

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta ruang lingkup penelitian. Bab ini memberikan gambaran awal mengenai alasan penelitian dilakukan serta arah yang ingin dicapai.

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi digital seperti *gadget* tidak hanya banyak digunakan oleh remaja dan orang dewasa tetapi juga banyak digunakan oleh anak usia sekolah dasar (SD) dengan kisaran umur 7-12 tahun. Badan Pusat Statistik mengemukakan bahwa pada tahun 2023 terdapat 36,99% anak usia di bawah 15 tahun sudah memiliki telepon genggam (BPS, 2024). Sejalan dengan itu, hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa pada tahun 2024 tingkat penetrasi internet di Indonesia menyentuh angka 79,5% dengan 9,17% penggunaannya merupakan anak berusia di bawah 12 tahun. Artinya terdapat lebih dari 221 juta penduduk Indonesia yang menggunakan atau memiliki akses internet dengan 20 juta diantaranya adalah anak usia SD dan anak usia dini (APJII, 2024). Perkembangan zaman menuntut masyarakat untuk beradaptasi dengan teknologi yang ada di sekitarnya.

Salah satu bentuk adaptasi tersebut ialah pentingnya kompetensi abad 21 meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, dapat berkomunikasi, kolaborasi, memiliki keterampilan literasi digital dan adaptif dengan perubahan (Kemdikbud, 2016). Pada era digital seperti saat ini, literasi digital menjadi salah satu keterampilan yang penting dimiliki untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Suherdi, dkk. (2021) berpendapat bahwa literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan seseorang dalam memanfaatkan media digital seperti alat komunikasi, jaringan internet, dan lain sebagainya. Di samping kecakapan secara teknis, literasi digital juga mencakup kemampuan seseorang dalam mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Naufal, 2021).

Literasi digital penting tidak hanya agar seseorang cakap menggunakan teknologi, tetapi juga memilah dan memilih informasi yang ada di dalamnya.

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi digital anak yaitu dengan mendukung penggunaan teknologi digital dalam lingkup pendidikan. Teknologi digital dimanfaatkan untuk memperkaya sumber belajar guru dan siswa, menyesuaikan model dan media dengan kebutuhan pembelajaran, serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih fleksibel dan menarik (Hakim & Yulia, 2024; Lestari, 2018). Sejalan dengan kurikulum saat ini yaitu Kurikulum Merdeka dan didukung program Digitalisasi Sekolah, instansi pendidikan dapat memanfaatkan teknologi digital dalam pelaksanaan pembelajaran. Tujuan keduanya adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi abad 21, serta membekali siswa keterampilan literasi digital sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju (Sutarsih & Haryati, 2024). Oleh karena itu, harapannya pembelajaran di sekolah tidak hanya lebih efektif dalam menyampaikan materi tetapi juga dapat meningkatkan literasi digital siswa melalui pembelajaran bermakna.

Namun pada realitanya, penggunaan *gadget* pada anak khususnya usia Sekolah Dasar (SD) banyak yang tidak dikontrol dengan baik sehingga menimbulkan dampak negatif bagi anak. Beberapa contoh yang ditemukan seperti anak mudah terdistraksi, kecanduan bermain *gadget*, dan menyalah gunakan *gadget* yang dimilikinya. Dilansir dari berbagai sumber, terdapat beberapa fenomena dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak usia SD dijumpai di Indonesia seperti siswa SD yang membolos selama 4 bulan karena kecanduan bermain *game* (Sukoco & Ika, 2019), turunnya minat baca siswa akibat pemakaian *gadget* berlebih (CNN Indonesia, 2023), serta penurunan minat belajar dan hasil belajar siswa akibat kurangnya pengawasan orang tua terhadap *gadget* yang digunakan anaknya (Noverita, 2020; Puspitasari, 2020). Dari pengamatan peneliti di beberapa SD juga ditemukan bahwa pembelajaran berjalan kurang efektif pada saat siswa diizinkan membawa *gadget* pribadinya ke sekolah dan kurangnya kemampuan siswa untuk memanfaatkan *gadget* dalam pembelajaran. Melihat fenomena-fenomena yang

disebutkan, dapat diketahui bahwa tingkat literasi digital siswa/anak usia SD masih rendah tidak berjalan beriringan dengan tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia SD dan tidak sesuai harapan dari pemanfaatan teknologi digital di sekolah.

Upaya lain yang dapat digunakan adalah dengan diimplementasikannya model *blended learning* di sekolah. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang mengombinasikan berbagai kegiatan pembelajaran (Lee & Kim, 2007). Dewasa ini, model *blended learning* dikenal sebagai model pembelajaran yang menggabungkan dua gaya pembelajaran antara daring dan luring. Throne (2003) menyebutkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang memadukan pembelajaran daring dengan metode pembelajaran dan pengembangan yang lebih tradisional. Lebih lanjut, Zebua & Harefa (2022) menyatakan bahwa *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran langsung tatap muka dengan pembelajaran secara *online* yang memanfaatkan teknologi dengan tujuan selain menguasai materi pembelajaran siswa juga dapat menguasai teknologi yang didapatkan dari pengalaman belajar model ini. Dapat disimpulkan bahwa model *blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan dua pendekatan pembelajaran yaitu secara tatap muka (*offline/luring*) dan virtual (*online/daring*) dengan tujuan selain meningkatkan pengetahuan siswa terhadap suatu materi juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digitalnya.

Dalam mendukung hal tersebut, beberapa penelitian menyatakan bahwa *blended learning* dapat menguatkan keterampilan literasi digital mahasiswa dengan membuat konten digital selama pembelajaran (Muhria, dkk, 2022). Didukung penelitian Rahmasiwi, dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa keterampilan literasi digital siswa yang belajar menggunakan model *blended learning* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya berdasarkan pengamatan peneliti selama kegiatan Magang Bersertifikat di sekolah berbasis *blended learning* peneliti mengamati bahwa siswa SD di sana memiliki literasi digital yang baik ditunjukkan dengan terampil menggunakan aplikasi dan platform pembelajaran secara mandiri, dapat

memanajemen penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, tetap aktif di dalam dan luar kelas, serta mampu mencari dan mengolah informasi yang didapatinya di media digital untuk membuat penugasan.

Sekolah berbasis *blended learning* pada hakikatnya merupakan pengembangan dari model pembelajaran *blended learning* yang diadopsi secara komprehensif dalam sistem pendidikan sekolah. Jika model *blended learning* umumnya hanya diterapkan dalam pembelajaran di kelas, maka dalam sekolah berbasis *blended learning* pendekatan ini menjadi dasar perancangan struktur kurikulum, sistem pembelajaran, jadwal belajar, hingga tata kelola sekolah secara lebih luas. Salah satu sekolah berbasis *blended learning* di Indonesia adalah Sekolah Murid Merdeka (SMM) yang peneliti amati saat kegiatan magang sebelumnya.

Meninjau urgensi literasi digital bagi siswa serta berdasarkan pengamatan peneliti di SMM selama kegiatan magang berlangsung, peneliti tertarik untuk melakukan pengkajian lebih dalam mengenai implementasi *blended learning* di SMM dalam meningkatkan literasi digital siswa SD di sekolah tersebut. Penelitian ini penting dilakukan karena belum ada pengkajian mendalam mengenai implementasi model *blended learning* di sekolah berbasis model tersebut, dengan harapan praktik baik yang sudah diimplementasikan di SMM dapat diadaptasi lebih luas untuk meningkatkan literasi digital siswa SD secara signifikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan beberapa masalah yang menjadi fokus utama penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana *blended learning* diimplementasikan untuk meningkatkan literasi digital siswa SD kelas tinggi di Sekolah Murid Merdeka?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat *blended learning* di Sekolah Murid Merdeka dalam meningkatkan literasi digital siswa SD kelas tinggi di sana?

3. Bagaimana *blended learning* yang diimplementasikan Sekolah Murid Merdeka dapat diadaptasi lebih luas untuk meningkatkan literasi digital siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami *blended learning* yang diimplementasikan Sekolah Murid Merdeka dalam meningkatkan literasi digital siswa SD kelas tinggi di sana.
2. Memahami faktor pendukung dan penghambat *blended learning* dalam meningkatkan literasi digital siswa SD kelas tinggi di Sekolah Murid Merdeka.
3. Mengetahui potensi *blended learning* yang diimplementasikan Sekolah Murid Merdeka dapat diadaptasi lebih luas untuk meningkatkan literasi digital siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilaksanakan diharapkan terdapat manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan mendalam mengenai pembelajaran di sekolah berbasis *blended learning* dan korelasinya terhadap peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar, serta memberi wawasan bagaimana *blended learning* yang diimplementasikan SMM dapat diadaptasi lebih luas dalam pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:
 - a. Bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan penjelasan pemanfaatan teknologi pendidikan secara tepat, berkontribusi dalam perancangan kurikulum pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman, serta dapat mendukung peningkatan literasi digital siswa sekolah dasar.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tentang implementasi *blended learning* dalam meningkatkan literasi digital siswa. Menjadi inovasi strategi pembelajaran agar pendidik mampu menciptakan pembelajaran yang terintegrasi teknologi, interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini juga diharapkan mendorong para pendidik untuk meningkatkan literasi digital pribadi sehingga dapat menjadi fasilitator yang baik untuk menunjang pembelajaran.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pilihan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan personal, mendukung siswa untuk memahami makna *long life learner*, meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi digital, dan membantu siswa dalam manajemen penggunaan teknologi digital yang biasa digunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran di sekolah berbasis *blended learning*, memahami lebih dalam korelasi pembelajaran di SMM terhadap tingkat literasi digital siswa SD di sekolah tersebut, menjadi saran pengembangan kemampuan, serta berperan dalam memperkaya kajian ilmiah mengenai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji dan menganalisis implementasi *blended learning* di sekolah berbasis *blended learning* yaitu Sekolah Murid Merdeka (SMM) hub Duren Sawit, Jakarta Timur. Peneliti akan menganalisis pembelajaran di sekolah tersebut dan korelasinya terhadap literasi digital siswa SD kelas tinggi (4-6) pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di sekolah tersebut. Penelitian ini terbatas pada 19 siswa SD kelas 4-6 yang sudah bersekolah di SMM sejak awal tahun ajaran 2024/2025. Siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan kurikulum

yang digunakan di SMM, mengenal penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran, dan sudah terbiasa menggunakan *Learning Management System* (LMS) Sekolah.mu.