

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara pesat menuntun pendidikan untuk melakukan transformasi digital dalam proses pembelajaran. Mutu pendidikan yang baik merupakan fondasi utama dalam melahirkan generasi yang kompetitif, salah satu pilar utamanya adalah literasi. Literasi bukan sekedar membaca dan menulis, melainkan kemampuan memahami informasi untuk berpartisipasi aktif di lingkungan sosial (UNESCO, 2019). Indonesia literasi menjadi sangat relevan mengingat tingginya perkembangan teknologi, dimana data *Hootsuite We Are Social* per Januari 2025 menunjukkan kepemilikan smartphone di Indonesia mencapai 97,6%.

Namun, kemajuan teknologi ini membawa tantangan tersendiri, guru merasakan imbas dari derasnya perubahan yang sangat cepat (Sartono, dkk., 2022). Fenomena ini mengubah cara manusia bekerja, bermain, bersosialisasi hingga belajar (Megahantara, 2017). Masalah muncul ketika guru masih terbiasa sebagai sumber tunggal dalam informasi belajar mengajar, yang justru membatasi kreativitas siswa (Cholik, 2017).

Tingkat Sekolah Dasar penggunaan *smartphone* oleh siswa seringkali memberikan dampak negatif apabila tidak diarahkan, seperti degradasi moral (Putrayasa, 2021). Selain itu, terjadi pergeseran dan peralihan yang cukup signifikan dari semula teks berbentuk cetak ke digital (Kruger & Bodemer, 2022), mengarahkan kemampuan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran

yang inovatif menjadi krusial (Muktiani, dkk 2022). Tetapi perangkat pembelajaran yang ada seringkali masih bersifat statis dan membosankan (Priandana & Asto, 2015). Menyebabkan rendahnya minat membaca serta kesulitan siswa dalam memahami teks secara mendalam.

Kesenjangan antara realita terlihat jelas di SD Negeri 3 Banjar Jawa. Berdasarkan skor Rapot Pendidikan tahun 2025, meskipun kemampuan literasi terdapat pada kategori yang baik dengan prolehan skor 86,67%, terdapat penurunan sebesar 6,66% pada indikator kemampuan memahami, merefleksi dan mentransmisikan informasi teks informasional maupun fiksi. Penurunan ini menunjukkan bahwa siswa masih sekedar mengakses dan membaca teks tanpa benar-benar memahami isinya. faktor penyebabnya diduga adalah metode pembelajaran yang kurang inovatif dan minimnya bahan bacaan yang menarik bagi siswa kelas V yang sedang fase perkembangan kognitif krusial.

Untuk mengatasi masalah, diperlukan media pembelajaran mengarah interaktif dan secara kontekstual. Pembelajaran interaktif sering terintegrasi berupa media digital yang membantu guru berinteraksi saat pembelajaran dengan peserta didik selain itu mencakup teks elektronik, grafik, gambar bergerak dan suara (Purnama & Pramudiani, 2021). Media pembelajaran interaktif berupa alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan pembelajaran secara efektif (Manurung, 2020). Penggunaan media yang interaktif pada proses belajar mengajar menjadi pemahaman dan daya ingat siswa terhadap pembelajaran (Mayer, 2009). Dengan memanfaatkan teknologi dalam belajar, diharapkan kegiatan belajar menjadi lebih menarik serta efektif, menjadikan siswa termotivasi untuk belajar.

Genially hadir sebagai solusi platform pembelajaran berbasis web yang mampu mengintegrasikan teks, audio, visual, hingga *game* dalam satu kesatuan (Permatasari, dkk., 2021). *Genially* mudah diakses melalui smartphone atau laptop tanpa perlu transfer data manual (Khoirun & Hermiati, 2022). *Genially* menjadi aplikasi untuk media belajar secara online tentu membantu guru membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif bisa berupa presentasi, games, kuis, video pembelajaran (Enstein dkk., 2022).

Genially memiliki kelebihan yang dapat membuat *game* menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, kemudian dapat juga menggabungkan materi lain seperti sumber *Youtube*, *spotify*. Karena diakses secara online maka hanya perlu mengakses melalui *link*, sehingga memudahkan peserta didik mengakses dengan laptop ataupun *handphone* (Khoirun & Hermiati, 2022).

Agar lebih bermakna, teknologi harus dipadukan dengan kearifan lokal. Mengintegrasikan nilai-nilai dan tradisi setempat ke dalam materi digital dapat membuat pembelajaran lebih relevan, memperkuat identitas budaya, serta meningkatkan rasa ingin tahun siswa (Supriyadi, 2017). Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan literasi secara holistik, dimensi kognitif, afektif dan psikomotor (Sujarweni, 2020). Menghubungkan materi belajar dengan kearifan lokal, menjadikan siswa lebih memahami maupun menghargai budaya.

Penerapan teknologi dalam pendidikan, termasuk dengan mengintegrasikan kearifan lokal dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya tingkat literasi di kalangan siswa (Arifin & Lestari, 2019). Menghubungkan materi pelajaran terhadap konteks yang sudah dikenal siswa berupa cerita rakyat, tradisi, atau nilai-nilai lokal dapat menjadikan proses membaca dan menulis menjadi lebih

menarik maupun mudah dipahami. Melalui pendekatan tentu tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, namun menumbuhkan keingin tahuan dan apresiasi terhadap budaya sendiri, yang pada akhirnya mendorong minat belajar yang lebih besar.

Upaya peningkatan literasi dapat diukur melalui berbagai indikator literasi dan hasil belajar. Indikator literasi tidak hanya berupa kemampuan membaca dan menulis. Literasi modern dikelompokkan dimensi yang lebih luas, seperti kemampuan kognitif, afektif serta psikomotor. Indikator kognitif meliputi memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber. Indikator afektif terkait dengan sikap dan motivasi untuk terus belajar, mencari informasi, dan memanfaatkan pengetahuan. Sementara itu, indikator psikomotorik mencakup keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi hal mengakses, mengelola, dan memproduksi informasi (Sujarweni,2020).

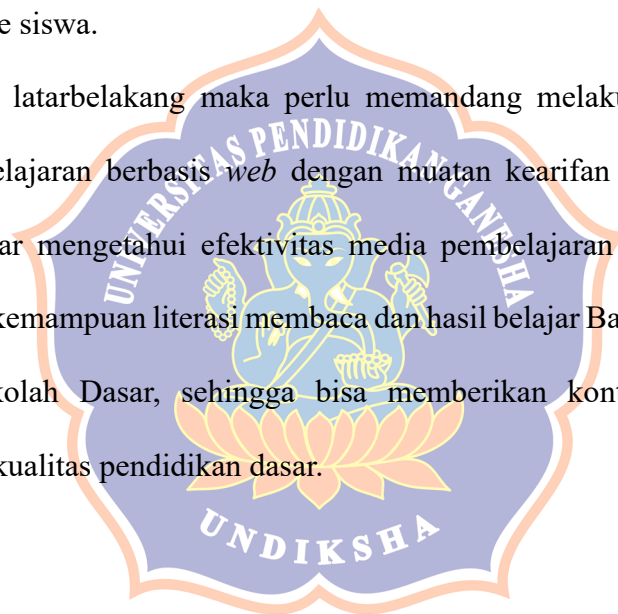
Berdasarkan indikator-indikator literasi tersebut, dapat dipahami bahwa tujuan akhir dari pengukurannya untuk mengetahui hasil belajar siswa yang komprehensif. Hasil belajar yang diharapkan adalah peningkatan signifikan pada nilai mata pelajaran bahasa, kemampuan memecahkan masalah, serta rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi. Dengan demikian, integrasi kearifan lokal menjadi strategi holistik yang berdampak positif pada perkembangan akademis dan pribadi siswa secara menyeluruh (Utami dan Sari, 2018).

Penurunan indikator literasi tersebut menegaskan urgensi untuk menerapkan pendekatan yang lebih personal dan terukur, seperti yang diakomodasi oleh KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dalam rapor pendidikan. Sistem KKTP memungkinkan guru untuk tidak hanya melihat penurunan

persentase, tetapi juga mengidentifikasi secara spesifik di mana letak kesulitan siswa dalam mencapai kompetensi "mengakses dan menemukan isi teks". Dengan

Faktor-faktor seperti kurangnya minat membaca, metode pembelajaran yang kurang inovatif dan minimnya ketersediaan bahan bacaan dapat pula menjadi penyebabnya. Hal ini menunjukkan perlu pendekatan baru dalam pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan kemampuan literasi mereka, di mana karakter siswa dapat didorong melalui pembelajaran yang mendukung sikap bernalar kritis dan melalui peningkatan praktik inovatif dalam pembelajaran serta pendekatan ke siswa.

Dari latarbelakang maka perlu memandang melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *web* dengan muatan kearifan lokal. Penelitian ini dilakukan agar mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *web* untuk peningkatan kemampuan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar, sehingga bisa memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan dasar.



1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul yakni sebagai berikut.

- 1) Studi kasus di SD Negeri 3 Banjar Jawa menunjukkan penurunan indikator literasi membaca, khususnya dalam kompetensi mengakses dan menemukan isi teks. Hal ini disebabkan adanya beberapa faktor diantaranya kurangnya minat membaca, metode pembelajaran yang kurang inovatif, dan minimnya ketersediaan bahan bacaan.

- 2) Banyak siswa kelas V Sekolah Dasar yang masih kesulitan memahami isi bacaan, yang berdampak pada prestasi belajar mereka secara keseluruhan.
- 3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif yang memberi dampak rendahnya motivasi siswa untuk membaca.
- 4) Meskipun teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang, tidak semua guru dan siswa memiliki akses yang memadai atau pengetahuan yang cukup untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *web*. Hal ini menjadi tantangan dalam implementasi media pembelajaran yang efektif.
- 5) Diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan relevan, seperti pengembangan media pembelajaran berbasis *web* yang mengintegrasikan kearifan lokal cerita daerah, untuk peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan keterbatasan penelitian sehingga dalam penelitian ini difokuskan dan dibatasi sebagai berikut.

- 1) Penelitian akan dilakukan di Sekolah Dasar (SD) dengan fokus pada siswa kelas V.
- 2) Penelitian ini lebih menekankan peningkatan literasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- 3) Pembelajaran Bahasa Indonesia memaparkan cerita daerah di Buleleng sebagai sumber belajar untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.
- 4) Media pembelajaran yang dikembangkan akan menggunakan *platform genially*.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pembatasan masalah dalam penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah penelitian ini maka bertujuan sebagai berikut.

- 1) Menghasilkan rancang bangun media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.
- 2) Menganalisis validitas media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.
- 3) Menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.
- 4) Menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.



1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ditinjau dua aspek yaitu aspek teoritis dan aspek praktis.

- a. Aspek Teoretis

Hasil penelitian secara teoritis dapat bermanfaat sebagai meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD melalui media pembelajaran berbasis *web* yang beruatan kearifan lokal.

b. Aspek Praktis

Manfaat aspek praktis bagi pihak yang berperan besar terkait penetapan kebijakan terutama bidang pendidikan, adapun manfaat praktis yang diperoleh dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal diharapkan dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dengan menjadikan pembelajaran yang inovatif dan relevan terhadap lingkungan siswa dan gaya belajar peserta didik yang modern menggunakan teknologi semoga dapat menumbuhkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Sehingga pembelajaran tidak lagi terasa membosankan, melainkan menjadi pengalaman yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

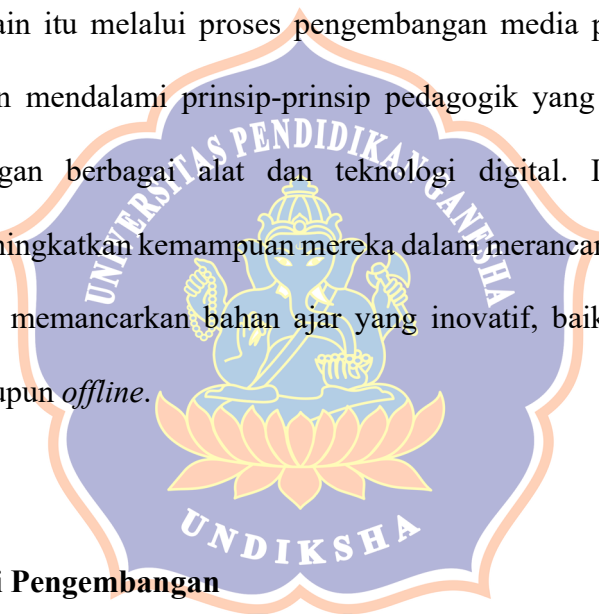
Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal diharapkan mampu mengembangkan media baru, guru otomatis menjelajahi dan mengintegrasikan berbagai metode pengajaran. Ini membuat proses belajar lebih dinamis dan tidak monoton, cocok untuk beragam gaya belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal diharapkan sekolah agar menciptakan atau mengadaptasi alat bantu ajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Secara langsung dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

4. Bagi Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan bisa berfungsi penentu bagi peneliti dimasa depan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web*. Selain itu melalui proses pengembangan media pembelajarn, peneliti akan mendalami prinsip-prinsip pedagogik yang efektif dan terbiasa dengan berbagai alat dan teknologi digital. Ini secara langsung meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang, mengembangkan, dan memancarkan bahan ajar yang inovatif, baik itu berbasis *online* maupun *offline*.



1.7 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal untuk meningkatkan minat literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kels V sebagai berikut.

1. Media ini berbasis *website* sehingga dapat diakses secara online menggunakan perangkat laptop maupun *smartphone* cukup dengan menggunakan tautan berupa link.

2. Media ini menggabungkan berbagai format multimedia seperti teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara untuk mendukung gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.
3. Menggunakan pendekatan visual naratif dengan karakter utama seorang anak laki-laki mengenakan pakaian adat (ikat kepala dan kain motif) yang berfungsi sebagai avatar pendamping siswa agar berperan aktif sebagai detektif teks dalam mengeksplorasi materi secara mandiri.
4. Fokus materi adalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, khususnya pada kompetensi menemukan isi teks dan ide pokok.
5. Mengintegrasikan kearifan lokal melalui teks bacaan bertema budaya, seperti cerita rakyat Bali "Asal Usul Buleleng "

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal terhadap siswa kelas V sekolah dasar sebagai berikut:

1. Siswa memiliki akses *internet* dan mampu memakai ponsel atau komputer untuk membuka *google*.
2. Guru terbiasa memakai platform digital dan membimbing siswa saat belajar dengan menggunakan laptop.
3. Visual dan audio membantu siswa memahami konsep yang sulit lewat ceramah.

4. Multimedia menampilkan gambar, animasi dan narasi singkat agar materi mudah dipahami.
5. Uji coba pada skala terbatas untuk melihat kelayakan penggunaan.
6. Hasil uji coba memberi data awal tentang peningkatan literasi dan pemahaman pelajaran Bahasa Indonesia siswa.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal yang dikembangkan memiliki keterbatasan diantaranya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan platform berbasis *web* (*Genially*), efektivitas penggunaan media ini sangat bergantung pada kestabilan koneksi internet di sekolah maupun di rumah siswa.
2. Pengembangan media ini fokus pada topik "Menemukan Isi Teks" pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V SD. Selain itu, muatan kearifan lokal yang terintegrasi masih terbatas pada cakupan cerita rakyat asal usul Buleleng.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* bermuatan kearifan lokal menggunakan model DDD-E yang difokuskan pada peningkatan literasi membaca dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

1.9 Penjelasan Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman istilah yang digunakan penelitian ini dipandang perlu karena mendefinisikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis *web* adalah media digital interaktif yang dikembangkan menggunakan platform tertentu (*Genially*) dan dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, maupun ponsel pintar menggunakan tautan (*URL*) melalui peramban internet. Media ini menyajikan informasi yang beragam bentuk berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk merangsang pikiran serta minat siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Kearifan lokal yang dimasukkan dalam penelitian ini berupa integrasi nilai budaya. Tujuannya adalah memberikan konteks pembelajaran yang autentik dan dekat dengan lingkungan sosial budaya siswa, sehingga materi menjadi lebih relevan dan bermakna.
3. Literasi sering didefinisikan dalam kemampuan siswa prihal membaca, memahami maupun menggunakan, mengevaluasi dan merefleksi berupa jenis bacaan teks.
4. Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku dalam pencapaian kompetensi hasil siswa setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.
5. *Genially* merupakan platform atau aplikasi media online interaktif yang digunakan peneliti untuk merancang konten pembelajaran kreatif seperti presentasi, infografis, dan kuis edukatif.