

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses kegiatan belajar yang sistematis serta struktur yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas siswa dengan berbagai pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan. Upaya menata generasi muda untuk menyongsong dan menghadapi perubahan global merupakan istilah lain dari pendidikan (Nurrita, 2018). Sejalan dengan Andi Sadriani dkk., (2023) pendidikan menjadi aspek yang krusial dalam mengembangkan potensi manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukanya, masyarakat, bangsa, dan negara. Bangsa dengan potensi manusia yang bermutu, maka akan dijamin kemajuan bangsanya (Mustadi, 2018).

Beberapa perubahan yang signifikan pada berbagai bidang terjadi karena adanya perkembangan pada teknologi, sehingga telah mengubah pola hidup dan kebiasaan, bekerja, dan belajar termasuk bidang pendidikan (Hasnida dkk., 2024). Penggunaan teknologi dalam pendidikan memberikan peluang baru untuk pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan praktis. Mengintegrasikan dan memanfaatkan teknologi dalam lingkungan pembelajaran menjadi suatu keharusan di era saat ini (Effendi & Wahidy, 2019). Pernyataan tersebut diperkuat dengan gagasan yang disampaikan oleh Budiyono (2020) optimalisasi penggunaan teknologi dalam pendidikan dilakukan dengan memanfaatkan media ajar yang tepat berdasarkan pemahaman, sifat siswa dan kebutuhan pembelajaran. Namun, perkembangan dan pemanfaatan teknologi menuntut adanya keterampilan baru yaitu literasi digital yang menjadi sangat penting bagi siswa. Tuntutan keterampilan literasi digital berkaitan erat dengan rendahnya minat baca di kalangan siswa. Ketika kebiasaan membaca buku semakin berkurang, siswa

Muhamad Lukman Firdaus, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INDOMADU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repositroy.upi.edu](https://repositroy.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

cenderung mengandalkan informasi sekilas dari media digital tanpa dipahami dan dikelola terlebih dahulu. Hal ini menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analisis yang diperlukan untuk mendapatkan informasi melalui online. Rendahnya minat baca juga membuat siswa lebih rentan terhadap konten negatif dan informasi palsu melalui media sosial. Tanpa kemampuan membaca yang baik, mereka kesulitan mengevaluasi sumber informasi dengan tepat, meningkatkan risiko terjebak dalam berita menyesatkan atau bullying siber (Hadayani dkk., 2020). Hal ini sejalan dengan Dewi, dkk (2021) Penggunaan teknologi yang tidak diimbangi dengan keterampilan literasi digital maka akan menimbulkan ancaman dan kemerosotan literasi dan karakter siswa.

Kemampuan mencari, mengerti dan memanfaatkan wawasan dari bermacam sumber digital diartikan sebagai literasi digital (Naufal, 2021). Tidak terbatas pada kecakapan mengoperasikan komputer, literasi digital juga melibatkan keterampilan untuk membaca digital, menjaga keamanan, berkomunikasi, berkolaborasi serta memahami budaya dan kesadaran sosial untuk meningkatkan kreatifitas (Setiani & Barokah, 2021). Literasi digital secara umum memainkan peran yang krusial dalam dunia yang semakin terhubung secara teknologi. Dalam bidang pendidikan, keterampilan ini menjadi sangat penting karena memungkinkan siswa untuk tidak hanya mengakses dan memahami informasi secara efektif dan kritis dalam lingkungan teknologi. Integrasi literasi digital pada kurikulum pendidikan merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan siswa mengatasi kesulitan, hambatan dan potensi di era teknologi ini. Menurut Novita Sari dkk., (2023) Pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting untuk meningkatkan literasi digital siswa, salah satu pendekatan yang menarik antusias siswa dengan penggunaan media aplikasi atau game dalam pembelajaran.

Pentingnya literasi digital dalam pendidikan mencakup keterampilan dalam memahami dan menggunakan berbagai bentuk media digital, termasuk teks, gambar, video dan audio serta kemampuan untuk menggunakan alat-alat digital seperti komputer, *smartphone*, dan internet. Saat ini, literasi digital

berperan penting untuk berpartisipasi dalam dunia pendidikan, dengan literasi digital yang baik, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan terlibat dalam pembelajaran yang aktif (Syarifah dkk., 2021). Ini sejalan dengan pernyataan Karima & Mustofa, (2022) Melalui literasi digital yang diterapkan sejak sekolah dasar dapat memberikan perkembangan kemampuan literasi dan keterampilan. Digitalisasi pendidikan, dengan fokus pada literasi digital tidak hanya membuka kemungkinan-kemungkinan baru dalam proses belajar mengajar, namun juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 (Demmangasa dkk., 2023). Kemendikbudristek tekankan pentingnya literasi digital bagi siswa, literasi digital tidak hanya mendukung proses pembelajaran tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Di berbagai negara, literasi digital menjadi faktor penting dalam mengurangi kesenjangan digital dan meningkatkan kualitas pendidikan, literasi digital juga berperan signifikan dalam mencapai tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) 2030 (Hikmah dkk., 2024). Dalam kajian yang dilakukan komisi I DPR RI mengemukakan berdasarkan hasil survei literasi digital nasional, literasi digital di Indonesia pada tahun 2021-2024 masih belum mencapai level yang baik, yakni berada pada indeks 3,49 dari skala 5. Per Januari 2022 pengguna internet Indonesia telah mencapai 73,7% dari jumlah penduduk Indonesia setara dengan 204,7 Juta jiwa, meskipun perkembangan teknologi dan internet terus berkembang namun sayangnya penggunaan internet yang tinggi belum selaras dengan peningkatan indeks literasi digital (SETJEN DPR RI, 2022). Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang dirilis oleh OECD menunjukkan Indonesia masih berada pada peringkat 69 dari 80 negara untuk tingkat literasinya.

Hal ini mencerminkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif. Situasi ini menjadi tantangan besar, terutama di jenjang sekolah dasar yang merupakan fondasi awal pembentukan kemampuan literasi siswa. Prasetyo dkk., (2023)

Muhamad Lukman Firdaus, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INDOMADU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repositroy.upi.edu](https://repositroy.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

mengemukakan teknologi memiliki banyak manfaat dalam pendidikan, tetapi juga dapat membawa beberapa dampak negatif dan masalah bagi para kalangan siswa yaitu penurunan kemampuan sosial, kecanduan game *online*, akses konten yang tidak pantas, sehingga siswa tidak memanfaatkan kecakapan tersebut dengan baik yang membuat menurunnya minat literasi dan belajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut meskipun sekolah-sekolah saat ini telah dilengkapi dengan peralatan teknologi canggih, banyak guru masih mengandalkan media pembelajaran tradisional dan belum memanfaatkan penggunaan teknologi (Halim dkk., 2023). Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru tentang cara menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pada tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), literasi digital belum terintegrasi secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran belum efisien dan belum sejalan dengan keterampilan dalam kurikulum merdeka.. Siswa cenderung lebih tertarik menonton video visual dan membaca melalui gawai yang dianggap menarik dan menghibur. Pada era teknologi saat ini, sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dengan metode yang digunakan ceramah, literasi dalam pembelajaran dilakukan dengan pemberian buku cetak atau buku LKS dengan membaca materi-materi melalui buku tersebut. Menurut Cahyani dkk., (dalam Putri & Ahmadi, 2023) penggunaan video pembelajaran dan bahan bacaan literasi yang menarik dalam pembelajaran merupakan upaya untuk memastikan siswa mendapatkan pemahaman yang baik terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Secara keseluruhan, masalah literasi digital di sekolah dasar merupakan tantangan yang perlu diatasi agar siswa dapat mempersiapkan diri menghadapi tuntutan dunia modern. Membangun literasi digital yang kuat akan membantu siswa tidak hanya dalam akademik mereka, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, memberikan mereka alat untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang semakin bergantung pada teknologi.

Peneliti memahami bahwa perubahan perilaku siswa dalam mengkonsumsi informasi memerlukan pendekatan baru dalam proses pembelajaran.

Kecenderungan mereka untuk lebih memilih media digital yang interaktif dan menghibur mengharuskan kita untuk mencari cara yang efektif agar proses belajar tetap menarik dan bermakna. Salah satu pendekatan yang bisa diambil adalah dengan memperkenalkan dan memperkuat literasi digital. Muflihah & Makhshun (2020) mengatakan pada dasarnya literasi digital merupakan suatu upaya pembelajaran berbasis media digital, dengan penggabungan antara ilmu pendidikan dan teknologi. Salah satu penerapan digital dalam pembelajaran adalah dengan mengembangkan aplikasi media pembelajaran digital (Heryani dkk., 2022). Peneliti menelaah lebih jauh terkait bagaimana solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi yaitu dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran digital aplikasi. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan literasi digital siswa, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di era modern dan mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media INDOMADU merupakan aplikasi berbasis Android yang dirancang untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran dengan harapan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan literasi digital siswa terutama dalam pembelajaran IPAS materi Indonesia dan Masyarakat Dunia yang dimana pembelajaran ini melibatkan banyak sub materi dan pemahaman. Media ini dirancang sebagai bentuk perubahan dan keterbaruan, materi yang disajikan terkait Hubungan antar negara, Kerjasama Indonesia dengan dunia, serta warisan budaya Indonesia yang mendunia, dilengkapi dengan fitur gambar, video pembelajaran, audio, dan literasi. Hal keterbaruan dari media INDOMADU ini yaitu diantaranya materi dikemas dalam sebuah cerita pendek (cerpen) dilengkapi dengan gambar-gambar serta audio yang bisa diputar apabila siswa ingin mendengarkan melalui audio seolah-olah siswa seperti membaca sebuah dongeng atau mendengarkan dongeng, hal ini dilakukan untuk memudahkan dan menarik siswa untuk memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran serta terdapat tampilan khusus tentang 4 pilar indikator literasi digital, beberapa diantaranya yaitu terdapat menu khusus tentang tips aman dan seru, *digital safety* (keamanan digital) dan menu berita seru digital ethics (etika digital).

Muhamad Lukman Firdaus, 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA INDOMADU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repositroy.upi.edu](https://repositroy.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa, mengingat rendahnya tingkat literasi siswa serta kurang optimalnya pemanfaatan teknologi oleh guru. Media pembelajaran digital ini bukan dimaksudkan untuk menggantikan buku cetak atau media lainnya, melainkan untuk membantu guru dan siswa agar dapat mengakses dan memahami materi dengan lebih mudah, praktis, dan bisa diakses kapan saja serta dimana saja. Peneliti tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media INDOMADU untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar” diharapkan penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu. Bagaimana Pengembangan media pembelajaran INDOMADU untuk Meningkatkan Literasi Digital siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Oleh karena itu pertanyaan penelitian adalah:

- 1.2.1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran INDOMADU dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa kelas 6 Sekolah Dasar?
- 1.2.2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran INDOMADU dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa kelas 6 Sekolah Dasar?
- 1.2.3. Bagaimana implementasi media INDOMADU dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa kelas 6 Sekolah Dasar?
- 1.2.4. Bagaimana peningkatan Literasi digital siswa kelas 6 Sekolah Dasar setelah implementasi media INDOMADU?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1.3.1. Untuk mengetahui desain media INDOMADU dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa kelas 6 Sekolah Dasar.
- 1.3.2. Untuk mengetahui kelayakan produk media INDOMADU dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa kelas 6 Sekolah Dasar.
- 1.3.3. Untuk mengimplementasikan media INDOMADU dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa kelas 6 Sekolah Dasar.

1.3.4. Untuk mengetahui peningkatan Literasi Digital siswa kelas 6 Sekolah Dasar setelah implementasi media INDOMADU.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait yang membutuhkan baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dapat menambah wawasan dan menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam bentuk aplikasi digital yang dibuat secara interaktif, menarik, praktis dan dapat meningkatkan Literasi Digital siswa.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

###### **1) Bagi Peneliti**

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait pengembangan media INDOMADU dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar.

###### **2) Bagi Mahasiswa**

Dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan rujukan pada penelitian selanjutnya, dan juga dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

###### **3) Bagi Peserta Didik**

Dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif serta dapat meningkatkan literasi digital siswa melalui media pembelajaran INDOMADU.

###### **4) Bagi Sekolah**

Dapat membantu dalam meningkatkan literasi digital siswa, serta sekolah dapat terus mengembangkan media ajar yang kreatif dan inovatif untuk memudahkan serta menunjang belajar siswa.

###### **5) Bagi Peneliti lainnya**

Dapat dijadikan sebagai referensi atau gagasan dalam inovasi pengembangan media aplikasi digital dalam meningkatkan literasi digital siswa.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi disusun untuk memberikan gambaran dari tiap bab. Adapun uraian dari setiap babnya sebagai berikut:

Bab I tentang pendahuluan, mengenai latar belakang penelitian Pengembangan media INDOMADU dalam meningkatkan literasi digital siswa. Tujuan penelitian ini merupakan tujuan yang hendak dicapai dari rumusan masalah. Adapun manfaat dari penelitian ini dapat bermanfaat terhadap pihak terkait baik secara teoritis maupun praktis. Struktur organisasi skripsi terdiri atas rangkuman isi dari setiap bab yang telah diuraikan secara singkat.

Bab II tentang kajian pustaka, membahas terkait teori-teori tentang perkembangan teknologi, hakikat media pembelajaran, media INDOMADU, dan literasi digital, selain itu ditunjang dengan undang-undang yang berkaitan dengan teori diatas dan kerangka berpikir.

Bab III tentang metode penelitian, membahas terkait prosedur penelitian yang terdiri dari metode dan desain penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data. Metode penelitian berupa R&D dengan model ADDIE. Pendekatan yang digunakan melalui *pre –eksperimental* dengan *one group pretest posttest design*. Dari proses penelitian yang dilakukan, terdapat pengumpulan data yang dilakukan melalui angket pre-test dan post-test.

Bab IV tentang temuan dan pembahasan, menyajikan temuan dan pembahasan lebih mendalam untuk membahas rumusan masalah, pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan dengan teori yang relevan.

Bab V tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi, menyajikan simpulan dari hasil penelitian, implikasi yang dapat ditarik dari temuan, dan rekomendasi untuk pengembangan media lebih lanjut.