

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB ini peneliti akan membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat yang dapat diambil dari penelitian serta ruang lingkup penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Menarik perhatian adalah sesuatu yang harus dilakukan oleh seorang guru terhadap peserta didiknya, untuk kemudian menjadi langkah transfer pengetahuan. Gadget adalah salah satu alat komunikasi yang paling disukai oleh anak-anak, oleh karena itu kita sebagai guru harus bisa memanfaatkannya dengan baik.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil bersifat praktis dirancang dengan teknologi canggih yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Pengguna gadget hampir seluruh lapisan masyarakat tanpa memandang usia, termasuk siswa SD turut menggunakan gadget untuk kepentingan di usianya. Menurut Hamdani dalam bukunya Strategi Belajar Mengajar (2011:243) bahwa media adalah komponen belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Pada zaman digital sekarang ini bukan hal yang aneh lagi siswa SD menggunakan gadget sebagai media belajar, media permainan, dan media komunikasi.

Siswa SD memiliki semangat belajar dan rasa keingintahuan yang tinggi. Kondisi tersebut sangat baik apabila didukung proses pembelajaran menggunakan dengan media belajar yang diminati mereka. Media belajar kekinian yang diminati siswa SD saat ini adalah gadget. Menurut Jumanta Hamdayana dalam buku berjudul

Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter (2014:44) bahwa pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran dengan memperkenalkan sesuatu yang berbeda yang belum dialami sebelumnya, yang tampaknya biasa saja tapi mampu menciptakan pembelajaran lebih bermakna karena sang guru melakukan inovasi. Inovasi belajar dengan penggunaan gadget pada proses belajar tentu saja memberi nuansa berbeda, hal ini semakin memotivasi rasa ingin tahu siswa dalam menggali informasi menemukan ilmu pengetahuan dengan kecerdasan literasi digital dalam pendidikan.

Kemajuan teknologi gadget tidak harus disikapi dengan penolakan karena adanya efek negatif, namun penggunaan gadget yang baik bagi siswa SD di lingkungan sekolah dan dirumah akan menumbuhkan perilaku kesadaran dan literasi digital guna membentuk generasi yang memiliki kecerdasan keterampilan abad 21. Ukuran gadget yang kecil dan ringan dibandingkan laptop atau komputer memudahkan untuk dibawa kemana saja. Dapat dimasukkan dalam tas siswa SD tanpa menambah beban yang terlalu berat untuk tulang punggung sehingga aman bagi pertumbuhan tubuh siswa SD. Bisa dibayangkan ukuran tubuh kecil siswa SD dengan tas besar yang harus berada di punggungnya. Meskipun ukurannya kecil gadget memiliki banyak fitur yang memudahkan siswa SD melakukan aktivitas dan mengakses informasi yang mereka butuhkan.

Pembiasaan gadget sebagai sumber belajar dilakukan dengan cara siswa menemukan ilmu pengetahuan melalui gadget, misalnya siswa SD mendapat tugas mencari lagu-lagu daerah di Indonesia dengan gadget hal ini sangat mudah ditemukan siswa. Dengan kemudahan-kemudahan ini siswa akan terbiasa

menggunakan gadget sebagai sumber belajar. Siswa SD dapat pula menemukan animasi atau video pembelajaran yang beraneka ragam sesuai tema materi yang harus dipelajari dengan menggunakan gadget. Bukankah gadget ini sangat baik dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang menyenangkan? Keterampilan literasi digital siswa SD terasah sejak dini menggunakan gadget sebagai sumber belajar.

Siswa SD yang sering menggunakan gadget meski dalam bermain game akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan dan melanjutkan dengan mengunduh permainan baru yang lebih menantang sehingga secara tidak langsung mereka akan terlatih untuk berfikir lebih cepat dan kreatif. Apalagi jika siswa memanfaatkannya gadget sebagai sumber belajar, ilmu pengetahuan akan diperoleh dengan cepat, tepat, dan akurat daripada menggunakan sumber belajar teks manual. Kecepatan ini akan terus melatih siswa semakin terampil berpikir kritis dan cepat berpikir dalam menemukan solusi permasalahannya.

Jika gadget diberikan pada siswa SD untuk dipergunakan secara positif tentu peran orang tua, guru dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk mengarahkan siswa pada suatu hal yang semestinya. Siswa SD dibimbing akses itu-situs yang memang bermanfaat dan meningkatkan kemampuan siswa SD sebagai generasi penerus bangsa semakin cerdas.

Meski memiliki begitu banyak manfaat gadget bagi siswa SD, jika tidak bijak dalam menggunakannya gadget bisa memberi efek negatif. Kemudahan akses internet lewat gadget membuat siswa SD lebih mudah dan cepat mendapat apa yang mereka inginkan. Akibatnya siswa SD menjadi malas, tidak mau berusaha, dan tidak terbiasa bekerja keras dalam mendapatkan sesuatu yang mereka butuhkan.

Kekurangan gadget bagi siswa SD selanjutnya adalah ketidaktahuan siswa memilah informasi yang benar dan yang salah sehingga menimbulkan kerancuan dalam perkembangan keilmuan dan psikologi siswa. Salah satu contoh, gambar-gambar pada permainan digital dalam gadget yang terkadang tidak senonoh atau mengandung unsur sara dan kekerasan dianggap hal biasa saja bagi siswa SD karena ketidaktahuannya.

Siswa SD selayaknya dituntut paham dalam memanfaatkan teknologi guna menghadapi modernisasi abad 21. Keterampilan literasi digital mutlak diperlukan agar tidak ketinggalan zaman. Pada era modernisasi teknologi merupakan kebutuhan primer yang memberikan kecepatan dan ketepatan di segala bidang kebutuhan manusia. Teknologi selayaknya tidak dilawan tetapi harus diperkenalkan, dibiasakan, dan dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh siswa SD. Gadget merupakan jawaban terhadap kecanggihan teknologi yang memukau bagi siswa SD karena memiliki aplikasi dengan pembaharuan dari hari ke hari mengikuti perkembangan zaman yang membuat pola belajar siswa SD lebih mudah, efektif dan efisien. Peran serta orang tua, guru, dan masyarakat dalam memberikan pengawasan dan bimbingan dalam penggunaan gadget yang baik bagi siswa SD akan membentuk generasi Indonesia yang memiliki intelektualitas tinggi dan cerdas literasi digital.

Literasi digital adalah bentuk keterampilan yang kompleks dan menyangkut keterampilan baru yang harus dimiliki manusia berhadapan dengan era distrupsi saat ini. Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Kecakapan literasi digital dapat meningkatkan kemampuan seseorang berhadapan dengan media digital baik mengakses,

memahami konten, menyebarluaskan, membuat bahkan memperbarui media digital untuk pengambilan keputusan dalam hidupnya (Herlina, 2017).

Di sekolah, literasi digital dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran salah satunya adalah Tematik. Pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan. Di dalam mata pelajaran tematik misalnya, ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti membaca, menyimak, menulis, dan berhitung. Jika diintegrasikan dengan literasi digital maka keterampilan membaca, menyimak, menulis, dan berhitung dilakukan dengan media digital seperti melalui HP, komputer, internet (blog, media sosial, web), dan lain-lain.

Seperti dalam Prosiding Seminar Isma Damayanti (2019), dijelaskan bahwa literasi digital juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu mengajak siswa untuk menganalisis dan menanggapi berita bohong dan berita benar yang tersebar di internet. Misalnya, tatkala media sosial makin terpapar berita-berita hoaks, pembelajaran bahasa Indonesia dapat mendorong, mengorganisasi, dan memfasilitasi anak menciptakan kegiatan kreatif dalam menemukan pemecahan terhadap permasalahan tersebut melalui kegiatan dialog, diskusi, menulis artikel opini ataupun poster.

Sehingga literasi digital yang diterapkan di sekolah dasar bukan hanya untuk mencari informasi atau hiburan semata. Namun, literasi digital seharusnya menjadi sarana untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam berpikir secara analitis, sintesis, analisis, kritis, imajinatif, dan kreatif. Dengan menggunakan

sumber digital, peserta didik tidak hanya fokus pada pemahaman materi, tetapi juga proses kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Literasi digital ini seharusnya dapat menjadi support dalam pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara online terutama di masa pandemic. Banyak gerakan literasi digital yang dapat dilakukan oleh semua elemen pendidikan termasuk guru dan orang tua untuk meningkatkan literasi digital anak seperti memilih situs aplikasi dan tayangan lain yang berbasis edukatif, serta memfasilitasi perangkat digital yang mendukung. Literasi digital sangat penting dikembangkan oleh semua elemen dalam dunia pendidikan guna terlaksanakannya pembelajaran dengan baik terutama di masa pandemi COVID-19.

Pembelajaran yang seyogyanya dilaksanakan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui media digital. Literasi digital di SD meliputi kecakapan menggunakan media digital dengan baik, dan bertanggung jawab untuk mendapatkan informasi pembelajaran, mencari solusi masalah, menyelesaikan tugas, dan mengkomunikasikan berbagai kegiatan belajar dengan pembelajar lainnya.

Kegiatan literasi digital bagi siswa SD berkaitan dengan aktivitas tugas belajar siswa dan bagaimana memanfaatkan media digital untuk mendukung belajar siswa. Kegiatan literasi digital dilakukan untuk menambah keterampilan siswa dalam menggunakan media digital secara baik dan bertanggung jawab, sehingga tidak berdampak negatif kepada perkembangan belajar siswa.

Pendidikan termaktub dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pengertian pendidikan dalam undang-undang tersebut mengatakan bahwa pendidikan sebagai pembentukan karakter pada diri siswa.

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa fase yaitu pendidikan dasar, menengah pertama dan menengah akhir, serta pendidikan tinggi. Pada fase pendidikan dasar yang dalam hal ini adalah usia sekolah dasar antara 6-12 tahun, Witherington (dalam Makmun, 2015:85) menyatakan pada usia tersebut anak mengalami perkembangan sosial yang pesat serta perkembangan sikap individualis, sehingga pada usia tersebut perlu dikuatkan tentang nilai-nilai karakter.

Pemerintah Indonesia yang dalam hal ini adalah Kementerian pendidikan dan kebudayaan telah menyelenggarakan kurikulum 2013 pada semua instansi pendidikan yang bernaung, termasuk sekolah dasar. Pada kurikulum 2013 ini terdapat istilah baru yaitu penguatan pendidikan karakter (PPK). Menurut Fakry Gaffar (dalam Kesuma, 2011:5), menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang, sehingga menjadi suatu kebiasaan dalam perilaku kehidupan orang tersebut. Peraturan Presiden nomor 87 tahun 2017 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa penguatan pendidikan karakter (PPK) adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja

sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari gerakan nasional revolusi mental (GNRM). Pendidikan penguatan karakter memiliki tujuan membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas tahun 2045 dengan jiwa pancasila dan pendidikan karakter yang baik, guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan.

Penyelenggaraan PPK pada satuan pendidikan dilaksanakan oleh guru. Guru adalah agen untuk mencapai tujuan yang terdapat dalam Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 yang dijelaskan secara rinci pada PPRI nomor 19 tahun 2005 pasal 26 ayat 1 dengan artian mendidik peserta didik dengan mengikuti perkembangannya. Menurut Pidarta (2007:2), pekerjaan mendidik mencakup perkembangan baik perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai perkembangan iman sehingga manusia meningkatkan hidupnya dari alamiah menjadi berbudaya.

Guru sebagai sutradara pembelajaran tidak hanya menyampaikan apa isi buku atau referensi lain yang menjadi pegangan. akan tetapi, guru juga harus dapat merencanakan pembelajaran dengan baik dari metode yang digunakan, model pembelajaran, pengelolaan kelas, pendekatan yang digunakan, hingga media pembelajaran dan alat peraga yang akan membantu jalannya pembelajaran dengan tujuan membuat anak senang, aktif atau dengan kata lain kelas menjadi hidup.

Adanya literasi digital yang dikemas secara menarik tentu akan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara *blended learning*. Suasana pandemic memang mengharuskan adanya kreativitas guru dalam pembelajaran agar anak tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran *blended* ini. Dengan aplikasi *schoolology*

misalnya. Aplikasi *schoolology* ini memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mudah diakses, mudah untuk manajemen tugas, dan kemudahan dalam pengiriman materi pembelajaran.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran menggunakan literasi digital pada siswa SDN Pati.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan literasi digital dalam pembelajaran *blended learning* di SDN Pati?
2. Bagaimana tingkat keefektifan literasi digital dalam pembelajaran *blended learning* di SDN Pati?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan literasi digital pada pembelajaran secara lebih rinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengembangan literasi digital pada pembelajaran *blended learning* di SDN Pati.
2. Menganalisis tingkat keefektifan literasi digital dalam pembelajaran *blended learning* di SDN Pati

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pendidikan ini tentu ingin mendapatkan manfaat untuk kontribusi di bidang pendidikan. Adapun lebih rinci manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai alternatif dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa, penelitian ini sebagai pemahaman materi secara mendalam dengan cara yang berbeda mengikuti perkembangan pembelajaran abad 21..
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan referensi untuk melakukan pengembangan dengan literasi digital dalam semua pembelajaran dan penyampaian materi.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi penguasaan materi dan pengembangan mutu sekolah.
- d. Bagi dinas pendidikan, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait dengan pembelajaran abad 21.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Penggunaan blended learning untuk pengembangan literasi digital dalam pembelajaran.
2. .Efektifitas belajar siswa dengan pembelajaran digital.