemampuan menafsirkan berbagai peristiwa di sekitar, sebab literasi merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan pengetahuan serta keterampilan yang dimilikinya (Fitriani & Aziz, 2019). Literasi memiliki hubungan yang kuat dengan kecakapan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara, serta mengolah informasi yang diperolehnya untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari (Hasan et al., 2022). Kemampuan literasi merupakan bagian dari keterampilan dasar yang harus dimiliki

setiap individu agar dapat menjalani kehidupan dengan lebih baik di masa mendatang (Yani Fitriani & Ikhsan, 2019). Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, literasi tidak hanya berhenti pada kemampuan dasar tersebut, tetapi berkembang menjadi kecakapan yang lebih kompleks, salah satunya literasi digital.

Menurut UNESCO, literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, mengomunikasikan, menghitung, serta menggunakan berbagai bentuk informasi cetak dan tulisan untuk mencapai tujuan tertentu dalam upaya mengembangkan pengetahuan, potensi diri, dan berpartisipasi secara aktif dalam komunitas maupun masyarakat (A'yuni, 2015). Gilster berpendapat bahwa media digital sesungguhnya memuat berbagai bentuk informasi seperti suara, gambar, dan teks secara bersamaan, sehingga literasi digital tidak seharusnya dipahami hanya sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat digital. Sejalan dengan itu, Eshet menegaskan bahwa literasi digital melibatkan pola pikir tertentu yang lebih kompleks daripada sekadar keterampilan teknis dalam memanfaatkan sumber digital (Eshet, 2004). Badwen juga memberikan perspektif bahwa literasi digital merupakan konsep yang berakar dari literasi komputer dan literasi informasi (Badwen, 2001).

Penerapan literasi digital pada jenjang sekolah dasar menjadi sangat penting mengingat siswa saat ini aktif menggunakan media sosial dan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital berperan menyiapkan siswa untuk menghadapi masa depan yang semakin bergantung pada teknologi, sekaligus membentuk siswa agar mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan efektif. Selain itu, literasi digital juga mendukung perkembangan kemampuan berpikir analitis, kritis, imajinatif, dan kreatif pada peserta didik. Sebelum adanya literasi digital, siswa sering kali tidak memiliki pemahaman yang cukup mengenai teknologi digital maupun cara

menggunakan internet secara aman. Bahkan, mereka juga kurang terampil dalam memanfaatkan perangkat lunak dasar seperti program pengolah kata. Program literasi digital di tingkat sekolah dasar juga perlu mencakup keterampilan kolaboratif dan kreatif seperti pembuatan konten digital serta kemampuan bekerja sama secara daring. Dengan demikian, literasi digital mampu membantu siswa dalam memecahkan berbagai persoalan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab.

Untuk mendukung implementasi literasi baru bagi guru, penerapan literasi digital dalam pendidikan menjadi sangat penting karena dapat menjadi landasan perubahan dan revitalisasi kurikulum. Selain itu, penerapan literasi digital mendorong guru untuk mengembangkan kompetensi digital serta keterampilan pedagogis yang lebih inovatif dan kreatif. Siswa dituntut untuk mampu mengikuti laju perkembangan teknologi yang semakin cepat, sehingga guru memiliki peran besar dalam membantu siswa menguasai literasi digital. Guru berperan dalam menyiapkan generasi yang kompeten, kreatif, berkarakter, serta memiliki keterampilan literasi baru dan kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Keterampilan tersebut dapat diperoleh melalui proses pelatihan nalar kritis yang terintegrasi dalam pembelajaran. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membentuk perilaku, sikap, dan kemampuan siswa melalui proses pembelajaran yang sistematis. Melalui komunikasi dalam pembelajaran, siswa dapat memahami informasi yang penting. Proses pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara guru dan siswa, di mana guru memiliki peran penting dalam melaksanakan prosedur pembelajaran. Menurut Hamalik (2004), guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab memberikan layanan kepada siswa agar mereka mampu berkembang dan mencapai tujuan pendidikan. Guru juga memiliki fungsi sebagai pembimbing, yaitu memberikan bantuan

kepada siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah, keluarga, serta masyarakat.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran menjadi alat penting untuk membantu tercapainya tujuan tersebut. Untuk melaksanakan proses pembelajaran, terdapat sejumlah metode, teknik, dan langkah-langkah yang diperlukan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran hanya dapat tercapai jika komponen pembelajaran seperti media, sumber belajar, materi, metode, evaluasi, siswa, dan guru dapat berfungsi secara sinergis. Komponen-komponen tersebut sangat penting karena kelancaran proses pembelajaran ditentukan oleh keterkaitan antar komponen tersebut (Nana, 2014). Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik (AECT dalam Nurdin & Adriantoni, 2016). Keberadaan media sangat penting dalam mendukung guru mencapai tujuan pembelajaran, sehingga pemilihan media yang tepat menjadi sebuah keharusan.

Media pembelajaran saat ini dapat dikombinasikan dengan teknologi agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memudahkan guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Carpenter dan Dale (Darma, 1983:6) mengungkapkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang menuntut keterlibatan aktif siswa, seperti mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan berpikir. Penggunaan media berbasis teknologi dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi yang relevan (Salsabila et al., 2020). Salah satu jenis media pembelajaran yang sering dikombinasikan dengan teknologi adalah media berbasis

literasi digital.

Namun, kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran saat ini masih kurang optimal. Media yang digunakan guru belum mampu menarik perhatian siswa dan tidak memberikan motivasi yang cukup selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa jemu saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi yang tercantum dalam buku ajar sering kali memiliki cakupan yang terbatas baik bagi guru maupun siswa. Guru jarang menggunakan media video pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri karena proses pembuatannya dianggap memerlukan waktu yang cukup lama sehingga guru kelas III kurang memanfaatkannya.

Rendahnya keterampilan literasi digital di Indonesia juga dipengaruhi oleh faktor kognitif siswa yang cenderung menggunakan teknologi untuk hal-hal yang tidak mendukung proses belajar. Selain itu, sekolah yang belum memanfaatkan media audio-visual atau teknologi lainnya menghadapi kesulitan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang diberikan kepada guru kelas III SD Negeri 7 Yehembang, ditemukan beberapa hal, yaitu: (1) seluruh guru (100%) mengajar hanya menggunakan buku pegangan siswa, (2) 83% guru menyatakan materi IPA dalam buku siswa masih sempit, (3) 83% menilai materi IPA kurang mendalam, (4) 75% menilai materi ciri-ciri makhluk hidup kurang lengkap, (5) seluruh guru (100%) menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran IPA, (6) 100% guru tidak pernah menggunakan video pembelajaran, dan (7) semua guru menyatakan belum pernah membuat video pembelajaran berbasis literasi digital.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III SD Negeri 7 Yehembang, Ibu Ni Luh Yuni Rantauwati, S.Pd., pada Rabu, 23 Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa sekolah masih mengalami kekurangan dalam penggunaan

media pembelajaran yang inovatif, khususnya media berbasis literasi digital untuk siswa kelas III. Guru memang menggunakan beberapa media berupa gambar, namun media tersebut dinilai kurang efektif dan efisien, serta tidak mampu membuat siswa fokus dalam menerima materi. Berdasarkan hasil Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPA, terdapat banyak siswa yang belum mencapai nilai standar sekolah yaitu 75. Dari total 20 siswa, hanya 3 siswa memperoleh nilai tinggi, 4 siswa berada pada kategori sedang, sedangkan 13 siswa belum mampu mencapai nilai KKTP. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media ajar yang sesuai dengan karakteristik materi. Media video berbasis literasi sains dipandang dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada siswa sehingga mereka tidak mengalami kebingungan dalam mempelajari konsep ciri-ciri makhluk hidup. Wali kelas III mendukung sepenuhnya pengembangan media video berbasis literasi digital karena pemanfaatan media di sekolah masih sangat terbatas. Padahal literasi, khususnya literasi sains dan digital, merupakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti dalam rangka memahami lingkungan dan perubahan yang terjadi akibat aktivitas manusia (Pertiwi & Ismawati, 2018). Rendahnya kemampuan literasi digital juga dipengaruhi oleh minimnya penerapan literasi digital oleh guru kepada siswa.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas III, Ni Kadek Elsa Eryanti Prihandini, menunjukkan bahwa ia memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran menggunakan video digital. Menurutnya, video yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan audio memudahkannya memahami materi yang sebelumnya sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan lisan. Ia menambahkan bahwa pembelajaran melalui video lebih menarik dan membuatnya lebih bersemangat mengikuti pelajaran, karena tampilannya lebih dinamis dibandingkan metode

pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan penelitian untuk mengembangkan media ajar yang berfokus pada materi dengan cakupan yang relatif sempit namun penting. Media pembelajaran ini dirasakan sangat dibutuhkan oleh wali kelas III dalam proses pembelajaran. Penggunaan media video digital dinilai mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, terutama pada konsep-konsep yang bersifat abstrak atau kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Literasi Digital dengan Topik Ciri-Ciri Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 7 Yehembang.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul. Permasalahan tersebut meliputi:

- a. Rendahnya kreativitas dan inovasi guru dalam merancang media pembelajaran. Di sekolah, guru masih cenderung memakai media ajar yang kurang menarik minat belajar siswa dan tidak mampu memberikan dorongan belajar saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menyebabkan siswa cepat merasa jemu selama mengikuti proses pembelajaran.
- b. Terbatasnya cakupan materi dalam buku ajar yang digunakan guru maupun siswa, karena guru hanya mengandalkan buku ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum.
- c. Media pembelajaran berupa video yang dikembangkan secara mandiri masih sangat terbatas ketersediaannya.
- d. Proses perancangan media ajar yang membutuhkan waktu cukup lama membuat guru kelas III jarang memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

- e. Keterampilan literasi digital di Indonesia masih rendah karena kondisi kognitif siswa yang cenderung menggunakan teknologi untuk aktivitas yang kurang bermanfaat, dibandingkan memanfaatkannya untuk memperoleh pengetahuan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi agar fokus penelitian lebih jelas dan tujuan penelitian dapat dicapai secara optimal. Penelitian ini memusatkan perhatian pada belum tersedianya media pembelajaran berbasis literasi digital yang mampu menumbuhkan kemampuan literasi digital peserta didik sebagai sumber belajar alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan ini diarahkan untuk menjawab kendala dalam penggunaan media ajar berbasis literasi digital pada topik Ciri Ciri Makhluk Hidup di SD Negeri 7 Yehembang.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang hingga pembatasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dirumuskan permasalahan berupa bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis literasi digital dengan topik Ciri Ciri Makhluk Hidup.

1. Bagaimana rancang bangun media berbasis literasi digital pada topik ciri - ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 7 Yehembang?
2. Bagaimana validitas media berbasis literasi digital pada topik ciri - Ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 7 Yehembang?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis literasi digital pada topik ciri - ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 7 Yehembang?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media berbasis literasi digital untuk mengetahui hasil belajar siswa pada topik ciri - ciri makhluk hidup di kelas III SD Negeri 7 Yehembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan dari peneliti pengembangan ini sebagai berikut.

- 1 Untuk menghasilkan rancang bangun media berbasis literasi digital pada Topik Ciri - Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 7 Yehembang.
- 2 Untuk menguji validitas Media berbasis Literasi digital pada Topik Ciri - Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 7 Yehembang.
- 3 Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis literasi digital pada Topik Ciri - Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 7 Yehembang.
- 4 Untuk menguji efektivitas penggunaan media berbasis literasi Digital untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Topik Ciri - Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 7 Yehembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun berbagai manfaat yang diharapkan dari pengembangan media ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Media literasi digital yang dihasilkan dari proses pengembangan ini dapat dijadikan sebagai dasar teoretis dalam pembuatan media ajar berbasis literasi digital, khususnya pada topik *Ciri-Ciri Makhluk Hidup* di kelas III SD Negeri 7 Yehembang.

2. Manfaat Praktis

Produk media literasi digital yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak, antara lain:

1) Bagi Siswa

Hasil pengembangan media ini dapat membantu seluruh siswa dengan kemampuan yang beragam. Keterlibatan dalam proses pembelajaran berbasis digital menuntut

adanya upaya peningkatan dan pengembangan keterampilan melalui adaptasi materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Media pembelajaran berbasis literasi digital memudahkan siswa memahami konsep yang disajikan, menumbuhkan minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta menghadirkan pengalaman baru selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Bagi Guru

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan alternatif media pembelajaran. Salah satu peran penting guru adalah sebagai fasilitator, sehingga guru perlu merencanakan, memiliki, dan mengimplementasikan beragam bahan ajar dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai media literasi digital yang kreatif dan inovatif. Materi digital berupa modul interaktif juga membantu guru dalam mentransfer konsep pembelajaran secara lebih efektif.

3) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk memperkaya wawasan bagi peneliti lain, sehingga penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan pengembangan sejenis guna memperoleh hasil yang lebih optimal dan maksimal.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media yang memungkinkan siswa mengakses internet untuk mencari video berbasis literasi sains. Adapun spesifikasi produk media yang dihasilkan mencakup:

1. Produk berupa media audio visual berupa video pembelajaran digital dengan fokus materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup untuk siswa SD Negeri 7 Yehembang.
2. Media ini memberikan penjelasan mengenai topik Ciri-Ciri Makhluk Hidup sekaligus mendukung aktivitas literasi digital siswa.
3. Durasi video pembelajaran yang dikembangkan adalah 10 menit.
4. Video pembelajaran dirancang dengan resolusi 1080p.
5. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak Google Chrome untuk mengakses sumber pembelajaran IPA mengenai ciri-ciri makhluk hidup. Jenis media yang dibuat mencakup:
 - a. Teks;
 - b. Gambar bergerak;
 - c. Audio (narasi dan musik latar).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Urgensi pengembangan media ini didasarkan pada hasil observasi di SD Negeri 7 Yehembang serta analisis kebutuhan guru dan siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS. Pengembangan ini dianggap penting karena literasi digital dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan aktif dalam membangun pemahaman terhadap materi, sehingga mereka mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara berkelanjutan seiring perkembangan dunia pendidikan yang terus berubah, sehingga inovasi atau penyempurnaan media perlu dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran di masa depan. Media pembelajaran juga membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam

memahaminya. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran audio visual berbasis literasi digital pada materi ciri-ciri makhluk hidup kelas III di SD Negeri 7 Yehembang.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut beberapa asumsi yang mendasari penyusunan media berbasis literasi digital ini:

1. Dalam kegiatan pembelajaran, wali kelas III SD Negeri 7 Yehembang menyatakan belum pernah menggunakan media berbasis literasi digital.
2. Media yang dikembangkan pada penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep IPAS, khususnya materi ciri-ciri makhluk hidup.
3. Melalui penerapan media ini, guru dapat terbantu dalam menjelaskan topik pembelajaran IPAS terutama pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

Media literasi digital yang dikembangkan hanya diperuntukkan bagi siswa kelas III SD Negeri 7 Yehembang dengan ruang lingkup sesuai aspek yang ditentukan. Pengembangan dibatasi pada pembuatan media literasi digital serta keterbatasan sarana karena siswa harus memiliki perangkat untuk dapat mengaksesnya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan persepsi, berikut beberapa batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penelitian pengembangan adalah studi yang bertujuan menghasilkan suatu produk untuk memecahkan masalah pembelajaran serta menyempurnakan produk yang belum tersedia sebelumnya.

2. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang minat belajar siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung dan memberikan informasi tambahan kepada peserta didik.
3. Literasi digital adalah kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan digital selama proses pembelajaran. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital secara efektif, tetapi juga mencakup cara berpikir tertentu (Eshet, 2004).
4. Peserta didik sekolah dasar umumnya berada pada tahap berpikir konkret sehingga termasuk dalam fase operasional konkret.
5. IPAS merupakan cabang ilmu yang menjelaskan fenomena alam dan kejadian tertentu berdasarkan hasil observasi sehingga menghasilkan pengetahuan.
6. Topik ciri-ciri makhluk hidup adalah materi pada muatan IPAS kelas III semester 1 yang dipilih untuk dikembangkan dalam media agar siswa dapat memahami konsep mengenai ciri-ciri makhluk hidup secara lebih mendalam.