

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan perubahan tingkah laku manusia agar menjadi manusia dewasa dan mampu menjadi anggota masyarakat yang dapat hidup mandiri. Untuk menuju ke arah perkembangan manusia yang optimal sesuai potensi dan kemampuan yang dimilikinya, manusia memerlukan pendidikan sebagai suatu proses untuk lebih memanusiakan manusia. Untuk menjadi manusia yang sadar akan potensi yang dimilikinya, maka perlu adanya latihan untuk mengasah kemampuan tersebut. Pendidikan juga mengajarkan manusia untuk dapat memahami segala bentuk bidang ilmu dengan literasi. Banyak jenis kegiatan literasi yang diterapkan dalam pendidikan yang jelas bermanfaat untuk menggali potensi setiap individu dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Kegiatan literasi yang digiatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada. Gerakan literasi sekolah (GLS) yang masih dijalankan di banyak satuan pendidikan atau sekolah dan biasa dilaksanakan adalah kegiatan 15 menit membaca buku non pelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Pembelajaran menurut Gipps C, Bet & Eleanore (2001) merupakan proses konstruksi pengetahuan, proses organik dari reorganisasi dan restrukturisasi sebagai siswa belajar. Kegiatan ini sudah lama dilaksanakan secara terus-menerus di banyak satuan pendidikan. Hampir setiap sekolah menerapkan

kegiatan literasi dalam proses pembelajaran, sehingga pada hakekatnya kegiatan literasi sudah tidak asing lagi di dunia pendidikan.

Dunia pendidikan saat ini sudah memasuki era digital, proses pembelajaran juga dituntut untuk mengikuti perkembangan jaman. Salah satunya adalah adanya penerapan literasi digital yang mulai digiatkan. Kegiatan literasi saat ini mulai merambah ke dunia digital. Hal tersebut membuat tenaga pendidik memang harus berbenah. Pendidik atau dalam hal ini tenaga pendidik memang harus melakukan perubahan. Hanya saja, perubahan yang dimaksudkan bukan hanya sekedar berpusat pada pendidik atau yang biasanya dilakukan oleh pendidik yaitu menerangkan (berceramah), saat ini perlu adanya diskusi dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Perubahan yang diharapkan bukan hanya sekedar pembelajaran yang menggunakan LCD atau *PowerPoint* saja, namun lebih kepada penggunaan teknologi kombinasi. Grafura, L & Ari (2019: 31) mengatakan bahwa perubahan yang dimaksud adalah pendidik harus berani melakukan kombinasi teori serta mengejawantahkan di dunia nyata. Jadi, peserta didik tidak hanya mendapatkan teori di dalam kelas, tapi juga pengalaman yang sinkron dengan kehidupan nyata. Tenaga pendidik di era digital saat ini perlu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan kegiatan literasi digital yang saat ini menjadi salah satu bentuk inovasi yang diharapkan dapat diterapkan oleh setiap lembaga pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, diperkuat dengan adanya kegiatan literasi diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan budi pekerti peserta didik ke arah yang lebih baik sebagai generasi penerus Bangsa. Memasuki era digital, beberapa lembaga pendidikan menerapkan kegiatan literasi digital agar peserta didik dapat mencerna informasi yang saat ini mudah tersebar melalui media sosial. Gilster dalam Khasanah, U & Herina (2019) mengemukakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Hague dalam Kurnianingsih, I, Rosini & Ismayati (2017) juga mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta mampu untuk memahami dan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi digital bukan hanya kemampuan atau ketrampilan untuk mengoperasikan teknologi namun juga kemampuan untuk membaca dan memahami informasi yang disampaikan dari pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi secara bijak. Selain itu, kegiatan literasi digital juga diharapkan dapat menjadi solusi yang baik dan inovatif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran tidak monoton dengan menggunakan konsep lama.

Sistem pendidikan di Indonesia yang saat ini menggunakan Kurikulum 2013 juga sesuai dengan penerapan literasi digital. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum 2006. Kurikulum 2013 dijelaskan dalam pasal 1 ayat 29 undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum merupakan peraturan tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Mulyasa (2013: 7) menjelaskan tentang implementasi kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi pendekatan tematik, peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya dalam proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan literasi digital dapat mendukung proses Pembelajaran Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 tersebut, diharapkan dapat berjalan seiring dengan perkembangan jaman yang ada. Pembelajaran Kurikulum 2013 lebih diorientasikan pada peserta didik, sehingga dalam hal ini peserta didik yang lebih aktif dalam mencari pengetahuan dan pendidik bertugas sebagai fasilitator. Proses pembelajaran yang menganut Kurikulum 2013 saat ini dituntut lagi dengan pemanfaatan media digital, sehingga lembaga pendidikan mulai mencanakan kegiatan literasi digital. Saat ini kegiatan literasi digital sudah mulai diterapkan dalam Kurikulum 2013.

Kegiatan literasi digital di sekolah atau di ruang kelas dapat dilakukan dengan berbagai cara. Diantaranya yang biasa dilakukan oleh pendidik adalah menggunakan LCD sebagai media perantaranya, atau juga dapat dilakukan dengan cara *E-learning*. Pembelajaran berbasis dalam jaringan ini merupakan proses belajar mengajar jarak jauh melalui penggunaan berbagai aplikasi.

Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*E-learning*), hal tersebut memanfaatkan aplikasi yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kemahiran untuk menggunakan teknologi informasi harus dapat dikuasai oleh pendidik atau tenaga pendidik itu sendiri, sehingga dapat diajarkan kepada peserta didik dengan benar. Pendidik di era digital seperti saat ini memang harus melek akan teknologi. Teknologi dan informasi yang saat sudah memasuki era revolusi industri 4.0 memudahkan manusia dalam mencari informasi secara global. Penerapan literasi digital di era revolusi industri 4.0 merupakan suatu tantangan tersendiri yang dihadapi oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Tenaga pendidik harus memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi di era revolusi industri 4.0 agar pemanfaatannya tidak disalahgunakan. Begitu pula dalam proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran.

Penerapan literasi digital yang di terapkan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 bertujuan salah satunya untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pemanfaatan teknologi sehingga keberadaan teknologi sendiri tidak disalahgunakan. Pendidik juga harus terlebih dahulu mampu menguasai teknologi dan mengikuti perkembangan yang ada sehingga pendidik juga dapat ikut memantau informasi yang berkembang saat ini. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat digarisbawahi bahwa penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran harus didukung juga dengan kemampuan pendidik untuk menguasai teknologi agar dapat menerapkannya di kurikulum 2013 yang saat

ini sedang diberlakukan dan dapat mengikuti perkembangan di era revolusi industri 4.0.

Peneliti yang sebelumnya telah melakukan observasi dan wawancara awal dengan narasumber yang ada dilapangan kemudian tertarik untuk mengetahui proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan pendidik atau guru kelas, proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran berbasis *E-learning* di sekolah memiliki beberapa tahapan dalam proses penerapannya. Pertama, sebelum kegiatan literasi digital pendidik sudah terlebih dahulu menjelaskan materi pelajaran, lalu setelah pendidik memberikan materi kepada peserta didik, barulah pendidik memulai proses kegiatan literasi digital dengan aplikasi *quizizz* yang merupakan salah satu aplikasi permainan interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua, pendidik memberikan *link* untuk di akses oleh peserta didik untuk bisa ikut bergabung dalam permainan. Ketiga, setelah peserta didik mengakses *link* tersebut, proses permainan akan dimulai dengan menggunakan soal-soal yang interaktif sehingga pembelajaran akan lebih menarik. Langkah terakhir setelah semua peserta didik menjawab soal-soal tersebut, maka pendidik akan memperlihatkan peringkat dari hasil permainan dengan menjawab soal.

Proses penerapan literasi digital di SD Negeri 2 Purbalingga Lor selain menggunakan aplikasi *quizizz* juga menggunakan aplikasi lainnya yang mendukung proses pembelajaran digital. *Video conference* juga merupakan

salah satu media yang digunakan untuk penerapan literasi digital. Dengan melakukan kontak atau komunikasi via *online* dengan pihak asing juga dapat memberikan informasi kepada peserta didik yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Proses penerapan literasi digital yang juga didukung dengan adanya fasilitas sekolah yang memadai seperti, lab computer, jaringan *wifi*, LCD proyektor, dan laptop. Sehingga hal tersebut dapat mendukung proses penerapan literasi digital berbasis *E-learning* di sekolah. Selain pembelajaran di dalam kelas, proses penerapan literasi digital berbasis *E-learning* juga dilaksanakan di luar kelas, yaitu dengan pemberian tugas yang di kerjakan di rumah. Peserta didik mengerjakan tugas di luar kelas (di rumah) dan dalam pengerjaannya diberikan batasan waktu untuk mengerjakannya, setelah itu di kirim melalui *link* web yang telah dibuat oleh pendidik. Setiap peserta didik memiliki akses untuk memasuki web tersebut, dan terjadi proses interaksi dan komunikasi antara peserta didik dan pendidik.

Observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di Dinas Pendidikan Kabupaten Purbalingga dan UPK wilayah Purbalingga, mendapatkan informasi bahwa SD Negeri 2 Purbalingga Lor sudah menerapkan kegiatan literasi digital pada kelas VI selama 2 tahun dan merupakan sekolah di wilayah Purbalingga yang sudah menerapkan literasi digital dengan baik, sedangkan sekolah lainnya baru mulai akan menerapkan. SD Negeri 2 Purbalingga Lor menerapkan literasi digital, salah satunya adalah karena adanya PERMENDIKBUD Nomor 23 Tahun 2015, selain itu karena adanya tenaga pengajar yang berkompeten di bidang tersebut serta fasilitas

yang memadai. Penerapan *E-learning* di SD Negeri 2 Purbalingga Lor hanya dilaksanakan di kelas VI yaitu karena peserta didik di jenjang kelas VI sudah lebih paham saat dijelaskan mengenai cara menggunakan teknologi. Selain itu, peserta didik kelas rendah yang masih belum memahami penggunaan teknologi digital dengan baik dan keterbatasan tenaga pengajar yang berkompeten di bidang teknologi. SD Negeri 2 Purbalingga Lor menerapkan kegiatan literasi digital di kelas VI.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Uswatun Khasanah & Herina (2019) dengan judul “Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)”. Hasil penelitian tersebut yaitu mengatakan bahwa sudah seharusnya setiap lembaga pendidikan menerapkan literasi digital dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut berguna untuk membangun karakter peserta didik yang modern sehingga dapat menyesuaikan diri dan bersaing di era revolusi industri 4.0 yang serba digital. Peneliti tertarik untuk melihat dan membahas penerapan literasi digital yang ada di SD Negeri 2 Purbalingga Lor. Peneliti mengangkat judul “Penerapan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis *E-learning* Tema 8 “Bumiku” Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor”.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini didasarkan pada beberapa masalah yang ada dalam proses pembelajaran di kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor, diantaranya yaitu kurangnya pengalaman peserta didik terkait dengan pemanfaatan

teknologi digital, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran, fasilitas sekolah yang belum dimanfaatkan secara maksimal, tuntutan kemajuan jaman di era revolusi industri 4.0 dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan identifikasi beberapa permasalahan tersebut, peneliti mengambil beberapa permasalahan yang membuat peneliti tertarik untuk melihat fenomena penerapan literasi digital berbasis *e-learning* yang mampu mengatasi beberapa permasalahan tersebut.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* tema 8 “Bumiku” kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor. Berdasarkan fokus masalah penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* tema 8 “Bumiku” kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dari proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* tema 8 “Bumiku” kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor?
3. Bagaimana mengatasi kendala yang muncul dari proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* tema 8 “Bumiku” kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah penelitian tersebut, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* tema 8 “Bumiku” kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor.
2. Mengetahui kendala yang dihadapi dari penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* tema 8 “Bumiku” kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor.
3. Mengetahui solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala yang muncul dari penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* tema 8 “Bumiku” kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Purbalingga Lor memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan terkait penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* tema 8 “Bumiku” kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor.
- b. Penelitian ini dapat memberikan bahan masukan kepada penelitian lain yang memiliki kaitan dengan penerapan literasi digital dalam pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* di era revolusi industri 4.0.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan gambaran deskriptif terkait penerapan literasi digital pada proses pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* di era revolusi industri 4.0 sehingga dapat menjadi contoh atau referensi dalam menerapkan literasi digital pada proses pembelajaran.

b. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan gambaran deskriptif mengenai penerapan literasi digital pada proses pembelajaran kurikulum 2013 berbasis *E-learning* di era revolusi industri 4.0 sehingga dapat menjadi tolak ukur untuk meningkatkan kemampuan literasi digital pendidik dan peserta didik di sekolah.

c. Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada peserta didik terkait proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran berbasis *E-learning*.

d. Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini juga bermanfaat agar peneliti dapat mengetahui proses penerapan literasi digital dalam pembelajaran berbasis *E-learning*, kendala yang dihadapi dan solusi untuk mengatasi kendala tersebut.