

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan digitalisasi di kehidupan masyarakat telah semakin luas, baik secara global maupun lokal. Masyarakat saat ini seakan dituntut agar mampu mengimbangi segala perkembangan teknologi, tidak hanya sekadar mampu mengoperasikan berbagai media digital namun masyarakat juga harus mampu memfilter berbagai informasi yang tersebar luas secara bebas. Perkembangan digitalisasi semakin terlihat jelas pada akhir tahun 2019 dan terus berkembang hingga saat ini. Berkembangnya digitalisasi dilatarbelakangi oleh adanya pandemi virus covid-19, hal tersebut secara tiba-tiba memaksa masyarakat untuk menggunakan berbagai jenis media digital sebagai perantara dalam menjalankan aktivitas baik dalam bidang sosial, ekonomi, budaya bahkan bidang pendidikan. Kondisi tersebut tentunya berpengaruh besar bagi kehidupan masyarakat, utamanya dalam aktivitas pendidikan sehingga pemerintah menerapkan kebijakan mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19 yang tertuang dalam surat edaran Nomor 4 tahun 2020 yang mana kegiatan pembelajaran perlu dilaksanakan secara daring (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Pembelajaran secara daring dilakukan dengan memanfaatkan berbagai jenis media digital agar materi tetap tersampaikan meskipun tidak bertatap muka secara langsung. *Google Classroom, Google Meet, Google Site, Google Search, Zoom Meeting, WhatsApp* dan *Gmail* menjadi pilihan alternatif yang dapat digunakan untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran secara daring. Penggunaan media digital tersebut memiliki manfaat diantaranya (1) menjadi sumber belajar bagi peserta didik, (2) menjadi sarana penyampaian materi, (3) sebagai perantara dalam menyalurkan informasi, (4) mendorong terciptanya berbagai inovasi pembelajaran, (5) mendukung pembelajaran daring agar tetap efektif dan efisien, dan (6) berperan sebagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan (Jediut et al., 2021). Sejak saat itu, penggunaan berbagai media digital semakin melekat dalam dunia pendidikan sampai pada kondisi pasca pandemi.

Pasca pandemi covid 19 penggunaan media digital dalam aktivitas pembelajaran tetap dipertahankan bahkan penggunaannya diusulkan sebagai alat

pendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Penggunaan media digital pasca pandemi dilatarbelakangi oleh dikeluarkannya Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia yang tertuang dalam Nomor 01/KB/2022, Nomor 408 Tahun 2022, Nomor HK.01.08/MENKES/1140/2022, Nomor 420-1026 Tahun 2022 tentang Panduan Penyelenggaraan Tatap Muka di Masa Pandemi. Terdapat pembaharuan sistem pembelajaran dalam surat keputusan tersebut diantaranya (1) kebebasan memilih kurikulum yang digunakan, (2) pembelajaran tatap muka dapat dilaksanakan 100% bagi wilayah yang memenuhi syarat dengan tetap menerapkan protokol kesehatan, dan (3) pembelajaran dapat dilaksanakan secara campuran antara *online* dan *offline* (Miranda Asra et al., 2023).

Secara bertahap pendidikan di Indonesia didesain dalam model *blended learning* yang menggabungkan sistem pembelajaran *online* dan *offline*. Pada pelaksanaannya, model pembelajaran *blended learning* tetap menekankan pada interaksi antara guru dan peserta didik dengan tidak meninggalkan aspek teknologi. Penggunaan media digital pada model *blended learning* mampu memperkaya materi-materi serta mampu mendorong peserta didik agar dapat belajar secara mandiri (Rohana, 2020).

Berdasarkan kebermanfaatannya yang dirasakan selama menggunakan media digital dalam pembelajaran, maka penggunaan media digital dan internet pun terus dipertahankan sampai pada saat ini termasuk pada semua bidang kehidupan. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) tahun 2023 menunjukkan bahwa jumlah pengguna aktif internet di Indonesia sebanyak 215 juta penduduk. Jumlah tersebut meningkat 5 juta dari tahun 2022 (APJII, 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa selama rentang tahun 2020 – 2023 adanya pandemi menjadi salah satu pendorong kemajuan digitalisasi. Maraknya penggunaan media digital dan internet menciptakan fenomena baru di tengah masyarakat yang dikenal dengan istilah *Cyber Culture*.

Istilah *Cyber Culture* merujuk pada hasil pemikiran manusia mengenai representasi, gagasan dan gambar yang disajikan dalam media digital. *Cyber Culture* semakin berkembang didukung oleh kehidupan serba virtual atau biasa

disebut *cyber space* yang mana hal tersebut telah mengubah kehidupan manusia. *Cyber space* ditandai dengan adanya berbagai komunitas virtual, *games online*, blog pribadi (website), chat, aplikasi belanja *online*, jaringan internet, dunia virtual dan lain sebagainya digunakan secara terus-menerus sehingga menciptakan kebiasaan yang akhirnya berkembang menjadi fenomena *Cyber Culture*. Secara umum, *Cyber Culture* merupakan bentuk interaksi manusia melalui penggunaan teknologi berbasis internet (Bell, 2006).

Dalam konteks *Cyber Culture*, manusia tidak hanya menggunakan internet sebagai komunikasi saja melainkan untuk hiburan, memperoleh informasi dan edukasi. Internet berperan besar dalam terciptanya *Cyber Culture* ini karena keberadaannya telah memberikan perubahan dalam aspek media yaitu dengan memberikan kebebasan mengakses, berkomentar dan berkontribusi pada semua jenis informasi sehingga tercipta budaya baru yang terstruktur (Bell, 2006). Selain itu, *Cyber Culture* juga dikatakan sebagai jenis budaya maya yang mencakup berbagai struktur seperti sikap, perilaku, dan keyakinan yang berkembang dari waktu ke waktu berkat adanya teknologi informasi dan komunikasi (Koçak, 2021).

Cyber Culture memberikan banyak kemudahan, melalui internet semua informasi yang ingin dicari dapat dengan mudah ditemukan hanya dengan menekan tombol *search* saja. Berdasarkan data yang diperoleh dari Similarweb, aktivitas *Cyber Culture* yang paling sering dilakukan oleh masyarakat di Indonesia pada rentang waktu Juli – September 2023 adalah *searching* pada *Google* dengan total *traffic share* sebanyak 14,07% (Similarweb, 2023). Penggunaan *Google Search* membantu masyarakat memperoleh informasi secara mudah dan cepat. Kemudahan tersebut dirasakan juga oleh peserta didik sebagai pengguna internet.

Peserta didik biasanya menggunakan internet untuk mencari sumber-sumber materi pembelajaran. Namun hal tersebut tentu menjadi tantangan tersendiri sebab informasi yang tersedia belum tentu valid maka peserta didik tetap perlu memiliki kemampuan literasi yang mumpuni guna menyikapi informasi yang diterima. Selain itu, *Cyber Culture* juga dapat menjadi penyebab terjadinya *cyberbullying*, karena *Cyber Culture* memberikan kebebasan tanpa batas bagi peserta didik untuk mengakses serta melakukan sesuatu melalui media digital. Peserta didik dapat dengan mudah melakukan tindakan tersebut melalui chat *room*,

komentar dan *website* (Hollá, 2016; Kodrat, 2017). Berkaca pada masalah tersebut, sebaiknya guru, sekolah dan orang tua bekerja sama dalam memberikan pendampingan kepada peserta didik sebagai bentuk antisipasi penyebaran berita *hoax* dan ujaran kebencian di lingkungan peserta didik.

Pendampingan tersebut menjadi hal yang sangat penting dilakukan mengingat hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) tahun 2023 mengenai komposisi pengguna internet dalam kategori usia ditemukan sebanyak 98,2% pengguna internet berusia 13 – 18 tahun (APJII, 2023). Berdasarkan rentang usia tersebut, dapat dilihat bahwa pengguna internet adalah remaja yang masih berstatus sebagai pelajar pada tingkat Sekolah Menengah Pertama. Maka pendampingan yang dilakukan perlu menekankan pada aspek etika menggunakan media digital dan kemampuan literasi digital. Kemampuan literasi digital tersebut membantu peserta didik untuk mengolah informasi secara logis dan kritis sehingga informasi yang diterima lebih akurat.

Kemampuan literasi digital dikembangkan pertama kali oleh Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* tahun 1997. Gilster (1997) mengungkapkan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi yang tersebar luas melalui komputer. Selain itu, Martin, A., & Grudziecki (2006) mendefinisikan literasi digital sebagai literasi yang melibatkan perolehan dan penggunaan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas pribadi dalam merencanakan, melaksanakan serta mengevaluasi situasi maya dalam kehidupan nyata. Literasi digital tidak hanya merujuk pada kemampuan penggunaan media digital dan internet saja, akan tetapi mencakup juga kemampuan bersosialisasi, belajar, bersikap, berpikir kritis, dan inovatif (Walton, 2016). Kemampuan literasi digital perlu dikuasai oleh seluruh masyarakat terutama para generasi muda karena saat ini kehidupan semakin bergantung pada internet sehingga literasi digital dapat membantu para pengguna internet agar lebih siap memanfaatkan berbagai peluang dan segala kemungkinan baru yang disebabkan oleh perkembangan teknologi dan internet.

Jaringan Pegiat Literasi Digital (JaPeLiDi) telah melakukan pemetaan gerakan literasi di Indonesia yang dianalisis dari beberapa aspek diantaranya pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra. Dari hasil pemetaan tersebut

ditemukan bahwa sebanyak 29,55% remaja dan pelajar merupakan kelompok sasaran utama kegiatan literasi dan sekolah adalah mitra yang paling banyak diikutsertakan dalam kegiatan tersebut dengan persentase 32,07% (Febaliza & Okatariyani, 2020; Kurnia, N & Astuti, 2017). Upaya meningkatkan kemampuan literasi digital telah dilakukan di Indonesia, hal tersebut terlihat dari bagaimana pendidikan di Indonesia telah menerapkan pembelajaran berbasis TIK mulai dari tingkat Sekolah Menengah Pertama. Pembelajaran berbasis TIK semakin digaungkan dalam Kurikulum Merdeka dengan harapan mampu mendorong terciptanya Profil Pelajar Pancasila yang berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif serta kolaborasi dalam kebhinekaan global, baik dalam kehidupan nyata maupun virtual melalui kemampuan literasi digital sebagai kompetensi yang perlu dimiliki di tengah era *Cyber Culture* (Wahyono et al., 2021).

Cyber Culture telah terjadi juga di SMP Negeri 50 Bandung, dimulai dengan menerapkan digitalisasi pada setiap proses pembelajaran sejak tahun 2020 sampai dengan saat ini. SMP Negeri 50 Bandung sebagai salah satu SMP favorit di Kota Bandung tepatnya di Jalan Pasir Jati, Ujungberung Kota Bandung. SMP Negeri 50 Bandung memiliki visi yaitu “Terwujudnya Peserta Didik yang BerPAHALA (BerProfil Pelajar Pancasila, BerAmanah, BerHemat, BerAdaptasi dengan zaman dan teknologi, BerLingkungan sehat dan disiplin, BerAkar Budaya Lokal)”. Dalam hal ini penerapan digitalisasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan visi beradaptasi dengan zaman dan teknologi yang diupayakan dengan menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, menarik, menyenangkan, dan berkarakter serta adaptif terhadap perkembangan zaman dan teknologi.

Hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa digitalisasi pada proses pembelajaran di SMP Negeri 50 Bandung terlihat dari bagaimana guru memaparkan materi melalui *power point* interaktif, proses asesmen yang menggunakan perangkat berupa *smartphone* atau laptop, serta pengembangan sumber belajar melalui pencarian di internet. Guru di SMP Negeri 50 Bandung seringkali mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan internet sebagai sumber belajar sehingga peserta didik memperoleh beragam materi pembelajaran yang tidak didapatkan dari buku teks. Tetapi terdapat batasan-batasan tertentu yang diterapkan oleh guru pada masing-masing angkatan.

Peserta didik kelas 7 belum diberikan kebebasan untuk menggunakan media digital khususnya *searching* karena guru menilai peserta didik kelas 7 masih kurang dalam mengoperasikan media digital serta belum mampu memilih dan memilah informasi yang diterima, lain halnya dengan kelas 8 dan 9 yang sudah dianggap bijak dalam menggunakan media digital sehingga guru memberi keleluasaan bagi peserta didik untuk mencari informasi melalui internet sebanyak-banyaknya. Penggunaan media digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Fenomena tersebut menjadi hal biasa dalam dunia pendidikan, bahkan saat ini pendidikan pun mendukung penggunaan internet sebagai sumber belajar. Media digital dipercaya mampu melatih kemandirian peserta didik dalam mencari dan mengolah bahan bacaan berkaitan dengan materi pembelajaran, termasuk pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS adalah bentuk integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yang terdiri dari sejarah, sosiologi, ekonomi, hukum dan antropologi. IPS bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kreatif dan kritis. Penerapan mata pelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sendiri dimaksudnya untuk memperluas pemahaman melalui (1) pengenalan konsep yang berkaitan dengan kehidupan di masyarakat, (2) membekali kemampuan dasar untuk berpikir kritis dan logis serta mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sosial, (3) menumbuhkan kesadaran nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) meningkatkan komunikasi dan kompetensi dalam lingkungan masyarakat (Romadhon, 2019).

Berdasarkan standar isi bagi mata pelajaran IPS yang dirumuskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006 dikatakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat SD/MI/SDLB hingga SMP/MTs/SMPLB yang mana fokus kajiannya meliputi berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial (Sya'ban, 2018). *National Council for the Social Studies* memaparkan bahwa IPS bertanggung jawab guna mempersiapkan peserta didik dalam mengidentifikasi, menganalisis, serta melakukan tindakan untuk memecahkan masalah (Purmintasari & Jaya, 2017).

Mata pelajaran IPS memanfaatkan internet dalam kegiatan pembelajarannya sebab internet dapat berperan sebagai sumber informasi yang

diperlukan oleh peserta didik, seperti isu-isu sosial kontemporer yang nantinya perlu peserta didik telaah serta pecahkan permasalahannya. Fenomena *Cyber Culture* dalam proses pembelajaran IPS sejalan dengan teori belajar *connectivism* (teori konektivisme). Teori yang dikembangkan oleh Siemens (2004) mengemukakan bahwa pengetahuan terdistribusikan dalam suatu jaringan yang memberikan informasi pembelajaran, artinya pemahaman baru tercipta melalui peran aktif peserta didik dalam menciptakan pembelajaran sesuai dengan apa yang diinginkannya. Teori ini mengatakan bahwa koneksi antara teknologi dengan pengetahuan adalah komponen utama dari aktivitas pembelajaran (Kontesa, D.A & Fauziati, 2022). Teori konektivisme sangat sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada aspek keterampilan digital, berpikir kritis, menyelesaikan masalah, kreatif dan kolaboratif. Maka dari itu, berdasarkan teori konektivisme suatu pembelajaran yang telah mengadaptasi digitalisasi perlu didesain dengan baik sehingga mampu mengarahkan pada keberhasilan literasi digital peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti mengangkat fenomena *Cyber Culture* sebagai suatu kebiasaan yang seringkali dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan berlandaskan teori belajar konektivisme yang berfokus pada penggunaan teknologi internet dalam pembelajaran. Kemudian peneliti ingin melihat bagaimana dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan *Cyber Culture* terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SMP Negeri 50 Bandung. Maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengaruh *Cyber Culture* dalam Pembelajaran IPS terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik di SMP Negeri 50 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah disusun berdasarkan uraian latar belakang dengan tujuan agar lebih terarah pada pembatasan masalah yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu permasalahan umum dan permasalahan khusus. Secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS dan pengaruhnya terhadap kemampuan literasi digital peserta didik.

Sedangkan permasalahan khusus peneliti uraikan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi umum *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 50 Bandung?
2. Bagaimana kondisi umum kemampuan literasi digital peserta didik di SMP Negeri 50 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan literasi digital peserta di SMP Negeri 50 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisis fenomena *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS dan pengaruhnya terhadap kemampuan literasi digital peserta didik utamanya di SMP Negeri 50 Bandung di tengah era digitalisasi. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan kondisi umum *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 50 Bandung.
2. Mendeskripsikan kondisi umum kemampuan literasi digital peserta didik di SMP Negeri 50 Bandung.
3. Menganalisis pengaruh *Cyber Culture* dalam pembelajaran IPS terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SMP Negeri 50 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan tentunya memiliki manfaat tersendiri. Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan dan pengetahuan baru dalam kajian IPS khususnya mengenai fenomena *cyber culture* dalam pembelajaran IPS serta memberikan gambaran bagaimana literasi digital yang dimiliki peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru IPS

Manfaat penelitian ini bagi Guru IPS ialah untuk memberikan bagaimana kondisi kemampuan literasi digital peserta didik di tingkat SMP serta bermanfaat sebagai referensi untuk menerapkan digitalisasi dalam proses pembelajaran sekaligus memberikan pendampingan di tengah fenomena *cyber culture*.

2) Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik adalah memberikan wawasan bahwa kemampuan literasi digital sangat diperlukan sehingga peserta didik terhindar dari informasi hoax, ujaran kebencian dan dampak negatif lainnya dari *cyber culture*.

3) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri adalah sebagai pengetahuan baru mengenai fenomena *cyber culture* di masyarakat utamanya di dunia pendidikan. Selain itu juga sebagai pengetahuan betapa pentingnya kemampuan literasi digital di era saat ini.

1.4.3 Manfaat Kebijakan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi kepada guru, satuan pendidikan dan orang tua dalam memanfaatkan perkembangan internet kearah yang lebih positif sehingga informasi yang dicari melalui situs internet dapat menjadi bekal dalam menyesuaikan diri di tengah era serba digital dan kekaburan informasi serta dapat memanfaatkan *cyber* (internet) sebagai sumber belajar yang mampu menjadi ajang mengasah kemampuan literasi digital peserta didik.

1.4.4 Manfaat Aksi Sosial

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi pengingat bagaimana pentingnya literasi digital di tengah *cyber culture* yang mana teknologi dan internet semakin berkembang pesat sehingga dapat terhindar yang informasi *hoax*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini menjelaskan urutan penulisan pada setiap bab mulai dari bab 1 hingga bab terakhir. Penyusun skripsi disesuaikan dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021. Sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab I dalam penelitian ini terdiri dari latar belakang bagaimana *Cyber Culture* berkembang pada peserta di tingkat Satuan Menengah Pertama, rumusan masalah terkait penelitian yang disusun dalam bentuk daftar pertanyaan yang nantinya akan diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, Pada bab II dalam penelitian ini terdiri dari *state of the art* sebagai penjelasan mengenai (1) konsep *Cyber Culture*, (2) indikator *Cyber Culture*, (3) *Cyber Culture* dalam dunia pendidikan, (4) *Google Search* sebagai bentuk *Cyber Culture*, (5) konsep pembelajaran, (6) konsep pembelajaran IPS, (7) tujuan pembelajaran IPS, (8) karakteristik pembelajaran IPS, (9) teori belajar *Connectisme*, (10) konsep abad 21, (11) macam-macam kemampuan abad 21, (12) pembelajaran pada abad 21, (12) konsep literasi digital, (13) kompetensi literasi digital, dan (14) kedudukan literasi digital dalam pendidikan. Selain itu, pada bab II terdiri juga dari penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian, kerangka berpikir yang melandasi penelitian ini dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, pada bab III dalam penelitian ini berisi penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen lainnya yaitu desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, analisis data, serta penyimpulan hasil penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bab IV peneliti memaparkan hal utama dalam penelitian yaitu temuan dan pembahasan. Temuan penelitian dipaparkan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, sedangkan pembahasan disusun berdasarkan temuan penelitian berupa fakta, data serta informasi yang diperoleh di lapangan dengan didukung berbagai sumber literatur sehingga mampu menghasilkan laporan secara utuh guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini peneliti menyajikan pemaknaan mengenai hasil analisis dan temuan penelitian yang kemudian dijabarkan beberapa hal penting lainnya agar dapat dimanfaatkan oleh pihak lain. Selain itu juga bab V berisi rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti selanjutnya.