

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama pembangunan suatu bangsa, dan upaya untuk memberikan pendidikan yang merata serta berkualitas merupakan tanggung jawab bersama. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka. Hal ini bertujuan untuk membentuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Meskipun Indonesia telah mencatat kemajuan signifikan dalam hal aksesibilitas pendidikan, data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menyoroiti sebuah tantangan serius yang masih harus dihadapi, yaitu terkait tingkat buta aksara pada anak berusia 7-12 tahun. Menurut BPS melalui survei sosial ekonomi nasional (Susenas) pada tahun 2023, angka buta aksara pada kelompok usia ini mencapai 3,18% atau setara dengan 766.122 orang dari total jumlah anak-anak di Indonesia. Di Kabupaten Bekasi sendiri angka buta aksara pada anak 7-12 tahun masih terbilang tinggi, yaitu sebanyak 81.013 anak. Angka ini bukan hanya sekadar statistik, tetapi mencerminkan realitas pahit di mana sebagian anak-anak di Indonesia masih menghadapi kesulitan dalam mengakses dan memahami dasar-dasar literasi. Hal ini menjadi ironi ketika kemampuan literasi adalah skill yang sangat diperlukan untuk bertahan pada era *society 5.0* dan menjadi salah satu syarat untuk mencapai program “Indonesia Emas 2045” yang digagas oleh pemerintah Republik Indonesia. Keadaan ini menciptakan suatu kekhawatiran mendalam terkait masa depan mereka dan kontribusi mereka dalam membangun masyarakat yang lebih cerdas dan berdaya saing.

Dibutuhkan sebuah solusi untuk mengatasi masalah di atas. Salah satunya ialah media belajar yang interaktif dan tidak membosankan. Menurut Murni

(2021) media belajar yang interaktif merujuk pada alat atau sarana pembelajaran yang memungkinkan partisipasi aktif dari peserta didik selama proses belajar. Berbeda dengan media belajar tradisional yang bersifat statis dan pasif, media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan melibatkan peserta didik secara langsung. Ada beberapa elemen yang menjadi ciri-ciri dari media belajar yang interaktif, di antaranya partisipasi aktif, umpan balik, personalisasi, simulasi dan visualisasi, serta kolaborasi. Ada berbagai macam jenis media belajar interaktif mulai dari aplikasi pembelajaran berbasis game seperti *Duolingo*, aplikasi *Augmented Reality (AR)* yang dapat memberikan visualisasi objek 3D dari dunia virtual ke dunia nyata, platform *e-learning* seperti *Google Classroom*, atau *Board Game* edukatif seperti *Wordle* dan *Scrabble*. Beberapa contoh media belajar tersebut dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih aktif dan tidak terkesan monoton. Dengan begitu banyaknya contoh penggunaan media belajar interaktif yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran, media belajar interaktif juga dapat mengatasi masalah buta aksara pada siswa SD di Kabupaten Bekasi.

Seirama dengan latar belakang permasalahan di atas, maka dari itu peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Belajar yang Interaktif Berbasis Web untuk Mengatasi Masalah Buta Aksara pada Siswa SD di Kabupaten Bekasi”. Pengembangan media belajar interaktif ini akan menampilkan sebuah aplikasi berbasis web yang di mana aplikasi tersebut dapat diakses oleh guru dan siswa melalui perangkat yang ada di sekolah. Alasan dipilihnya web sebagai tempat pengembangan media belajar adalah dikarenakan sifatnya yang platform universal sehingga aplikasi tersebut dapat diakses dari seluruh perangkat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan sebuah media belajar yang interaktif guna mengurangi angka buta aksara pada siswa SD di Kabupaten Bekasi?

2. Apakah media belajar interaktif yang telah dikembangkan layak digunakan oleh siswa SD di Kabupaten Bekasi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media belajar yang interaktif untuk mengatasi masalah buta aksara pada siswa SD di Kabupaten Bekasi dan bagaimana tingkat kelayakan media tersebut untuk digunakan oleh siswa SD. Harapannya adalah dengan dikembangkannya media belajar interaktif ini angka buta aksara pada siswa SD di Kabupaten Bekasi dapat menurun di masa depan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menyiapkan sebuah media ajar yang akan membantu siswa untuk mengenal bentuk huruf, cara membaca dan menulisnya, dan bagaimana cara mengeja sebuah kalimat. Beberapa materi tersebut dikemas dalam sebuah media ajar interaktif yang mengandung unsur animasi, audio, visual, maupun video yang diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran serta mudah untuk dipahami oleh siswa.