

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah proses investasi untuk membangun pengetahuan, keterampilan, dan mengembangkan kepribadian, serta memberikan pengalaman bermakna guna berkontribusi di kehidupan sosial. Pendidikan selalu mengalami perkembangan dengan mengikuti perubahan zaman. Pendidikan di era digital ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajarannya (Novitasari & Fauziddin, 2022, hlm. 3571).

Pendidikan di era digital membuat siswa dilimpahi oleh pengetahuan yang cepat dan mudah diakses (Erwin Sawitri et al., 2019, hlm. 203). Hadirnya teknologi digital yang kaya akan informasi, menuntut siswa untuk mampu mengonsumsi informasi yang berkualitas. Oleh sebab itu, keterampilan literasi digital merupakan faktor penting dalam memanfaatkan teknologi digital itu sendiri. Selain itu, perlu diketahui guru profesional diantaranya adalah mereka yang melek literasi digital (Sogen et al., 2023, hlm. 57).

Literasi digital sendiri dapat diartikan sebagai pemahaman dan kecakapan untuk mengoperasikan media atau perangkat komunikasi digital dalam mencari, menemukan, memilih, menggunakan, mengevaluasi, dan menciptakan atau menghasilkan informasi, serta memanfaatkannya secara tepat atau sesuai dengan aturan penggunaan teknologi atau etika digital guna membangun komunikasi dan membina interaksi dalam bermasyarakat (Novitasari & Fauziddin, 2022, hlm. 3571). Secara sederhana, literasi digital memiliki makna sebagai praktik komunikasi yang melibatkan proses berpikir dan mencoba untuk terhubung dengan media digital (Jones & Hafner, 2021, hlm. 31). Terdapat beberapa faktor pendukung yang mempengaruhi pengembangan atau pembentukan literasi digital, salah satunya penggunaan media *online* atau media digital (Kuo, 2016, hlm. 200). Hal tersebut, menekankan bahwa media digital merupakan elemen atau unsur penting dalam pengembangan literasi digital, jika ingin tercapainya literasi digital, maka harus ada penggunaan media digital dalam prosesnya.

Namun, kenyataannya hingga saat ini masih terdapat banyak guru atau pendidik yang menggunakan media konvensional sebagai sumber belajar siswa seperti bahan ajar cetak, hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dwiqi et al., pada tahun (2020, hlm. 34). Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya dorongan atau motivasi belajar siswa. Sehingga, hasil belajar siswa tidak maksimal dan terdapat kegagalan dalam membangun *civic knowledge* siswa (Wicaksono et al., 2022, hlm. 190). Selain itu, jika siswa tidak mengikuti perkembangan zaman yang telah mengadaptasikan media digital dalam proses pembelajaran, maka hal tersebut dapat mengakibatkan siswa mengalami ketertinggalan dibandingkan siswa yang telah lebih dulu mengenal media digital.

Hal ini selaras dengan kebijakan yang meluncurkan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika. Dimana, pada tahun 2021 Menkominfo meluncurkan 4 (empat) standar literasi digital, yakni; (1) Cakap dalam Bermedia Digital; (2) Etis dalam Bermedia Digital; (3) Aman dalam Bermedia Digital; dan (4) Budaya dalam Bermedia Digital (Kominfo, 2021). Tidak hanya itu, belum lama ini Badan Bahasa bersama Kemendikbudristek telah menjalankan sosialisasi program pembinaan literasi generasi muda di berbagai kota. Program ini bertujuan untuk mendorong kegemaran membaca generasi muda sehingga *civic knowledge* generasi muda meningkat. Kebijakan inipun didukung oleh Komisi X DPR, dinas Pendidikan, serta akademisi dan praktisi pendidikan (Kemendikbudristek, 2023). Melalui program-program tersebut artinya, lembaga pendidikan formal sekalipun perlu ikut andil dalam membudayakan literasi media digital dalam proses belajar mengajar.

Keterampilan literasi memang memiliki pengaruh penting bagi pengembangan *civic knowledge* siswa namun harus dibarengi oleh pemanfaatan media yang tepat. Berdasarkan laporan PISA atau *Programme for International Student Assessment* pada tahun 2022 menunjukkan bahwa peringkat hasil belajar literasi Indonesia memiliki peningkatan dibandingkan pada tahun 2018. Hal ini merupakan pencapaian paling tinggi secara peringkat sepanjang sejarah Indonesia mengikuti PISA. Meskipun demikian, Indonesia masih menduduki 11 peringkat terbawah dari 81 Negara yang didata (Kemendikbudristek, 2023).

Oleh karena itu, masih diperlukan pendayagunaan media literasi digital yang lebih baik terhadap proses pembelajaran. Media literasi digital menjadi salah satu faktor pendukung kesuksesan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, perlu diketahui tidak semua media literasi digital dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Hal ini perlu menjadi pertimbangan terutama untuk dikonsumsi oleh siswa. Media pembelajaran memiliki dampak yang besar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Untuk mengembangkan literasi digital, guru harus memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk mengoperasikan media digital, menemukan dan menganalisis sumber daya, serta merefleksikan pengalaman mereka (Prior et al., 2016, hlm. 95). Artinya, literasi digital dapat dikembangkan ketika siswa secara aktif terlibat dengan sumber daya digital (Blau et al., 2019; Chan et al., 2017; Reynolds, 2016). Oleh karena itu, media literasi digital dapat membantu dalam membangun pengetahuan siswa, memperdalam pemahaman konseptual dan teoritis sebagai sarana untuk memperkuat keterampilan analisis kritis, atau mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar menggunakan media literasi digital. Ketika media literasi digital digunakan ke dalam pengajaran di kelas, guru sebagai pendidik memainkan peranan penting dalam membantu siswa saat mengakses, menganalisis, membuat, merefleksikan, dan memahami pesan-pesan yang tersedia dalam media literasi digital, sehingga terjadi proses pembelajaran inkuiri (Martens & Hobbs, 2015, hlm. 121).

Aplikasi iPusnas menjadi salah satu pilihan media literasi digital yang didesain khusus untuk siswa belajar. Akibat dari transformasi teknologi, aktivitas digital telah menjadi bagian integral dalam semua aspek kehidupan saat ini, maka perpustakaan konvensional dengan akses yang terbatas dinilai kurang efektif untuk diterapkan. Oleh karena itu, perpustakaan sebagai wadah sumber informasi harus menunjukkan transfigurasi dan inovasi untuk masa depan yang berkelanjutan. Sehingga perpustakaan konvensional perlu bergeser menjadi sistem perpustakaan digital (Alzahrani et al., 2017, hlm. 1).

Aplikasi iPusnas merupakan inovasi baru dalam bidang perpustakaan agar pengetahuan (*knowledge*) masyarakat senantiasa ternutrisi. iPusnas merupakan perpustakaan digital (epustaka) nasional yang memiliki koleksi 73.302 buku digital

dan sejumlah 891.397 salinan *ebook* yang dapat diunduh di laman *Play Store* dan juga *App Store* bagi *smartphone/tablet* atau laman web *iPusnas.id* untuk laptop dan komputer (Perpusnas RI, 2021). Dengan berbagai fitur di dalamnya pengguna dapat saling terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lainnya. Setiap pengguna dapat memberikan rekomendasi bahan bacaan, menyampaikan resensi atau ulasan buku serta bertukar pesan dengan teman baru.

iPusnas dapat menjadi salah satu solusi alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang cenderung memberikan kesan jenuh dan terpaksa terhadap buku teks persekolahan saja. Dengan hadirnya *iPusnas* siswa dapat termotivasi untuk membaca dan mencari informasi lebih terkait pembelajaran PPKn. Membaca buku digital (*e-book*) di *iPusnas* akan terasa lebih memuaskan karena dapat dibaca secara daring tanpa harus mengeluarkan biaya dengan banyak pilihan sumber belajar. Sehingga sebagai media literasi digital *iPusnas* dapat berguna dalam meningkatkan *civic knowledge* siswa.

Hal tersebut menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran PPKn, yang mana siswa diberikan kebebasan dalam mencari sumber informasi dengan memanfaatkan media literasi digital. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bidang keilmuan yang di dalamnya banyak membahas teori-teori yang berkaitan dengan Pancasila, Konstitusi atau UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, NKRI, demokrasi, penyelenggara pemerintahan, politik, dan lain sebagainya. Hal ini menjadi salah satu kendala bagi pendidik dalam mengajarkan PPKn yang memang lebih banyak terpaksa pada buku teks persekolahan saja. Sehingga informasi yang didapatkan oleh siswa terbatas dan pembentukan *civic knowledge* siswa pun menjadi terhambat.

Permasalahan serupa juga terjadi di SMA Al Falah Bandung. Dimana, berdasarkan hasil dengar pendapat bersama guru yang mengajar PPKn di SMA Al Falah Bandung, terlihat bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran PPKn, guru cenderung masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan PPT. Keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital dapat menyebabkan keterhambatan siswa dalam mengembangkan literasi digital. Dimana, siswa akan merasa jenuh dan kurang berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran di kelas. Posisinya siswa hanya sekedar menerima informasi

pembelajaran yang diberikan oleh guru dan belum diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi. Sehingga siswa tidak memperoleh pengetahuan yang lebih banyak dan *civic knowledge* siswa juga akan tertinggal.

Hal ini terbukti berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran PPKn dikelas X memperlihatkan keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang mendukung partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat memberikan dampak yang besar pada hasil belajar siswa. Berikut disampaikan hasil ulangan harian kelas X pada mata pelajaran PPKn tahun ajaran 2023/2024:

Table 1 Hasil Ulangan PPKn Siswa Kelas X SMA Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Nilai		Persentase Lulus KKM
	< 75	> 75	
X-A	16	5	23%
X-B	16	5	23%
X-C	13	7	33%

Sumber: Rekapitulasi Nilai Ulangan Mata Pelajaran PPKn
SMA Al Falah Bandung

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran PPKn di SMA Al-Falah Bandung yakni sebesar 75. Apabila melihat rekapitulasi data pada tabel diatas terlihat jelas bahwa masih diperlukan peningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Dimana, hasil ulangan harian kelas X memperlihatkan bahwa dari 21 orang siswa bahkan tidak mencapai setengah dari populasinya mampu lulus KKM. Maka, berdasarkan data tersebut diperlukan langkah-langkah solutif atau strategi yang efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

Civic knowledge memang merupakan komponen yang sangat penting dibangun sebagai kerangka awal guna membentuk *civic dispositions* dan *civic skills* generasi muda (Mahadir et al., 2021, hlm. 419). *Civic knowledge* merupakan tulang punggung bagi warga negara yang demokratis, kesenjangan dalam pengetahuan masyarakat dapat mempengaruhi kualitas demokrasi suatu negara (Reichert, 2022,

hlm. 1). Oleh sebab itu, *civic knowledge* merupakan komponen penting bagi cita-cita dan tujuan pendidikan.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka sampailah pada beberapa pernyataan berikut ini: Pertama, kurangnya pemanfaatan media literasi digital dalam pembelajaran PPKn. Kedua, adanya keterbatasan sumber belajar dan kejenuhan dalam pembelajaran PPKn karena terpaku dari buku teks persekolahan saja. Ketiga, adanya keterhambatan dalam pembentukan *civic knowledge* siswa karena keterbatasan dan kejenuhan tersebut. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media literasi digital memiliki peran yang begitu esensial dalam membantu pembentukan *civic knowledge* siswa agar memiliki pemahaman konsep atau materi dalam pembelajaran PPKn.

Oleh karena itu, peneliti pun terdorong untuk meneliti masalah tersebut yang selanjutnya dituangkan dalam penelitian dengan judul **“Penerapan Aplikasi iPusnas Sebagai Media Literasi Digital dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa SMA Al Falah Bandung”** Peneliti memiliki anggapan bahwa penerapan aplikasi iPusnas dapat meningkatkan *civic knowledge* siswa dalam pembelajaran PPKn karena terdapat banyak sumber informasi terkait materi kewarganegaraan seperti tentang Pancasila, Konstitusi atau Undang-Undang Dasar Negara 1945 Demokrasi, Pemilu, Lembaga Negara, Kebhinekaan, dan lain sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Aplikasi iPusnas sebagai Media Literasi Digital dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa SMA Al Falah Bandung”. Agar pembahasan penelitian lebih rinci, peneliti jabarkan kembali beberapa sub pertanyaan sebagai berikut ini:

1. Bagaimana perbandingan *civic knowledge* siswa pada tes awal (*pretest*) dengan tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol yang menerapkan media konvensional dalam pembelajaran PPKn?

2. Bagaimana perbandingan *civic knowledge* siswa pada tes awal (*pretest*) dengan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen yang menerapkan iPusnas sebagai media literasi digital dalam pembelajaran PPKn?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan *civic knowledge* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
4. Bagaimana tanggapan siswa kelas eksperimen mengenai penggunaan aplikasi iPusnas sebagai media literasi digital dalam pembelajaran PPKn?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini terbagi ke dalam dua kategori, yaitu tujuan secara umum dan tujuan secara khusus. Adapun secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana gambaran serta hasil yang jelas berkenaan dengan penerapan aplikasi iPusnas sebagai media literasi digital dalam meningkatkan *civic knowledge* siswa SMA Al Falah Bandung.

Kemudian berangkat dari tujuan umum penelitian tersebut, secara khusus penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi perbandingan *civic knowledge* siswa berdasarkan pada hasil tes awal (*pretest*) dengan tes akhir (*posttest*) pada kelas kontrol yang menerapkan media konvensional dalam pembelajaran PPKn.
2. Untuk menganalisis perbandingan *civic knowledge* siswa berdasarkan pada hasil tes awal (*pretest*) dengan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen yang menerapkan iPusnas sebagai media literasi digital dalam pembelajaran PPKn.
3. Untuk menguraikan perbedaan peningkatan *civic knowledge* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Untuk menganalisis tanggapan siswa kelas eksperimen mengenai penggunaan aplikasi iPusnas sebagai media literasi digital dalam pembelajaran PPKn.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak dari berbagai aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Segi Teori

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi sumbangsih pemikiran guna mengembangkan keilmuan di bidang pendidikan, terutama pada bidang mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam bentuk media literasi digital terhadap kaitannya dengan pembentukan *civic knowledge* siswa.

2. Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan alternatif media pembelajaran yang berfokus pada media literasi digital yang dapat dijadikan sumber belajar siswa pada tataran pendidikan formal bagi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dan bekerja sama dengan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia untuk mengoptimalkan rancangan iPusnas sebagai media literasi digital dalam tataran pendidikan formal. Selain itu, dapat memberi masukan bagi Kemendikbudristek yang berkolaborasi dengan Komisi X DPR RI guna membangun program literasi pada generasi muda dalam lingkungan pendidikan formal melalui iPusnas.

3. Segi Praktik

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu memperkenalkan iPusnas sebagai salah satu media literasi digital yang efektif digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran guna mencari informasi atau materi pembelajaran PPKn.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan pemilihan media literasi digital yang variatif guna meningkatkan *civic knowledge* siswa.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumber belajar sekaligus input yang bermanfaat bagi kelangsungan pembelajaran PPKn di sekolah dalam rangka meningkatkan *civic knowledge* siswa.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan dan pengalaman diri terhadap masalah pendidikan yang terjadi di lokasi penelitian bagi peneliti.

4. Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini membahas permasalahan yang berkaitan dengan salah satu isu yang krusial saat ini. Dimana, siswa sebagai tonggak bagi keberlangsungan kemajuan dan pembangunan bangsa cenderung masih banyak yang belum memiliki pemahaman yang layak sebagai warga negara. Sehingga, dengan hadirnya media pembelajaran yang berfokus pada media literasi digital ini dapat membangun *civic knowledge* siswa. Dengan begitu, siswa sebagai generasi muda paham tentang apa saja yang seharusnya diketahui oleh warga negara.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sebagai acuan dalam menyusun skripsi, peneliti menggunakan panduan penulisan yang disesuaikan dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2021 yang tercantum dalam Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021. Pedoman tersebut menjelaskan struktur penulisan skripsi yang meliputi halaman judul, halaman pengesahan, halaman ucapan terima kasih, halaman pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiarisme, abstrak skripsi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran merupakan bagian-bagian dalam penyusunan skripsi. Kemudian, secara sistematis struktur organisasi skripsi selanjutnya dapat dijabarkan dalam lima bab. Setiap babnya memuat inti pembahasan sebagai berikut:

Table 2 Struktur Organisasi Skripsi

No	Struktur	Keterangan
1	Bab I Pendahuluan	Bab ini memuat latar belakang dan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang masalah penelitian berisi gambaran permasalahan yang disajikan dalam data dan fakta. Kemudian rumusan masalah berisi pertanyaan eksplisit pada masalah yang dianggap menarik dan krusial untuk dipelajari lebih lanjut dalam penelitian ini. Lalu, tujuan penelitian disusun sebagai gambaran hasil yang ingin dicapai dalam penelitian dan manfaat penelitian disusun sebagai keuntungan bagi

		beberapa kalangan baik dari segi teori, praktik, kebijakan, serta isu dan aksi sosial.
2	Bab II Kajian Pustaka	Bab ini memuat tentang teori yang menjelaskan fenomena yang sedang diteliti. Peneliti menggambarkan teori yang relevan sebagai landasan atau pisau analisis bagi peneliti berkenaan dengan iPusnas sebagai media literasi digital dan <i>civic knowledge</i> siswa. Selain itu, dalam bab ini peneliti memberikan gambaran penelitian terdahulu, sebagai bahan perbandingan dan acuan untuk membuat Langkah-langkah sistematis selanjutnya dan menemukan solusi penelitian kedepan.
3	Bab III Metode Penelitian	Bab ini memuat tentang desain penelitian yang digunakan peneliti yakni menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Selanjutnya, dalam bab ini dijelaskan populasi dan sampel penelitian yaitu kelas XA dan XB SMA Al Falah Bandung, dan dijelaskan pula instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan angket tanggapan siswa. Kemudian, dipaparkan juga prosedur penelitian mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, pengolahan data, hingga teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan peneliti
4	BAB IV Temuan dan Pembahasan	Bab ini singkatnya berisi tentang penjabaran dari temuan dan hasil penelitian yang telah di analisis guna menjawab keempat rumusan masalah yang telah diajukan.
5	BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi	Bab ini memuat pernyataan ringkas tentang hasil penelitian, serta implikasi atau akibat yang ditimbulkan dan rekomendasi peneliti bagi beberapa pihak seperti lembaga pemerintah, guru, siswa, sekolah, dan peneliti selanjutnya agar bermanfaat sebagaimana mestinya.