

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Sifat informasi telah berubah secara signifikan seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi di abad 21. Sumber daya biasanya bersifat statis, dibuat dan diterbitkan oleh perusahaan dan sebagian besar digunakan secara utuh untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan yang spesifik. Dalam beberapa kasus, sebagian dari sumber daya yang utuh digunakan seperti buku teks, namun masih sulit untuk mengadaptasi sumber daya untuk memenuhi kebutuhan individu. Era digital telah mendefinisikan ulang sifat suatu sumber daya dan mengubah sumber daya pendidikan. Sumber daya tidak lagi harus utuh dan mandiri, namun dapat dengan mudah digunakan kembali serta diakses, dibuat, dimodifikasi, dan dikumpulkan dari mana saja untuk memenuhi tujuan dan kebutuhan individu. Implikasi pendidikan baru mulai terlihat ketika rumah, sekolah, ruang kelas, tempat kerja, dan pusat komunitas menjadi semakin terpusat pada sumber daya (Hannafin et al., 2009). Pendidikan harus mengintegrasikan pengetahuan, sikap, kemampuan, dan penguasaan teknologi untuk mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan di dunia modern. (Sujana & Rachmatin, 2019)

Pada abad ke-21, dengan munculnya teknologi baru dan perangkat web menjadi fakta bahwa keterampilan dan pengetahuan teknologi diperlukan di tempat kerja yang berorientasi pada teknologi. Dengan kemajuan ini, arus informasi menjadi sangat cepat dan terbuka. Kebenarannya mungkin tidak selalu pasti, namun sangat mudah untuk mengumpulkan informasi yang baik dan buruk. *Public* dapat dengan cepat mengakses informasi yang ditawarkan berkat persebaran luas berbagai media, termasuk televisi, majalah, dan internet. Tantangan dunia pendidikan saat ini yaitu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan era digital. Dunia pendidikan diharapkan menghasilkan lulusan yang mampu menggunakan teknologi secara efektif, dipersiapkan untuk pendidikan tingkat yang lebih tinggi, dan berhasil baik di tempat kerja maupun dalam melanjutkan pendidikan mereka (Baroroh, 2016). Oleh karena itu, untuk meningkatkan daya saing siswa di era pendidikan abad ke-21, penting untuk

membangun dan meningkatkan kemampuan teknologi siswa yang dimulai sejak pendidikan dasar.

Pendidikan di Indonesia sudah dipersiapkan sesuai dengan Pendidikan di era abad ke-21, yakni pemerintah membuat sebuah program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Berdasarkan Permendikbud No. 23 Tahun 2015 bahwa Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dapat memperkuat penumbuhan budi pekerti. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) meliputi enam program literasi dasar, yakni 1) Literasi Baca Tulis, 2) Literasi Numerasi, 3) Literasi Sains, 4) Literasi Digital, 5) Literasi Finansial, dan 6) Literasi Budaya dan Kewarganegaraan. Literasi digital merupakan salah satu dari enam literasi dasar tersebut yang harus dikuasai oleh siswa. Literasi baru telah berevolusi atau didefinisikan ulang untuk pembelajaran seumur hidup. (Kastis & Carnerio, 2009). Inovasi teknologi telah mengubah cara pembelajaran berlangsung dan literasi digital telah menjadi salah satu kompetensi utama di era ini (Cisotto & Pupolin, 2018). Literasi digital diimplementasikan dalam konteks Pendidikan untuk memberikan kesempatan kepada siswa menjelajahi dunia digital dengan aman, dan percaya diri, dan memiliki kemampuan optimal dalam memanfaatkan informasi yang ditemukan di platform digital (Aziz et al., 2020). Selain itu, pembelajaran yang mencakup pengembangan literasi digital tidak hanya akan membantu peserta didik memperoleh keterampilan untuk mengatasi setiap tantangan dalam proses belajar, tetapi juga melatih mereka dalam memilih strategi yang sesuai. Ini berarti peserta didik akan belajar mengintegrasikan keterampilan dalam mencari informasi yang relevan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan hasil pemikiran mereka dengan tepat. (Colwell et al., 2013)

Literasi digital di sekolah mengacu pada kemampuan memanfaatkan media digital secara tepat, benar, dan beretika untuk mendapatkan pengetahuan, menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, dan berbagi pengetahuan dengan siswa lainnya. Penguasaan literasi digital akan membuat siswa dapat memperluas informasi, memperkuat pencapaian pengetahuan, memperluas jaringan dengan menghemat tenaga, waktu serta biaya. Pemahaman dan penguasaan literasi di sekolah akan mendorong siswa menumbuhkan keterampilan-keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, inovatif, dapat memecahkan masalah,

berkomunikasi dengan efektif, dan dapat berkolaborasi dalam tim. Penguasaan terhadap keterampilan abad 21 ditandai dengan keterampilan penggunaan teknologi digital, penggunaan alat komunikasi atau jaringan, serta keterampilan menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan menciptakan informasi (Bell dan Shank, 2008) (dalam Kemendikbud, 2021)

Saat ini, literasi digital di sekolah belum sepenuhnya memfasilitasi siswa dengan baik. Tantangan terbesar bagi sekolah yang berupaya meningkatkan literasi digital adalah memberikan siswa akses terhadap sumber pengetahuan yang cukup sehingga mereka dapat membaca, mengeksplorasi, dan mempelajari apa pun yang mereka inginkan. Literasi digital mengacu pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memungkinkan anak-anak tumbuh dan berkembang di dunia digital yang semakin global, aman dan berdaya dengan cara yang sesuai dengan usia mereka serta budaya dan konteks lokal (UNICEF, 2019). Besarnya tantangan tersebut dan hasil yang tidak seimbang berdampak pada meningkatnya tingkat plagiarisme di lingkungan pendidikan serta rendahnya tingkat literasi digital siswa. (Ati, 2019). Kondisi rendahnya tingkat literasi digital siswa ditunjukkan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Rajamandala dan SDN 3 Rajapolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih kurang memiliki keterampilan literasi digital disebabkan belum bisa mengoperasikan PC/Laptop. Hal tersebut terlihat pada saat pelaksanaan simulasi ANBK. Selain itu, terlihat juga aktivitas siswa yang pasif selama proses pembelajaran disebabkan guru menjadi satu-satunya sumber belajar. Siswa kurang mengeksplorasi informasi dari sumber-sumber belajar. Hal tersebut berpengaruh pada respon siswa. Pada saat guru memberikan suatu contoh permasalahan siswa cenderung diam dan tidak mampu menyampaikan pendapatnya mengenai masalah tersebut. Selain itu, lingkungan sekolah kurang mendukung untuk menstimulus minat baca siswa karena terbatasnya fasilitas membaca, baik buku cetak maupun buku non cetak (elektronik). Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami informasi dan konten yang ada di media digital, seperti hoaks, kejahatan *cyber*, dan *cyberbullying*.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Baroroh (2016) dalam penelitiannya

menyebutkan “Era *cyber*, era media digital, telah dirasakan beberapa tahun terakhir. Manusia yang hidup pada abad ini mau tidak mau, suka tidak suka, harus mengikuti perkembangan ini”. Dengan demikian, salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi digital adalah dengan melakukan perubahan pada proses pembelajaran sejak pendidikan dasar yakni dengan pembelajaran yang mengajak siswa dapat menggunakan dan mengeksplorasi ruang digital sebagai sumber belajar.

Upaya peningkatan literasi digital ini memiliki kesinambungan dengan upaya peningkatan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis dianggap sebagai keterampilan yang mendasar dalam pelaksanaan pembelajaran abad 21. Siswa didorong dan dibimbing untuk memahami dan mempelajari materi pembelajaran dengan cermat melalui berpikir kritis, sehingga pengetahuan mereka dapat berkembang dan tidak hanya terpaku pada penjelasan dari guru dan buku sumber yang tersedia. Ennis (1996) menjelaskan bahwa berpikir kritis adalah bentuk pemikiran yang bermakna, didasarkan pada alasan dan tujuan, serta difokuskan pada pengambilan keputusan mengenai hal yang harus dilakukan dan dipercaya. Keterampilan berpikir kritis diperlukan untuk menyelesaikan masalah, mengambil tanggung jawab, dan menghadapi tantangan masa kini dan masa mendatang (Nugraha et al., 2017). Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan.

Penguasaan keterampilan berpikir kritis menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh, membantu meningkatkan daya saing yang tangguh dan unggul di era abad 21 ini. Keterampilan berpikir kritis memiliki peranan dalam kehidupan global di abad 21 (Dan & Tumbuhan, 2019). Kemajuan perkembangan teknologi saat ini, telah mempercepat penyebaran informasi. Keterampilan berpikir kritis membantu untuk membuat argumen yang kuat (Zakiah & Lestari, 2019). Pendidikan modern mengharuskan adanya proses berpikir tingkat tinggi agar makna dalam proses pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Maka dari itu, dibutuhkan siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik agar dapat menganalisis dan mengolah suatu informasi dengan akurat dan efektif. Keterampilan berpikir kritis

juga memungkinkan pembaca untuk menilai kebenaran dari informasi yang didapatkan dan mengidentifikasi penalaran yang tidak logis.

Seperti halnya literasi digital, keterampilan berpikir kritis pun belum sepenuhnya mencapai potensi dalam diri siswa selama pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa mampu mengingat dan memahami konsep secara teoritis, tetapi belum mahir dalam menerapkan pengetahuannya untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah (Fuadi et al., 2020; Sugianto, 2017). Andriani, (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar masih belum mencapai tingkat yang baik karena berada pada kategori cukup, dengan persentase mencapai 60%.

Beberapa kondisi hasil identifikasi masalah di SDN Rajamandala dan SDN 3 Rajapolah menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa di kelas V masih rendah, siswa kurang mampu menjelaskan, kurang aktif dalam berdiskusi, tidak adanya keinginan untuk bertanya dan tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa belum mampu menganalisis masalah dan membuat kesimpulan yang tepat. Siswa cenderung hanya menghafal materi pelajaran daripada memahaminya secara menyeluruh. Ketika mengerjakan soal-soal evaluasi dengan kategori level tinggi, siswa kesulitan dalam menjawab. Hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang membosankan dan tidak menstimulasi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena guru menjadi satu-satunya sumber belajar. Akibatnya motivasi belajar siswa menurun sehingga berdampak pada rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa terhadap materi yang dipelajari. Sikap siswa tersebut dapat memunculkan sikap negatif terhadap pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Nurhidayah et al., (2019), mengungkapkan bahwa mengajar siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis akan mendorong mereka untuk berpikir secara objektif dan netral, hanya berdasarkan alasan-alasan logis, serta membangkitkan motivasi yang tinggi untuk memeriksa dan mengklarifikasi kebenaran suatu informasi yang diperoleh. Segala informasi dalam kegiatan penyelesaian masalah akan difilter oleh proses berpikir ini. Informasi dipilih dan dipilah melalui proses mensintesis, menganalisis, membuat konsep penyelesaian masalah dan mengaplikasikannya. Oleh karena itu, kegiatan

pembelajaran di kelas seharusnya mampu memberikan kesempatan yang besar kepada siswa untuk dapat meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis. Salah satu pembelajaran yang setara dengan pemanfaatan berbagai sumber untuk mengakses informasi ilmiah adalah model *Resource-Based Learning* (RBL).

Model pembelajaran *resource-based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan berbagai sumber belajar. *Resource-based Learning* adalah segala jenis kegiatan belajar dimana siswa dihadapkan dengan satu atau lebih sumber belajar secara individu atau kelompok, dengan semua kegiatan terhubung dengan sumber belajar. *Resource-based Learning* (RBL) berbeda dengan metode pengajaran konvensional dimana guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari banyak sumber lain yang dapat dijadikan referensi pendukung. Hal tersebut sejalan dengan definisi Campbell (dalam Yaniawati et al., 2020) pembelajaran *Resource Based Learning* (RBL) adalah model pembelajaran yang dirancang oleh instruktur yang secara aktif melibatkan siswa dengan berbagai sumber belajar, baik yang berbentuk cetak maupun non-cetak. Pembelajaran seperti ini meningkatkan rasa kepemilikan siswa atas pengetahuan dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menganalisis secara kritis perbedaan berbagai informasi.

Melalui pembelajaran *Resource Based Learning* (RBL) tidak dapat dipungkiri bahwa siswa akan mendapatkan banyak informasi terutama di ruang digital. RBL mengharuskan siswa belajar dari berbagai sumber untuk mengakses dan berkomunikasi menggunakan teknologi. Siswa dapat mengakses informasi kapanpun dan dimanapun dibutuhkan dalam penggunaan perangkat yang terhubung ke jaringan internet. Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2023 ditemukan bahwa sebesar 78,9% atau sebanyak 215,6 juta penduduk Indonesia menggunakan internet dari total 275,7 juta penduduk Indonesia (“APJII”, 2023). Banyaknya pengguna internet di Indonesia tersebut menunjukkan begitu luasnya penggunaan perangkat digital. Luasnya penggunaan perangkat tersebut perlu dibarengi dengan upaya pendampingan berliterasi digital secara baik. Media digital itu sendiri dapat menimbulkan dampak positif dan sosialis. Setiap individu berani

mengekspresikan gagasan, menampilkan kepercayaan diri, dan kepribadian yang beragam. Namun, tidak jarang pula menimbulkan masalah. Agar siswa tidak terjebak ke dalam masalah tersebut, guru dan orang tua secara terus-menerus menumbuhkan dan menguatkan sikap empati digital kepada siswa. Penelitian Dominggus et al., (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran RBL memberikan pengalaman belajar mencari dan menemukan informasi dari berbagai sumber digital. Hal ini dapat mengembangkan tanggung jawab mereka untuk menemukan mempelajari informasi dari sumber digital yang sesuai. Selanjutnya membangun desain pemikiran yang sistematis untuk menghasilkan produk ilmiah yang kreatif. Sejalan dengan hal tersebut, pada model *resource-based learning* guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar, seperti buku, video, youtube, blog, artikel, berita, dan lingkungan sekitar. Dengan penggunaan sumber yang beragam akan mampu memberikan pengetahuan luas kepada siswa dan mengeksplorasi lebih luas lagi informasi-informasi permasalahan sehingga siswa menemukan informasi dan atau solusi permasalahan dari berbagai sumber belajar yang tentunya dengan bimbingan guru.

Dalam pembelajaran guru harus mempersiapkan bahan ajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Salah satu bahan ajar yang harus disiapkan yaitu bahan ajar berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD berisi sekumpulan instruksi, tugas-tugas dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memaksimalkan pemahamannya sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. (Fitri et al., 2023). LKPD membantu siswa untuk belajar mandiri, berpikir kritis, dan memahami konsep yang dipelajari. Realitas di lapangan sering ditemukan bahwa masih banyak guru yang menggunakan bahan ajar yang tinggal pakai, instan dan tanpa menyusunnya sendiri sesuai dengan indikator pembelajaran yang dicapai. Selain itu, meskipun guru sudah memahami pentingnya menggunakan teknologi dalam pembelajaran, namun mereka belum sepenuhnya mengoptimalkan kemampuannya untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi itu sendiri. Maka dari itu, untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran kreatif dan interaktif dan terintegrasi teknologi, maka diperlukan pengembangan LKPD menjadi LKPD digital elektronik (e-LKPD) berbasis *Resource Based*

Learning. Pembelajaran menggunakan e-LKPD membawa suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konseptualnya. Selain itu, e-LKPD dapat diakses dan digunakan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja. (Fauziah & Hamdu, 2022)

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan e-LKPD dipandang sangat penting di era digital saat ini. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan salah satu bahan ajar yaitu e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* yang dapat dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik. E-LKPD berbasis *Resource Based Learning* tersebut dapat disajikan menggunakan Liveworksheets. Liveworksheets merupakan salah satu *site* yang dapat digunakan untuk pembuatan LKPD interaktif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “E-LKPD Berbasis *Resource Based Learning* Terhadap Literasi Digital dan Berpikir Kritis (Penelitian Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik di Kelas V Sekolah Dasar)”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* yang valid dan praktis sehingga diharapkan siswa mampu menjadi masyarakat yang bijak berliterasi digital dan memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana bentuk E-LKPD Berbasis *Resource Based Learning* Terhadap Literasi Digital dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” Adapun secara khusus, rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD?
- 1.2.3 Bagaimana kelayakan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD?

- 1.2.4 Bagaimana hasil uji coba e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* untuk *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD?
- 1.2.5 Bagaimana refleksi pengembangan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengembangkan e-LKPD *Resource Based Learning* (RBL) terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa. Adapun secara khusus, rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD.
- 1.3.2 Mendeskripsikan rancangan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD.
- 1.3.3 Mendeskripsikan kelayakan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap digital dan berpikir kritis siswa di SD.
- 1.3.4 Mendeskripsikan hasil uji coba e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD.
- 1.3.5 Mendeskripsikan refleksi pengembangan e-LKPD berbasis *Resource Based Learning* terhadap literasi digital dan berpikir kritis siswa di SD.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada dunia pendidikan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya untuk memfasilitasi kemampuan literasi digital dan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar. Dengan memperhatikan penerapan model pembelajaran yang dibutuhkan di abad ke-21 ini menarik untuk dijadikan bahan kajian dan didalami lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi digital dan berpikir kritis.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi rujukan guru dalam memperbaiki permasalahan pembelajaran, khususnya dalam memfasilitasi kemampuan literasi digital dan berpikir kritis siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi rujukan guna meningkatkan kualitas profesionalisme guru.

d. Bagi Peneliti

Sebagai referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk memfasilitasi kemampuan literasi digital dan berpikir kritis siswa.