

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era *society* 4.0 ditandai dengan berkembang pesatnya teknologi. Hal tersebut menjadikan teknologi sebagai suatu hal yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia. Teknologi dapat memberikan pengaruh yang positif maupun negatif tergantung bagaimana manusia tersebut memanfaatkannya. Pengaruh dari kemajuan teknologi salah satunya yaitu menyebabkan adanya digitalisasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Selain itu, dengan teknologi manusia juga dapat mengakses berbagai informasi melalui internet. Terlebih lagi pada era *society* 5.0 saat ini, manusia semakin dipermudah oleh teknologi dikarenakan berpusat pada manusia yang dapat mengendalikan teknologi. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa pada tahun 2024 pengguna internet di Indonesia berada di angka 221.563.479 jiwa dari jumlah seluruh populasi tahun 2023 sebanyak 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia, terjadi peningkatan pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh penduduk Indonesia telah memanfaatkan teknologi khususnya internet.

Selain dari dampak positif yang didapatkan, pemanfaatan internet khususnya di Indonesia juga berdampak negatif. Adapun dampak negatif tersebut diantaranya adalah, *cybercrime*, *hoax*, penyalahgunaan Artificial Intelligence (AI) dan lain sebagainya. Dampak negatif tersebut tentunya akan merugikan masyarakat Indonesia. Berdasarkan data statistik Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) pada tahun 2024 total trafik anomali serangan siber sebesar 330.527.636, artinya terhitung 330,5 juta serangan siber telah terjadi di Indonesia. Sementara itu, selama tahun 2023 tercatat ada 29 juta serangan siber yang diblokir. Selain itu, dalam dampak negatif lainnya yaitu hoaks, Kementerian Komunikasi dan Informatika RI tahun 2023 mencatat telah menangani sebanyak 1.615 konten isu hoaks yang tersebar di situs web serta

media digital selama tahun 2023. Selanjutnya, terkait penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) yang tidak hanya berdampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif. Dalam bidang pendidikan, penggunaan AI dapat mengefektifkan beban kerja pendidik dan meningkatkan efisiensi pembelajaran serta memungkinkan kesesuaian antara rencana pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Akan tetapi, penggunaan AI atau kecerdasan buatan ini membentuk suatu permasalahan baru yaitu implikasi etis, seperti permasalahan yang berkaitan dengan objektivitas, bias, serta hak cipta dan plagiarisme (Rifky, 2024).

Berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang kerap terjadi pada era digital ini, tentunya menjadi tantangan bagi masyarakat Indonesia untuk memiliki kemampuan dalam mengatasi dan mencegah permasalahan tersebut. Masyarakat perlu memiliki kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi digital secara baik dan benar. Sehingga, untuk berinteraksi di era digital ini, sangat diperlukan pemahaman akan literasi digital, yang setara pentingnya dengan pemahaman dalam bidang ilmu lainnya (Restianty, 2018). Berdasarkan data Kemenkominfo, angka indeks literasi digital Indonesia pada tahun 2023 berada di 3,65% dari skala 5% yang mana termasuk ke dalam kategori sedang. Angka ini meningkat dari tahun-tahun sebelumnya. Selain itu, terdapat Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) yang diluncurkan oleh Kemenkominfo untuk mengukur kompetensi dan literasi digital Masyarakat. Data IMDI pada tahun 2024 menunjukkan nilai rata-rata 43,34 dari skor 100. Pada tahun 2023, Jawa Barat menduduki posisi ke-10 dengan skor IMDI rata-rata di angka 44,99. Selain itu, dilansir dari laman pemerintah provinsi Jawa Barat tahun 2024, Indeks Literasi Digital Jawa Barat berdasarkan survei dan pengukuran IDM Tech berada di angka 3,73 yang mana meningkat dari tahun 2023 yang berada di angka 3,43. Berdasarkan pada data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa, literasi digital penting dimiliki oleh setiap lapisan masyarakat serta perlu ditingkatkan kembali.

Sejalan dengan pentingnya literasi digital dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Pendidikan menjadi salah satu upaya untuk menanamkan literasi

digital. Pendidikan merupakan investasi yang sangat berharga untuk masa depan generasi karena salah satu kemajuan bangsa dilihat dari kemajuan dunia pendidikan (Martini et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, terdapat kompetensi yang penting dimiliki peserta didik salah satunya yaitu literasi. Terdapat enam kompetensi literasi dasar yang penting dimiliki oleh peserta didik berdasarkan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yaitu, literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Dalam buku *Literacy: Profile of America's Young Adult*, Kirsch & Jungeblut (2005) berpandangan bahwa literasi merupakan kemampuan seorang individu dalam memanfaatkan informasi dengan tujuan memperluas pengetahuan yang pada gilirannya memberikan keuntungan atau manfaat bagi masyarakat (Irianto & Febrianti, 2017). Pada era digital ini, literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Martin dalam Restianty (2018) mengemukakan, Literasi digital mengacu pada pengetahuan, sikap, dan kompetensi seseorang dalam menggunakan alat dan fasilitas digital untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menyebarkan, menganalisis, dan mensintesis sumber daya digital, mencari pengetahuan baru, membuat media, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi atau konteks yang berpotensi memicu tindakan sosial yang konstruktif. Dengan demikian literasi digital dapat diartikan sebagai segenap kemampuan yang dimiliki oleh individu yang berkaitan dengan pemanfaatan alat, fasilitas, atau media digital atau menggunakan secara baik dan benar segala teknologi informasi dan komunikasi sehingga kemampuan literasi digital penting dimiliki oleh peserta didik agar dapat mengoptimalkan dirinya dalam memanfaatkan media digital pada pembelajaran, tidak hanya sekedar untuk mencari informasi saja, akan tetapi harus dapat menyaring berbagai informasi yang ada pada internet serta mampu memanfaatkan teknologi dengan baik.

Keterampilan literasi digital peserta didik tentu saja tidak serta merta akan meningkat begitu saja, akan tetapi diperlukan suatu upaya untuk meningkatkannya. Salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa yaitu adanya mata pelajaran informatika/TIK pada tingkat sekolah serta adanya penerapan pembelajaran berbasis TIK. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menggaungkan *PembaTIK* (Pembelajaran Berbasis TIK) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran digital sebagai wujud implementasi kurikulum merdeka. Hal tersebut mencerminkan bahwa teknologi berperan dalam proses keberjalanan pendidikan khususnya bagi peserta didik yang sudah mengenal dengan penggunaan teknologi digital.

Zaman dimana kehidupan manusia dipenuhi oleh penggunaan teknologi dan serba digital memunculkan istilah generasi *digital native*. Prensky pada tahun 2001 merupakan orang pertama yang mengemukakan istilah *digital native*. *Digital native* merujuk pada generasi yang lahir pada masa ketika adanya adopsi teknologi serta mengenal teknologi sejak dini (Dewanti, 2019; Pendit, 2013). Generasi *digital native* dapat dikatakan sebagai generasi yang tumbuh dengan diiringi oleh hal-hal yang berbau digital sehingga menjadi generasi yang mengenal teknologi digital sejak dini.

Peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada saat ini termasuk ke dalam generasi *digital native*. Peserta didik SMP sebagian besar telah mengenal teknologi dan terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya menggunakan internet, media sosial dan lainnya. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa, mayoritas peselancar dunia maya adalah Gen Z (kelahiran tahun 1997-2012) sebanyak 34,40%. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik SMP pada tahun 2024 ini telah mengenal teknologi dunia maya, dikarenakan mayoritas peserta SMP saat ini kisaran kelahiran tahun 2009-2012. Dapat disimpulkan bahwa para peserta didik SMP saat ini telah mengenal hal-hal yang berkaitan dengan teknologi digital. Dengan demikian, teknologi dapat menjadi hal yang menunjang peserta didik dalam belajar.

Sejalan dengan teknologi yang dapat menunjang peserta didik dalam belajar, aspek-aspek dalam pendidikan juga mengalami digitalisasi. Dalam pembelajaran di sekolah juga dapat mengalami digitalisasi. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah proses, yang di dalamnya menyangkut pengaturan dan pengorganisasian lingkungan yang ada di sekitar peserta didik guna proses belajar peserta didik menjadi lebih bertumbuh dan terdorong (Rohmah, 2017).

Salah satu pembelajaran yang tersapat di sekolah khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama dan dibelajarkan kepada peserta didik yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di Indonesia sendiri, istilah IPS mulai dikenal sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik sejak tahun 1970-an serta secara formal diterapkan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial dapat didefinisikan sebagai mata pelajaran yang memiliki sifat terpadu dan bertujuan agar pembelajaran lebih bermakna (Sapriya, 2009). Dapat dikatakan bahwa IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu kajian dari serangkaian cabang-cabang disiplin ilmu sosial yang terpadu serta dalam keberjalanannya juga mementingkan aspek nilai, moral dan lain sebagainya.

Dalam pembelajaran IPS tentunya diperlukan suatu bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan sekumpulan bahan atau materi ajar yang tersusun dengan sistematis serta dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik oleh guru maupun peserta didik (Magdalena et al., 2020). Pemanfaatan bahan ajar untuk peserta didik saat ini belum terlaksana dengan maksimal. Guru hanya fokus menggunakan bahan ajar yang ada pada buku teks (Trinaldi et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang dapat memberikan manfaat penuh dan menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Seiringan dengan kemajuan teknologi dan digitalisasi, untuk memberikan proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik perlu memanfaatkan potensi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang diperlukan, serta dapat memudahkan guru maupun peserta didik. Salah satu jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu bahan ajar berbasis teknologi.

Bahan ajar berbasis teknologi merupakan bahan ajar yang disusun dengan sistematis serta menggunakan perangkat digital sebagai media untuk menampilkannya. Salah satu inovasi dari bahan ajar berbasis teknologi yaitu *Flipbook* Interaktif. *Flipbook* yaitu media digital yang merupakan pengembangan dari *e-book* dapat berupa bahan ajar atau buku yang tidak bertampilan fisik seperti biasanya akan tetapi memiliki tampilan elektronik/digital serta dalam mengaksesnya memerlukan internet (Apriliyani & Mulyatna, 2021). *Flipbook* interaktif adalah bahan ajar berbasis teknologi atau digital yang tidak hanya sekadar memberikan pengalaman mempelajari materi dengan membaca saja namun diiringi pengalaman interaktif lainnya. Akan tetapi, dalam *flipbook* interaktif sendiri dilengkapi dengan fitur tambahan seperti animasi, video, dan kuis yang dapat mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Maka dari itu, *flipbook* interaktif dapat menjadi bahan ajar yang bermanfaat bagi peserta didik sekolah menengah pertama sebagai bagian dari generasi *digital native*.

Penelitian terdahulu yang membahas terkait bahan ajar menunjukkan penggunaan bahan ajar konvensional atau cetak dinilai cenderung kurang dalam memberikan pemahaman bagi peserta didik dikarenakan dalam bahan ajar cetak atau konvensional materi terlalu banyak disajikan dalam bentuk teks dan kurang interaktif sehingga cenderung menimbulkan kebosanan pada peserta didik (Nurhidayati et al., 2018). Selain itu, penelitian terdahulu yang lain menunjukkan bahwa *flipbook* sebagai bahan ajar, efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta berpengaruh terhadap hasil belajar (Sriyanti et al., 2021). Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran IPS menjadi sarana bagi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif untuk meningkatkan hasil belajarnya. Dengan demikian, penting bagi peserta didik untuk memiliki kompetensi yang diperlukan dalam menghadapi era digital ini agar dapat menggunakan teknologi digital sebagaimana mestinya dan agar tidak terjerumus ke dalam sesuatu yang tidak baik.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran telah terlaksana di SMP Negeri 2 Katapang pada saat ini. Hasil observasi dan wawancara awal yang

telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik di SMP Negeri 2 Katapang diperkenankan untuk membawa *handphone* ke sekolah untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik telah terbiasa menggunakan internet sebagai sumber belajar untuk menunjang pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS, sebagian guru telah menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti halnya *salindia* atau *powerpoint* dan video pembelajaran. Hal yang menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis digital adalah terdapat guru yang masih belum terlalu menguasai teknologi digital untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain itu, peserta didik cenderung menggunakan teknologi digital hanya untuk mendapatkan sumber informasi materi melalui internet saja. Peserta didik di SMP Negeri 2 Katapang juga cenderung senang menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran dibandingkan dengan pemberian materi secara konvensional melalui buku teks saja.

Pembelajaran berbasis digital menjadi suatu hal yang perlu untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada masa kini. Penerapan pembelajaran berbasis digital menjadi bukti bahwa dalam dunia pendidikan dapat memanfaatkan potensi teknologi digital dengan sebaik mungkin. Hal tersebut berdasar pada sebuah teori belajar era digital yaitu teori konektivisme. Teori konektivisme yang digagas oleh Gorge Siemens (2004) menerima bahwa teknologi merupakan bagian utama dari proses pembelajaran. Selain itu, merujuk pada penelitian terdahulu yang memiliki hasil bahwa *flipbook* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik (Tati et al., 2024; Ulandari et al., 2018). Berdasar pada penjelasan tersebut, peneliti memilih bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dikarenakan *flipbook* interaktif merupakan bagian dari pembelajaran digital. Bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPS menjadi bentuk pembelajaran digital yang dapat sangat bermanfaat bagi peserta didik di era digital ini. Kemudian peneliti memiliki keinginan untuk melihat bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap literasi digital siswa di SMP Negeri

2 Katapang. Dengan demikian peneliti mengangkat judul “Pengaruh Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Interaktif dalam Pembelajaran IPS terhadap Keterampilan Literasi Digital Peserta Didik di SMP Negeri 2 Katapang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, rumusan masalah umum pada penelitian ini yaitu “Apakah bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif berpengaruh terhadap keterampilan literasi digital peserta didik?” Rumusan masalah tersebut diuraikan kembali menjadi rumusan masalah khusus sebagaimana di bawah ini:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan literasi digital pada uji coba awal (*pre-test*) dengan uji coba akhir (*post-test*) di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan literasi digital pada uji coba awal (*pre-test*) dengan uji coba akhir (*post-test*) di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan literasi digital antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan literasi digital peserta didik pada kelas eksperimen di SMP Negeri 2 Katapang?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif terhadap keterampilan literasi digital peserta didik. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis perbedaan keterampilan literasi digital peserta didik pada kelas eksperimen di SMP Negeri 2 Katapang
2. Menganalisis perbedaan keterampilan literasi digital peserta didik pada kelas kontrol di SMP Negeri 2 Katapang
3. Menganalisis perbedaan literasi digital peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMP Negeri 2 Katapang

4. Menganalisis pengaruh penggunaan bahan ajar *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan literasi digital peserta didik kelas pada kelas eksperimen di SMP Negeri 2 Katapang

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi hal yang bermanfaat bagi dunia Pendidikan utamanya terkait keilmuan tentang bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi digital.

2. Manfaat Segi Kebijakan

Dalam segi kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu upaya yang dapat dilakukan dalam mengoptimalkan kemampuan siswa sebagai generasi *digital native* dengan menggunakan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru serta masukan untuk penerapan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran IPS di kelas;
- b. Bagi peserta didik, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan motivasi dalam hal memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran serta meningkatkan literasi digital untuk menghadapi tantangan era digital;
- c. Bagi institusi, hasil penelitian sebagai sebuah rujukan dalam membangun ide pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

4. Manfaat Segi Isu serta Aksi Sosial

Dalam segi isu serta aksi sosial, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam memberikan gambaran terkait upaya menjadikan

peserta didik yang memiliki keterampilan literasi digital yang baik guna menghadapi tantangan di era digital serta dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin khususnya dalam pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pada pemaparan sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan dengan berfokus untuk mengidentifikasi pengaruh bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan literasi digital peserta didik. Metode kuasi eksperimen digunakan dalam penelitian ini, dalam implementasi metode tersebut terdapat dua kelompok yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini merupakan peserta didik SMP Negeri 2 Katapang, dengan sampel penelitian yang diambil yaitu kelas 7A dan 7B. Selain itu, penelitian ini juga berfokus untuk mengetahui perbedaan keterampilan literasi digital peserta didik antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) berupa bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif serta kelas kontrol yang diberi perlakuan (*treatment*) berupa buku teks digital.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia nomor 68 tahun 2024 mengenai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia menuju *world class university*, struktur penulisan skripsi mencakup lima bab, yaitu:

- a. Bab I Pendahuluan, sebagai gambaran dasar terlaksananya penelitian yang di dalamnya meliputi latar belakang penelitian yang berisi uraian permasalahan sehingga peneliti mengangkat judul penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir penelitian. Kajian Pustaka meliputi hal-hal mengenai sejumlah teori dan berkaitan dalam bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif

dan literasi digital. Selain itu, terdapat juga penelitian terdahulu yang memuat beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik skripsi.

- c. Bab III Metode Penelitian, memuat jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis data
- d. Bab IV berisi data hasil penelitian dalam mendiskripsikan hasil-hasil penelitian dan pembahasan terkait pengaruh bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap keterampilan literasi digital peserta didik,
- e. Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi penelitian yang di dalamnya meliputi penyimpulan hasil/temuan penelitian, implikasi penelitian, serta rekomendasi bagi berbagai pihak yang memiliki kaitan dengan penelitian
- f. Daftar Pustaka berisi referensi atau sumber-sumber yang digunakan atau dikutip dalam skripsi