

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 4SDN KARANGTENGAH 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh:

Fatkhur Rochman

NPM: 19.1.01.10.0060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI**

KEDIRI

2023

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Literasi digital merupakan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital; dengan kata lain kemampuan untuk membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada massanya (Akbar firman,2017). Literasi digital meliputi semua perangkat digital, seperti perangkat keras komputer, perangkat lunak, internet, dan ponsel. Pada literasi digital terjadi proses pengolahan informasi/pengetahuan dari apa yang didapat pengguna setelah menggunakan komputer. Rahman (2019) menyatakan jika penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan mengetahui setiap siswa memiliki bakat dan minat yang berbeda-beda. Ada yang menonjol dalam bidang olahraga, ada yang menyukai bidang seni, menurut (Evolits,2018:210) ada anak yang memiliki bakat dibidang akademik dan ada pula anak yang memiliki bakat lebih dari satu bidang. Peran seorang guru tidak berhenti sebatas pada mengajarkan pelajaran di kelas saja. Seorang guru juga memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan bakat dan minat siswa sehingga siswa mampu mengasah minat dan bakat tersebut dengan tepat.

Tujuan dari adanya pembelajaran literasi digital di kelas 4 SDN Karangtengah 3 Pengoptimalan peran media sosial sebagai media pembelajaran akan mengarahkan siswa pada pemahaman literasi digital yang baik, sehingga dapat meminimalisasi efek negatif dari media sosial tersebut. Tugas guru adalah dengan berusaha memantik partisipasi aktif peserta didik dengan menyediakan berbagai informasi yang dinilai sesuai dengan tingkat pengetahuan pesertadidik. Diharapkan, selanjutnya peserta didik dapat lebih terhadap informasi yang lemukan dalam kehidupan sehari-hari dan erbiasa berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 4 SDN Karangtengah 3 pengembangan literasidigital belum optimal hal itu tampak pada beberapa hasil temuan tersebut: 1.) Siswa SD kelas 4 belum mehami fungsi teknologi digital sebagai salah satu sarana pembelajaran. 2.) Siswa SD kelas 4 belum lihai dalam mengoprasikan teknologi digital.3.) Belum ada kemampuan mengakses teknologi digital oleh siswa. Keadaan tersebut dapat terjadi karena didasari bahwa tiap siswa pada dasarnya sudah terbiasa dan berpengalaman dalam menggunakan laptop atau hp baik dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan lainnya. Seperti temuan tentang penggunaan leptop oleh Chima (2015) yang menyatakan dampak positif bahwa sebagian besar siswa menunjukkan bahwa tingkat keterampilan penggunaan hp mereka sama rata karena mereka telah dapat menggunakan dengan baik.

Selanjutnya Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa kelas 4 SDN Karangtengah 3 Penyalahgunaan media sosial dikalangan anak-anak

sangat mengkhawatirkan orang tua karena seorang anak yang menggunakan media sosial kearah yang negatif akan berdampak pada dirinya dan pertumbuhannya. Disini cara mengasuh anak menjadi penting bagi orang tua dilingkungan keluarga, sebab keluarga tempat pertama anak memperoleh didikan dari keluarga untuk belajar. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari media sosial adalah : (1) Berkurangnya waktu belajar, karena keasyikan menggunakan media sosial. (2) Mengganggu konsentrasi belajar di sekolah. (3) Merusak moral pelajar, karena sifat anak dan remaja yang labil, rasa penasaran mereka dapat mengakses atau melihat gambar yang belum pantas dilihat oleh anak. (4) Menghabiskan uang jajan, untuk mengakses internet. (5) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar handphone maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan. Peran penting untuk orang tua yang sangat berpengaruh dengan cara atau pola asuh dalam membimbing, mengawasi, dan membatasi seorang anak menggunakan media sosial.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu dikembangkan media pembelajaran literasi digital untuk siswa kelas 4 SDN Karangtengah 3 sehingga siswa mampu mengoperasikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam media tersebut merupakan multimedia interaktif sebaiknya menyediakan beragam kegiatan pembelajaran yang dikemas secara menarik dari segi tampilan, interaktivitas, dan kejelasan petunjuk agar anak tertarik dan - memudahkannya untuk belajar dengan program yang ada didalamnya.

Kompetensi mengenai literasi digital menurut Misir dapat diajarkan di lingkungan kelas formal (Misir, 2018). Namun keberhasilannya membutuhkan partisipasi aktif dalam platform web dan praktik langsung untuk menjadi bagian dari lingkungan digital itu sendiri. Penggunaan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar baru dan membuat siswa belajar dengan bersentuhan langsung pada teknologi untuk inovasi belajar di era digital saat ini. Multimedia interaktif ini dibuat untuk digunakan dalam komputer mengingat siswa tidak diperkenankan menggunakan smartphone di sekolah sehingga di sekolah dapat digunakan dengan maksimal, sekaligus untuk meningkatkan literasi digitalnya dan sebagai persiapan siswa sendiri di kelas 4 sekolah dasar, dengan pengetahuan yang terbaik dan model pembelajaran yang tepat hal tersebut diharapkan dapat membantu bagi siswa yang membutuhkan. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan siswa memiliki kemampuan dalam era digital, justru hal ini menjadi suatu tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan.

Pengembangan multimedia interaktif dinilai baik dalam penanganan siswa dikarenakan siswa tersebut terdapat 1 tidak bosan dengan adanya kemenarikan dalam media tersebut seperti halnya terdapat tombol-tombol menu yang bervariasi, music yang bagus, warna yang menarik, background yang bagus dan masih banyak lebih menariknya dalam multimedia interaktif tersebut. Tidak hanya itu, setiap hal yang ingin dimasukkan ke dalam multimedia interaktif juga harus dirancang dengan baik oleh seseorang yang disebut dengan designer, agar setiap hal yang divisualisasikan dapat membuat

pengguna merasa terkesan ketika melihatnya. multimedia interaktif yang akan dilakukan adalah dengan memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengontrol segala aktivitas yang ada pada program melalui tombol navigasi yang disediakan sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan belajar mandiri. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan peneliti akan memberikan berbagai bentuk penghargaan untuk memotivasi siswa agar lebih semangat dalam meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Selanjutnya, Multimedia interaktif sangat cocok dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang adaptif serta variatif, siswa juga bisa mengendalikan dan menentukan sendiri urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan. Dengan menggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, audio, video/animasi) dan menggunakan Hp/laptop untuk mengilustrasikan suatu konsep melalui animasi, suara, dan peragaan yang menarik, multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa kelas 4 SDN Karangtengah 3”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Penggunaan media sosial terbatas pada hiburan tanpa ada pemanfaatan dalam peningkatan kemampuan pendidikan
- b. Sekolah belum memfasilitasi siswa dalam mengakses dan mengeksplor media sosial secara bijak untuk perkembangan ilmu dan sosial.
- c. Lingkungan literasi belum diupayakan secara maksimal.
- d. Tingkat literasi siswa di sekolah sangat dipengaruhi lingkungan keluarga ada atau tidaknya pembelajaran yang diberikan di rumah untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana kevalidan multimedia Interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas 4 SDN Karangtengah 3 ?
- b. Bagaimana kepraktisan multimedia Interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas 4 SDN Karangtengah 3 ?
- c. Bagaimana keefektifan multimedia Interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas 4 SDN Karangtengah 3 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas makadapatdirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

- a. untuk mengetahui kevalidan multimedia Interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas 4 SDN Karangtengah 3
- b. untuk mengetahui kepraktisan multimedia Interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas 4 SDN Karangtengah 3
- c. untuk mengetahui keefektifan multimedia Interaktif dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas 4 SDN Karangtengah 3

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diinginkan akan dapat memperoleh manfaaat sebagai berikut:

- a. Dilihat dari segi teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ranah konsep media pembelajaran, khususnya multimedia intraktif dalam pembelajaran bahasa indonesia.

- b. Dilihat dari segi praktis

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

c. Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan dan bahan pendukung dalam kegiatan belajar mengajar

d. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang digunakan sebagai landasan dalam merumuskan kebijakan sekolah, khususnya dalam perbaikan mutu pembelajaran.

e. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

F. Sistematika Penelitian

Pada penulisan Bab I didalamnya terdapat 5 sub bab yaitu latar belakang yang mengemukakan konteks pengembangan multimedia Interaktif Setelah itu ialah identifikasi masalah yang didalamnya membahas mengenai masalah yang di hadapi dan akan di paparkan pada rumusan masalah, berupa pertanyaan yang hendak di pecahkan. Selanjutnya yaitu rumusan masalah didalamnya terdapat 3 masalah penjabaran dari dari identifikasi masalah. Tujuan penelitian yang digunakan untuk mengetahui apa yang akan diketahui dari penelitian ini.

Kemudian manfaat penelitian yang didalamnya berisikan kegunaan penelitian ini baik bagi guru, kepala sekolah serta peneliti. Yang terakhir pada Bab 1 adalah sistematika penulisan yang memaparkan penulisan dari Bab 1 sampai Bab 5.

Pada Bab II berisikan 3 sub bab yaitu kajian teori yang berisikan tentang konsep materi yang akan dipakai untuk landasan dalam memecahkan masalah dalam mengembangkan multimedia interaktif . Kajian penelitian terdahulu yangdidalamnya memuat hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penelitian lain tentang multimedia interaktif. Kerangka berpikir yaitu alur dari penelitian ini.

Bab III dimana didalamnya berisikan tentang model pengembangan yang akan dipakai, juga prosedur dari pengembangan ini. Kemudian membahas lokasi dan subyek dari penelitian, validasi model yang akan dilakukan oleh ahli materi dan media pembelajaran, dan desain uji coba model. Setelah itu yang terakhir membahas mengenai instrumen pengumpulan data apa saja yang akan dipakai pada penelitian ini.

Pada Bab IV akan dipaparkan deskripsi, analisis data serta hasil pembahasandari multimedia Interaktif yang sudah diuji coba dan dilakukan validasi ahli.Kemudian pada Bab V akan memaparkan tentang simpulan dari penelitian ini dan juga saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Firman (2017). Jurnal *Indigenous* 2017. Literasi Digital Dan Self Directed Learning Pada Mahasiswa Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara.
- Ardiansyah, N. (2013). Tutorial media *smart apps creator* untuk pemula.
- Arsyad, (2019). Metodologi penelitian. Semarang: Gunadarma ilmu.
- Azhar, Arsyad.(2015), "Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persade
- Chima, (2015). Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi digital. Jakarta: Bumi Aksara.
- cholik (2107).Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Sainifik di Kelas III SD.
- Darmadi (2019:9).“Pengembangan media *Smart creator apps* (SAC) Berbasis android pada materi Suhu dan kalor mata pembelajaran ipa kelas v sekolah dasar.
- Daryanto (2013), "Media Pembelajaran Peramaniye sanga Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, Yogyakarta Gavamedia.
- Evolist (2018). Kelebihan dan Kekurangan *Smart Apps Creator (SAC)*, kelebihan-dan-kelemahan-smartapps.html), diakses 8 Juni 2020.
- Gilster, Paul. (2010). Digital Literacy. Canada: *John Wiley & Sons, Inc*
- Hamalik, Oemar. (2014). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joyce, B. and Weil, (2011). *Model of Teaching* (edisi ke-8,cetakan ke-1). diterjemahkan oleh Achmad Fuwaid dan Ateila Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Khudorisam,dkk.(2020). Pengembangan dan Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis POEW Menggunakan smart apps creator pada Materi bahasa indonesia, JURNAL INKUIRI, (3), hlm. 20-30.
- Komalasari, Kokom. (2013). Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi. Bandung : PT Refika Adiatama.
- Khairuni, N. (2016). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap pendidikan (sekolah dasar banda aceh). JURNAL EDUKASI: Jurnal, 2, 91-106.
- Misir, (2018). Pembelajaran Saintific untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Mutiara Jaiz, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) Terintegrasi Keislaman pada Siswa Kelas IV SDN.
- Rahman, (2019). pembelajaran dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S., R. (2015). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumiati dan asra,.(2013). Metode Pembelajaran, Bandung : Wacana Prima.
- Sudirman, R. Raharjo dan Amung H, (2015). Media Pendidikan, Jakarta: Grafindo Persada.
- Sudrajat. (2019). Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono, (2015). (Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung.

Alfabeta.

Sukamdi.dkk, (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata pelajaran bahasa indonesia Unsur Kelas 4 Program di SDN japanan

2. (Skripsi). Jurusan Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.

Sanjaya, Wina. (2013). STRATEGI PEMBELAJARAN Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.