

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan tercapainya tujuan pendidikan serta generasi penerus bangsa yang maju dan berkualitas tidak terlepas dari bekal kemampuan dasar membaca, menulis dan berhitung. Hal itu bisa dilihat dari sejarah peradaban umat manusia dimana sejauh ini menunjukkan bahwa bangsa yang maju bukan hanya dibangun dengan mengandalkan kekayaan alam yang melimpah dan pengelolaan negara yang baik. Namun, budaya membaca dan menulis merupakan faktor yang dapat menjembatani peradaban dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya. Di era persaingan global yang semakin sengit Indonesia harus mampu memanfaatkan sumber daya alam, sumber daya manusia, pembangunan karakter yang kuat, literasi yang merata, dan kompetensi masyarakat yang tinggi.

Pembelajaran literasi digital dan numerasi dasar tidak dapat dipisahkan dari tuntutan keterampilan abad 21. Pembelajaran abad 21 menitikberatkan kegiatan untuk melatih keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterampilan yang harus dikuasai pada abad 21 diantaranya adalah keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, inovasi, kolaborasi, komunikasi, metakognisi, literasi digital dan informasi. Pemerintah Indonesia telah berusaha meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan berbagai upaya. Salah satunya adalah dengan kegiatan literasi di sekolah. Kenyataannya bahwa untuk literasi membaca siswa sekolah dasar hanya dilakukan pada buku-buku pelajaran pokok yang digunakan di sekolah. Hal ini yang membuat siswa kurang suka membaca, karena buku bacaannya kurang menarik, selain itu juga isi bacaan dengan tulisan tanpa gambar dan warna yang membuat siswa tidak tertarik dan buku yang dibaca atau digunakan hanya itu-itu saja, sehingga siswa cepat bosan. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat menentukan kuantitas dan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya berperan dalam kemampuan literasi siswa..

Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah dibuat dalam beberapa dekade terakhir. Pendidik harus peduli tentang dampak kemajuan teknologi yang cepat pada proses pembelajaran yang datang dengan globalisasi. Mustahil untuk menyangkal bahwa teknologi yang terus berkembang adalah anugerah bagi pendidikan secara umum. Pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran untuk membangun strategi belajar mengajar yang inovatif. Penggunaan media belajar mengajar adalah cara untuk mendistribusikan pengetahuan kepada siswa dan juga memberikan kesempatan untuk belajar. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan sarana untuk penyalur informasi dan juga sebagai sumber belajar siswa. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik berupa permainan edukasi berbasis teknologi. Dalam proses pembelajaran menurut Arsyad (2014:10) media digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Pengaruh media dan perkembangan teknologi dalam aspek pendidikan memberikan kemajuan yang signifikan.

Penggunaan sarana belajar berbasis IT yang masih belum optimal dan rendahnya minat baca siswa terhadap suatu bacaan membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan pemahaman dan minat baca siswa. Minat baca siswa yang rendah tentunya juga dipengaruhi oleh beberapa factor. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III didapatkan hasil bahwa siswa kelas III memiliki keragaman membaca diantaranya ada yang senang membaca komik, ada yang suka membaca buku kelas IV, dan ada juga yang membaca jika diberi tugas oleh guru. Selain itu, hasil wawancara bersama guru kelas III di gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus mengungkapkan bahwa penggunaan media masih terbatas. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku, gambar dimana jika sesuai tuntutan perkembangan zaman guru harus mempunyai terobosan baru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang seharusnya bukan menjadi hal

yang asing lagi bahwa teknologi berpengaruh dalam proses pembelajaran saat ini. Sebuah formula diperlukan seorang guru dalam rangka menciptakan generasi berdaya saing berwawasan globalesuai dengan kemajuan teknologi. Guru hendaknya dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan menciptakan media pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan literasi. Dalam jurnal (Putra et al., 2018) Laghos mengungkapkan bahwa salah satu hal yang bisa dilaksanakan dalam mengembangkan kemampuan literasi atau keaksaraan ialah dengan menggunakan media game edukasi. Game edukasi merupakan perangkat software dalam mengembangkan pola kemampuan siswa melalui softskill, fokus, serta wawasan dengan menggunakan media digital.

Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini yaitu penelitian Desy Getri et al (2017) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajarn berbasis E-Bookstory dapat dikatakan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Dibuktikan dari hasil validasi oleh tiga dosen ahli, 1 dosen ahli materi dan 2 dosen ahli media. Hasil validasi materi mendapatkan skor 49 dengan persentase 82%, sehingga dikategorikan sangat tinggi dan layak untuk digunakan. Hal ini terlihat juga pada hasil validasi media 1 memperoleh skor 47 dengan persentase sebesar 67%, dan hasil validasi media 2 memperoleh skor 43 dengan persentase sebesar 61%, sehingga dikategorikan tinggi dan layak untuk digunakan. Dari penelitian yang telah dilakukan Desy dkk tersebut maka dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu mengembangkan sebuah media yang mampu meningkatkan kemampuan literasi digital di era kemajuan teknologi seperti sekarang ini, diperlukan sebuah media pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pembelajaran seperti ini merupakan pengalaman pembelajaran dengan penggunaan teknologi (Moore, 2011).

Karena dengan adanya kemajuan teknologi mengharuskan seorang guru sebagai pendidik untuk selalu berinovasi dan bervariasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu menunjang pemahaman siswa (Lock & Kingsley, 2007; Norman & Furnes, 2016).

Penggunaan media berbasis IT msudah pernah digunakan yaitu berupa proyektor akan tetapi masih jarang digunakan. Hal itu menjadikan siswa kurang berkembang. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media yaitu media “PEGALINU”. Media pembelajaran pengembangan game literasi numerasi atau yang akan dikenal sebagai PEGALINU merupakan media yang dikembangkan untuk mengatasi masalah berkaitan dengan kemampuan literasi digital dan numerasi dasar yang masih tergolong rendah. Media “PEGALINU” merupakan pengembangan media pembelajaran berbentuk *game* literasi digital dan numerasi dasar dimana media tersebut bermanfaat dalam pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui aplikasi berbasis android. Tampilan dibuat menarik, yakni disertai dengan berbagai ilustrasi yang mempermudah siswa dalam memahami konten dalam *game*. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti hendak melaksanakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA “PEGALINU” DALAM KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DAN NUMERASI DASAR KELAS III DI SD SE-GUGUS WIBISONO KECAMATAN JATI KABUPATEN KUDUS.**

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Masih kurangnya kemampuan literasi dan numerasi
- 1.2.2 Penggunaan media *game* menggunakan smartphone belum pernah dilakukan.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas cakupan masalah supaya mempermudah penelitian maka cakupan masalah berfokus pengembangan media “PEGALINU” dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Media ini di desain menarik sehingga dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah pada Tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD. Pengoptimalan media pembelajaran yang belum maksimal, membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga apa yang disampaikan guru tidak dipahami anak dengan maksimal. Melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin melaksanakan penelitian pengembangan berupa media “PEGALINU” dalam Kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan ruang lingkup masalah, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimanakah analisis kebutuhan media “PEGALINU” dalam Kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus?
- 1.4.2 Bagaimana pengembangan media “PEGALINU” dalam Kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus?
- 1.4.3 Bagaimana kevalidan media “PEGALINU” dalam Kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus?
- 1.4.4 Bagaimana keefektivan media “PEGALINU” dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- 1.5.1 Menganalisis kebutuhan media “PEGALINU” dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.
- 1.5.2 Mengembangkan media “PEGALINU” dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.
- 1.5.3 Menguji kevalidan media “PEGALINU” dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.
- 1.5.4 Menguji keefektivan media “PEGALINU” dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Perbedaan antara kedua jenis keunggulan ini dapat diringkas sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan wawasan baru, khususnya di bidang pendidikan, mengenai pengembangan media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan sebagai bahan belajar. untuk penelitian lebih lanjut.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini berpotensi memberikan manfaat bagi praktisi pendidikan, mahasiswa pendidikan, dan peneliti lainnya.

1.6.2.1 Untuk Siswa

Temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih siap menerima materi pelajaran, serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap

pembelajaran tematik, dengan tujuan akhir meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal.

1.6.2.2 Untuk Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik secara efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. serta menjadi sumber pertimbangan dan informasi yang dapat digunakan oleh pendidik ketika memilih media melalui mana siswa belajar.

1.6.2.3 Untuk Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya dalam penerapan media yang menarik dan menghibur dalam kemampuan literasi dan numerasi pembelajaran tematik kelas III SD.

1.6.2.4 Untuk Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti tentang prosedur pengembangan media “PEGALINU” dalam Kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bekal bagi peneliti dalam menambah wawasan dalam dunia Pendidikan.

1.7 Spesifikasi produk

Berikut spesifikasi produk yang diharapkan dari hasil riset pengembangan ini:

- 1.7.1 Media “PEGALINU” yang dikembangkan meliputi multimedia interaktif yang mengacu pada pemanfaatan perangkat teknologi informasi genggam.
- 1.7.2 Dengan menggunakan program yang disebut Power Point, dikembangkan media pembelajaran “PEGALINU”. Media ini kemudian dipublish ke HTML menggunakan program bernama Ispring, dan akhirnya diinstall ke dalam aplikasi android menggunakan web2apk.
- 1.7.3 Media “PEGALINU” dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 kelas III SD pada muatan pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika. Selain itu media pembelajaran mengandung prinsip pembelajaran yang artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran.
- 1.7.4 Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan telepon pintar android dengan spesifikasi sebagai berikut.
 - a. Memiliki RAM minimal 2 GB
 - b. Minimal android dengan tipe Lollipop
 - c. Memiliki memori internal minimal 2GB
 - d. Memiliki aplikasi Whatsapp, Telegram atau Bluetooth.