

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pada saat ini sudah memasuki abad 21 yang merupakan era globalisasi teknologi. Penggunaan teknologi semakin meningkat di masyarakat dan sudah menjadi sebuah kebutuhan yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Dengan adanya teknologi, kemudahan untuk mengakses membuat siapapun dapat mengakses internet secara bebas. Pernyataan ini diperkuat oleh riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) yang memprediksi 78% masyarakat akan menggunakan internet pada tahun 2022-2023, atau sebanyak 215,63 juta jiwa, dengan jumlah penduduk Indonesia sebanyak 275,77 juta jiwa, dan 19,7% di antaranya menggunakan internet. Di era kecanggihan teknologi dan informasi ini, akan ada banyak sekali materi dari berbagai sumber di internet yang sudah tervalidasi, baik yang bersifat positif maupun negatif. Berbagai macam informasi tersebut salah satunya merupakan sumber belajar secara digital yang dapat diakses kapanpun dikarenakan perkembangan teknologi yang sangat cepat sudah masuk ke tahap teknologi digital, termasuk di Indonesia. Penggunaan teknologi digital telah dimanfaatkan pada bidang pendidikan yang bermanfaat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahayuningrum dan Izzudin (dalam Selwyn, 2011) mengemukakan bahwa dalam dunia pendidikan, teknologi digital dapat menjadi pendukung pembelajaran dalam mencari informasi ataupun sebagai pendukung proses belajar serta mengerjakan tugas.

Dengan berkembangnya teknologi digital internet maka setiap lapisan masyarakat sudah terbiasa memanfaatkan teknologi saat ini, terutama pada penggunaan gawai yang sudah menjadi salah satu teknologi penting untuk kebutuhan sehari-hari.

Maka dari itu, penggunaan gawai dan internet yang semakin tinggi membuat penyebaran informasi akan semakin meluas dan mengharuskan para penggunanya meningkatkan literasi agar terhindar dari dampak negatif internet. Literasi ialah

keterampilan dalam memperoleh informasi yang bisa dibaca yang berasal dari sumber digital. Literasi mencakup pada keterampilan membaca, berfikir secara kritis, menulis dan berbicara (Chairunisa, 2018).

Untuk menghindari dampak negatif dalam menggunakan teknologi, dapat diantisipasi dengan menumbuhkan kebiasaan literasi secara digital sejak kecil. Berdasarkan NAEYC (*National Association Education For Young Children*) menyebutkan bahwa anak dibawah umur ialah yang berusia 0-8 tahun. Sebagai orang tua dan guru sudah seharusnya menumbuhkan minat literasi sejak dini, selain itu sebagai orang tua dan guru juga harus mempersiapkan pengajaran untuk anak yang harus beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi sehingga kegiatan yang bisa diselenggarakan ialah dengan mengenalkan literasi digital sebagai media pembelajaran.

Literasi digital ialah keterampilan dalam memahami serta memanfaatkan informasi melalui penggunaan media berbasis digital dari berbagai sumber yang dapat dimanfaatkan secara bijak dan cerdas untuk berkomunikasi dan kemampuan untuk berfikir inovatif.

Hasil survey terbaru dari Kominfo (Kementrian komunikasi dan informasi) menyatakan bahwa indeks literasi digital masyarakat Indonesia meningkat dari 3,46% pada tahun 2020 menjadi 3,49% pada tahun 2021. Indeks literasi digital tersebut terdiri dari pilar budaya digital (*digital culture*) dengan skor 3.90 dalam skala 5, pilar etika digital (*digital etich*) dengan skor 3,53, kecakapan digital (*digital skill*) dengan skor 3,10 (Kominfo, 2021).

Dari pernyataan diatas memunculkan sebuah tantangan bagi pendidikan, dikarenakan seiring perkembangan teknologi maka globalisasi pun semakin meningkat sehingga memunculkan banyak tantangan dan dampak negatif bagi pengguna teknologi. Selain itu dengan adanya globalisasi juga banyak memunculkan individu yang mahir berwawasan dan keterampilan serta memunculkan inidvidu yang “*Native*” yaitu dimana teknologi atau internet telah menjadi satu kesatuan di keseharian bagi generasi saat ini termasuk pada anak usia dini yang sudah banyak dikenalkan gawai oleh orang tuanya, perubahan-perubahan yang terjadi tersebut mengharuskan orang tua dan pendidik sudah menggunakan

teknologi yang dijadikan pendukung keberhasilan pembelajaran dan sebagai guru pun dituntut untuk menyesuaikan setiap perubahan agar dapat terus menginovasi cara belajar menyenangkan pada anak sehingga seorang guru pun diharuskan mempunyai kompetensi akademik, sertifikasi pendidik juga keterampilan agar bisa berhasil mencapai tujuan pendidikan nasional (UU RI Nomor 14 tahun 2005).

Kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi perlu dibiasakan sejak masa prasekolah bertujuan agar seseorang dapat bijak dalam menggunakan teknologi sejak dini. Sebab dalam lingkungan Pendidikan teknologi yang semakin maju seharusnya bisa berdampak positif karena dapat memberikan suasana baru saat belajar, dapat mempermudah pembelajaran yang tidak monoton serta menyenangkan.

Media pembelajaran ialah media yang dijadikan perantara dalam menyalurkan materi pembelajaran agar bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran tersebut (Santayasa, 2007).

Sebagaimana beberapa pernyataan sebelumnya, menyimpulkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dan kesiapan guru dalam inovasi pembelajaran berdampak positif bagi pendidikan, namun teknologi dalam perkembangannya tentu saja tak terlepas dari perdebatan yang menyatakan bahwa teknologi dapat menggantikan guru dikarenakan kemudahan anak dalam mengakses informasi di internet dengan mudah dimanapun, kapanpun dan memiliki banyak informasi menarik didalamnya sehingga memicu kekhawatiran tersebut, meski begitu internet pun tetap memiliki batasan dimana internet tidak dapat bisa menggantikan pengalaman belajar dengan guru karena banyak pembelajaran yang butuh peran guru sebagai media pembimbing termasuk saat guru mengimplementasikan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan para penggunanya meningkatkan literasi digital sejak dini yang dapat diimplementasikan oleh orang tua dan guru dalam pembelajaran sehari-hari khususnya pada pembelajaran online. Selain itu, dengan dikenalkannya teknologi pada anak akan menambah pengalaman belajar menyenangkan bagi anak karena anak akan lebih tertarik belajar apabila pembelajaran disajikan dengan penuh warna, gerak dan suara (Ulfa, 2016).

Mayra Puspitarani, 2023

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Literacy Cloud Terhadap Literasi Digital Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Saat ini lembaga-lembaga swasta memiliki *website* literasi digital yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun yang dapat digunakan guru dan orang tua sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi “*Literacy Cloud*” yang dapat diakses dengan link <https://literacycloud.org> . Aplikasi *Literacy Cloud* merupakan platform buku digital yang di akses melalui google/chrome/safari dan memiliki lebih dari 200 buku digital animasi bergambar yang dirancang untuk mengembangkan literasi anak disajikan seperti *E-book* . Aplikasi *Literacy Cloud* juga memiliki 3 fitur membaca yaitu bergambar, audio, dan video pembelajaran. Kemudahan akses dari aplikasi tersebut membuat *Literacy Cloud* menjadi salah satu aplikasi atau *website* yang bisa dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran literasi digital untuk anak usia dini, termasuk anak yang usianya lima-tujuh tahun sudah dapat membaca permulaan.

Maka dari itu, penelitian ini diadakan untuk menguji seberapa efektifnya *Literacy Cloud* terhadap bertumbuhnya kemampuan literasi digital anak usia dini dari segi penggunaan aplikasi, hingga menguji perubahan tingkah laku anak setelah menggunakan aplikasi tersebut. Berikut langkah-langkah yang dapat dilakukan penulis untuk melihat seberapa efektifnya aplikasi *Literacy Cloud* tersebut dengan cara. mengenalkan aplikasi *Literacy Cloud* sebagai media membaca dan menguji pemahaman anak dengan gambar serta warna yang menyenangkan, pendampingan registrasi akun *Literacy Cloud* , praktik langsung pada anak membaca menggunakan aplikasi tersebut , memberi peluang kepada mereka agar bisa paham dari isi serta tampilan pada aplikasi tersebut dan melihat perubahan tingkat laku anak sebelum dan sesudah menggunakan *Literacy Cloud*. Selama tahap memberikan perlakuan tersebut berjalan, peneliti pun mendampingi dan memberikan pemahaman kepada orang tua terkait kesiapan menggunakan aplikasi *Literacy Cloud* sebagai media pembelajaran di rumah.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagaimana pada latar belakang di atas, perumusan permasalahan penelitian ini antara lain :

- 1.2.1 Bagaimana efektivitas aplikasi *Literacy Cloud* terhadap literasi digital Anak?
- 1.2.2 Bagaimanakah literasi digital anak sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Literacy Cloud*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana perumusan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.3.1 Mengetahui efektivitas aplikasi *Literacy Cloud* terhadap literasi digital anak.
- 1.3.2 Mengetahui literasi digital anak sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Literacy Cloud*.

1.4 Manfaat Penelitian

Selain tujuan, manfaat penelitian ini antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan bisa dijadikan bahan masukan dan saran untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran anak usia dini serta bisa memperluas ilmu pengetahuan dan wawasan tentang manfaat media pembelajaran berbasis teknologi terhadap literasi digital anak dengan menggunakan aplikasi *Literacy Cloud*.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Aplikasi *Literacy Cloud* diharapkan bisa menambah pengalaman ketika pembelajaran, mengenalkan gambar dan warna serta diharapkan dapat mengembangkan perkembangan anak dalam berliterasi secara digital.

b. Bagi Guru

Menambah ilmu pengetahuan untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Orang Tua

Menambah pengetahuan untuk orang tua dalam memberikan anak teknologi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak

d. Bagi Masyarakat

Dapat menjadikan hasil penelitian ini untuk mengetahui manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran literasi digital anak.