

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada pihak yang menerima, seperti peserta didik (Lena, 2017). Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik, seperti bahan cetak, audio, visual, video, internet, serta media interaktif berbasis DVD atau CD-ROM, yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan materi guna menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien (Yaumi, 2017).

Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama. Pertama, meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan. Kedua, membantu mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Ketiga, merangsang rasa ingin tahu siswa agar lebih aktif berpikir. Keempat, mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan kelas. Kelima, memungkinkan guru memberikan umpan balik untuk mengidentifikasi pemahaman siswa dan meluruskan kesalahan. Keenam, menyediakan latihan atau evaluasi guna mengukur pencapaian belajar (Fadilah et al., 2023).

Fungsi Media Pembelajaran bagi Pengajar yaitu Media pembelajaran membantu guru dalam menyusun arah dan strategi pengajaran, menyusun materi secara terstruktur, serta mengelola proses

belajar dengan lebih efektif. Media juga mendukung ketepatan penyampaian informasi, menumbuhkan rasa percaya diri, dan berkontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran. Fungsi Media Pembelajaran bagi Siswa yaitu Bagi siswa, media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan motivasi, memperkaya cara belajar, dan mempermudah pemahaman materi (Rohani, 2020).

Media pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan karakteristik, cakupan materi, serta cara penggunaannya. Dari sisi sifatnya, terdapat media auditif yang berfungsi menyampaikan informasi dalam bentuk suara dan diterima melalui indera pendengaran, biasanya digunakan dalam bentuk penjelasan langsung. Selanjutnya, media visual hanya melibatkan indera penglihatan dan umumnya menampilkan materi melalui alat bantu seperti proyektor. Adapun media audiovisual merupakan kombinasi antara suara dan gambar, memungkinkan peserta didik untuk melihat sekaligus mendengarkan materi yang disampaikan (Saleh & Syahrudin, 2023).

Konsep media pembelajaran mencakup dua komponen utama, yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak merujuk pada isi atau materi yang disampaikan melalui media tersebut, sementara perangkat keras merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi tersebut kepada peserta didik (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki dampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar serta turut berkontribusi dalam meningkatkan prestasi siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif, sekaligus membantu menghemat waktu pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan semangat belajar siswa (Nurul Audie, 2019). Dengan segala keunggulan yang dimiliki, media mampu menyajikan informasi dalam bentuk suara, gambar, gerak, dan warna, baik secara nyata maupun hasil rekayasa. Materi pembelajaran yang disusun melalui media akan tampak lebih jelas, menyeluruh, dan menarik perhatian siswa. Penggunaan media juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta mendorong respon siswa, baik secara fisik maupun emosional serta dapat meningkatkan prestasi siswa (Dita, 2022).

Pengembangan media pembelajaran menjadi hal yang penting karena mampu meningkatkan kualitas proses belajar, menjawab tuntutan paradigma pendidikan modern, selaras dengan kebutuhan dunia kerja, serta mendukung visi pendidikan global yang inklusif (Yaumi, 2017). Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam kegiatan belajar mengajar, berperan sebagai sarana pendukung yang membantu mempercepat pemahaman siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan memberikan dasar yang lebih konkret dalam memahami materi. Penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran berdampak pada standarisasi penyampaian materi, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, mempercepat waktu belajar, meningkatkan hasil belajar, memungkinkan akses kapan saja, membentuk sikap positif siswa, serta

mengarahkan peran guru menjadi lebih konstruktif (Hasan et al., 2021). Media juga menyajikan informasi inti secara terorganisir, mendorong siswa berpikir analitis, menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan membantu mereka memahami materi secara runtut.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh Guru untuk memberikan inovasi terbaru supaya peserta didik mampu mencapai ketuntasan dan peningkatan dalam hasil belajarnya.

## **2. Media Digital Interaktif**

Media digital interaktif adalah platform digital berbasis komputer yang merespons aktivitas pengguna dengan menyajikan berbagai konten seperti animasi, permainan, video, dan gambar (Dhiya Rahma et al., 2024). Pembelajaran interaktif merupakan pemanfaatan teknologi komputer untuk menggabungkan teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu kesatuan yang terstruktur. Melalui penggunaan tautan dan alat yang tepat, siswa dapat menavigasi, berinteraksi, berkreasi, serta berkomunikasi secara aktif dalam proses belajar (Shalikhah, Norma Dewi, 2017).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam dunia pendidikan memberikan dampak positif yang besar, terutama melalui permainan edukatif yang mampu mendorong motivasi belajar dari dalam diri siswa. Hal ini secara tidak langsung juga meningkatkan keterlibatan aktif serta konsentrasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Dhiya Rahma et al., 2024).

Pembelajaran dengan menggunakan media digital interaktif merupakan bentuk permainan edukatif yang mampu menyajikan tantangan dan tugas menarik bagi siswa, sehingga mendorong mereka lebih aktif dalam memperdalam pemahaman. Tantangan utamanya adalah menciptakan media yang tidak sekadar mengandalkan kecanggihan teknologi, tetapi juga mampu mendukung proses belajar secara efektif (Rika Widianita, 2023). Ciri utama dari media pembelajaran interaktif adalah keterlibatan aktif siswa, di mana mereka tidak sekadar menyimak materi yang ditampilkan, tetapi juga dituntut untuk berinteraksi selama proses belajar berlangsung (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020).

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran digital interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses belajar dan meningkatkan capaian hasil belajar siswa, seperti PowerPoint, Educandy, media animasi pembelajaran dengan Powtoon, dan platform interaktif lainnya (Simorangkir et al., 2024). Berbagai Faktor yang dapat memengaruhi jalannya proses pembelajaran di antaranya yaitu penggunaan metode mengajar yang monoton, rendahnya minat belajar siswa, lingkungan belajar yang kurang kondusif, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang lebih inovatif salah satunya dengan memanfaatkan media digital interaktif (Handayani et al., 2024).

Tantangan dalam penerapan media digital interaktif di sekolah dasar meliputi keterbatasan akses teknologi dan internet, terutama di daerah

terpencil atau kurang mampu. Selain itu, masih banyak guru yang belum menguasai keterampilan teknologi untuk mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran. Konten pembelajaran juga harus dirancang sesuai kurikulum dan karakter siswa agar tetap relevan dan berkualitas (Rika Widianita, 2023). Keunggulan media digital interaktif dalam pembelajaran antara lain Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, Menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan dinamis, Memberikan umpan balik langsung, Mendukung gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik (Irawan & Suryo, 2017). Kemampuan menggunakan teknologi Digital interaktif kini menjadi bagian dari gaya hidup, terutama bagi generasi milenial (Dhiya Rahma et al., 2024). Perkembangan penggunaan teknologi digital juga telah merambah dunia pendidikan. Bagi guru, penguasaan teknologi menjadi kompetensi penting dalam mendukung pembelajaran, sedangkan bagi siswa, keterampilan ini membantu dalam proses berpikir serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif merupakan sarana pembelajaran modern yang mampu menyampaikan materi secara menarik, dinamis, dan merangsang partisipasi aktif siswa. Pemanfaatan media digital interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, media ini mendukung fleksibilitas dalam pembelajaran dan selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, integrasi

media digital interaktif dalam pembelajaran sangat penting untuk mewujudkan proses belajar yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik generasi digital, Dalam pembelajaran literasi, media digital interaktif dapat memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi bacaan, memahami makna teks, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif.

### 3. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang *user-friendly*, praktis digunakan, dan dapat diakses secara gratis apabila menggunakan akun email belajar.id yang disediakan pemerintah untuk para guru (Fitriani et al., 2024). Canva merupakan platform desain yang memanfaatkan metode *drag and drop*, memungkinkan pengguna mengakses berbagai fitur seperti jenis huruf, gambar, dan elemen bentuk saat merancang suatu karya (Dhiya Rahma et al., 2024).

Pengenalan Canva sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar tidak hanya membantu siswa memahami materi akademik, tetapi juga mengasah kemampuan digital mereka. Langkah ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi di masa depan serta mengevaluasi sejauh mana Canva dapat meningkatkan keterampilan teknologi, kreativitas, dan pemahaman visual mereka (Gellysa Urva et al., 2024). Adapun Keunggulan Canva antara lain menyediakan berbagai template desain menarik, mendorong kreativitas guru dan siswa melalui fitur-fiturnya, efisien dan praktis untuk membuat

media pembelajaran, serta dapat diakses melalui laptop maupun perangkat seluler (Miftahul Jannah et al., 2023). Adapun keunggulan lain di antaranya beragam desain grafis, template, animasi, serta penomoran halaman yang menarik. Aplikasi ini juga mendorong kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran melalui fitur-fiturnya yang variatif. Selain itu, Canva menyediakan kualitas gambar dan video yang baik, serta template PowerPoint yang dapat dicetak otomatis sesuai ukuran. Keunggulan lainnya, Canva dapat diakses tidak hanya melalui laptop, tetapi juga lewat perangkat seluler. Namun, kelemahan utamanya adalah membutuhkan koneksi internet dan tidak semua fitur, seperti beberapa template, tersedia secara gratis karena bersifat berbayar (Admelia et al., 2022).

Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi ini mencakup: membuat akun Canva, memulai pembuatan desain, memilih dan mengatur latar belakang, menambahkan teks, serta mengunduh atau membagikan hasil desain (Rahmatullah et al., 2020). Pengenalan Canva di tingkat sekolah dasar berperan dalam membangun dasar kreativitas siswa. Dengan bereksplorasi dan mencoba berbagai elemen desain grafis, siswa dapat melatih kemampuan kreatif mereka serta belajar menyampaikan informasi secara menarik dan unik (Gellysa Urva et al., 2024). Canva menyediakan berbagai jenis template presentasi, seperti untuk keperluan kreatif, edukatif, bisnis, iklan, teknologi, dan kategori lainnya (Widiarti et al., 2024).

Penggunaan aplikasi Canva dalam merancang media pembelajaran dapat memperbaiki kualitas proses mengajar yang dilakukan guru, dan hal ini memberikan efek positif terhadap siswa, yang tercermin dari tanggapan mereka. Hasil desain pun sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan pengguna dalam memanfaatkan fitur yang tersedia (Tessa Pramesti1, 2024). Canva juga mampu meningkatkan semangat belajar meningkatkan motivasi belajar siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, serta memperkuat literasi digital dan visual (Astutik, 2023). Selain itu, Canva memberikan apresiasi dan inspirasi bagi guru dan siswa untuk berkarya secara mandiri dan lebih ekspresif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan media pembelajaran digital yang praktis dan interaktif, sangat cocok digunakan di jenjang sekolah dasar. Aplikasi ini memudahkan guru dalam menyusun materi ajar yang menarik, serta mendorong kreativitas, literasi digital, dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Dengan fitur visual yang mendukung, Canva sangat tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa secara efektif dan menyenangkan.

#### **4. Literasi**

Literasi merujuk pada kemampuan individu dalam membaca dan menulis. Seseorang yang memiliki kemampuan tersebut disebut literat, sedangkan mereka yang belum mampu membaca dan menulis dikenal sebagai iliterat atau buta huruf (Romadhona et al., 2023). Literasi merupakan kemampuan individu untuk memanfaatkan potensi dan

keterampilan yang dimilikinya dalam kehidupan, atau dengan kata lain, kemampuan untuk memahami tulisan serta memahami dunia di sekitarnya (Fahrianur et al., 2023). Literasi tidak lagi hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi telah berkembang menjadi kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif.

Kemampuan literasi merupakan keterampilan esensial yang harus dimiliki peserta didik secara praktis di era disrupsi, sebagai bekal utama dalam menghadapi puncak transformasi digital abad ke-21 (Gyta et al., 2022). Dalam konteks ini, siswa dituntut menguasai 16 keterampilan penting guna mempertahankan eksistensi mereka di tengah dinamika kehidupan modern. Salah satu keterampilan tersebut adalah literasi dasar, yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk kemampuan menyelesaikan berbagai persoalan kompleks serta kesiapan dalam menghadapi perubahan yang terus berkembang. Literasi dasar adalah kemampuan dasar seseorang dalam hal membaca dan menulis (Hasanah & Silitonga, 2020). Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan literasi membaca di sekolah dasar antara lain semangat guru dalam menjalankan kegiatan literasi, tersedianya waktu khusus setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai, serta adanya kerja sama yang baik dengan orang tua siswa. Sementara itu, kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan sarana dan prasarana, seperti kurangnya buku bacaan, serta masih adanya siswa yang belum lancar membaca (Ummah, 2019). rendahnya budaya literasi di

Indonesia menyebabkan kualitas pendidikan nasional tertinggal dibandingkan negara tetangga. Hal ini tercermin dari hasil kemampuan matematika siswa Indonesia yang pada tahun 1999 menempati posisi ke-34 dari 38 negara, dan pada tahun 2003 turun ke peringkat 35 dari 46 negara (Hasanah & Silitonga, 2020). Faktor rendahnya literasi siswa terbagi menjadi dua, yaitu internal dan eksternal. Secara internal, penyebab utamanya meliputi motivasi belajar yang rendah, kemampuan intelektual yang belum berkembang optimal, dan minat belajar yang kurang. Eksternalnya mencakup keterbatasan fasilitas seperti buku bacaan dan perpustakaan, kurangnya perhatian dan pendampingan dari orang tua, serta metode pembelajaran guru yang belum maksimal (Ummah, 2019). Seluruh faktor ini saling berkaitan dan berdampak pada lemahnya kemampuan literasi siswa. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya fasilitas pendukung literasi di sekitar siswa, seperti di sekolah, rumah, maupun tempat bermain.

Adapun jenis-jenis literasi meliputi literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewargaan. Masing-masing jenis ini berperan penting dalam membekali individu agar mampu berpikir kritis, memahami informasi, dan berperilaku cerdas dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contohnya sesuai dengan perkembangan abad – 21 yaitu Literasi Digital. Literasi digital merupakan keterampilan dalam mengakses dan memahami informasi yang berasal dari berbagai perangkat digital seperti tablet, ponsel, dan komputer (Widiarti et al., 2024).

Gerakan Literasi Nasional yang mencakup literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, budaya, dan kewarganegaraan menekankan pentingnya ketersediaan sarana literasi sebagai penunjang dalam mengakses informasi. Fasilitas pendukung tersebut meliputi buku-buku, pojok baca, perpustakaan umum, serta jaringan internet yang dapat diakses melalui ponsel atau laptop. Keberadaan sarana ini membantu individu dalam mencari dan memperoleh informasi dengan lebih mudah (Heryani et al., 2022).

Salah satu kegiatan untuk mendukung Literasi yaitu dengan menggunakan Strategi pelaksanaan gerakan literasi di sekolah yang dilakukan melalui beberapa tahap, seperti penyediaan sarana dan prasarana, peningkatan kapasitas seluruh warga sekolah, serta keterlibatan pemangku kepentingan. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pentingnya literasi, yang didukung oleh fasilitas penunjang guna memperkuat pelaksanaan program literasi di lingkungan sekolah (Valentina et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi adalah kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan memahami informasi, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Literasi mencakup berbagai aspek seperti digital, numerasi, dan sains. Penguatan literasi membutuhkan dukungan sarana, strategi yang tepat, serta kolaborasi dari semua pihak.

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran literasi di sekolah dasar seringkali masih bersifat konvensional, dengan dominasi teks cetak dan ceramah, yang kurang menarik bagi siswa. Di era digital, siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mudah diakses. Canva sebagai platform desain grafis interaktif dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang tidak hanya visual menarik, tetapi juga mengandung elemen interaktif seperti kuis, tombol navigasi, dan video adapun Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

### **1. Permasalahan**

Rendahnya kemampuan literasi siswa kelas V SDN Kersoharjo 2 Geneng.

### **2. Penyebab**

Media pembelajaran kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa zaman digital.

### **3. Solusi**

Pengembangan media digital interaktif berbasis Canva.

### **4. Tujuan**

Meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui media yang interaktif, visual, dan menarik.

### **5. Harapan**

Siswa lebih aktif, tertarik membaca, memahami isi bacaan, dan berpikir kritis.

### C. State of the Art

Penelitian tentang pengembangan media digital interaktif telah banyak dilakukan, namun penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam konteks peningkatan literasi siswa SD masih terbatas. Beberapa studi relevan yang menjadi pijakan penelitian ini antara lain:

1. Sari & Hidayati (2022)

Mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP, hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa. Namun, tidak secara spesifik membahas kemampuan literasi.

2. Wijayanti (2021)

Menyusun media interaktif menggunakan PowerPoint dan Wordwall untuk kelas V SD. Peneliti ini menekankan aspek interaktivitas tetapi belum menggunakan Canva sebagai platform utama.

3. Rohmah (2023)

Mengembangkan e-modul interaktif berbasis literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini fokus pada modul digital, bukan media visual interaktif seperti Canva.

4. Prasetyo dkk. (2021)

Meneliti efektivitas media digital berbasis web untuk peningkatan literasi membaca. Studi ini mendukung pentingnya media digital, tetapi tidak mengintegrasikan desain visual interaktif berbasis Canva.

Dari berbagai penelitian tersebut, terlihat bahwa belum banyak penelitian

yang secara khusus memanfaatkan Canva sebagai media digital interaktif untuk meningkatkan literasi siswa SD khususnya kelas V Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam aspek:

1. Integrasi Canva sebagai platform desain visual interaktif.
2. Fokus pada peningkatan literasi baca-tulis siswa sekolah dasar
3. konteks lokal di SDN Kersoharjo 2 Geneng.