

^ BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 dalam literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Kreativitas dalam berpikir pada saat ini adalah bagaimana melakukan kombinasi-kombinasi berbagai faktor dalam diri manusia, lingkungan dan proses perkembangan teknologi yang semakin berubah dengan cepat sehingga dapat menghasilkan karya baru yang bermanfaat atau memiliki makna sosial.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman abad 21 ini, dimana salah satunya adalah kemampuan dalam literasi digital. Teknologi yang semakin berkembang, berbagai informasi dan media yang tersaji saat ini serta dengan mudah dapat diakses oleh peserta didik sehingga sudah menjadi kebutuhan oleh peserta didik terutama dalam kehidupan sehari-hari seperti di rumah, dengan teman sebaya (*peer group*), di lingkungan sekitar dan di sekolah. Melalui kemampuan literasi digital peserta didik dituntut untuk menerapkan keterampilan menghubungkan, menafsirkan, dan memahami seluk beluk dunia dan lingkungan sosial dimana peserta didik tinggal berdasarkan informasi yang diperoleh. Seperti yang dikemukakan oleh Nair, dkk. (2012:75), mengatakan bahwa kemampuan literasi digital ini diperlukan karena dengan kemampuan literasi yang kuat peserta didik memiliki alat utama melihat dan menginterpretasikan informasi yang terkait dengan tema pelajaran dan bahkan berbagai hal dalam kehidupannya.

Kemampuan literasi peserta didik sangat vital dalam proses kegiatan belajar mengajar karena di dalamnya terdapat proses menggali ilmu pengetahuan (dialektis) yang membangun perbaikan-perbaikan ilmiah dan tumbuhnya inovasi serta kreativitas. Dengan demikian pembelajaran dalam meningkatkan literasi digital peserta didik karena mengarahkan peserta didik untuk mengadaptasi perubahan dan perkembangan teknologi yang

Resti Anggraeni, 2019

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ASPEK KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK MELALUI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada saat selanjutnya ikut membentuk peserta didik menjadi makhluk sosial yang tumbuh sebagai bagian dari masyarakat.

Literasi digital diperlukan untuk memahami informasi merupakan suatu keterampilan dalam mengidentifikasi, menempatkan, mengorganisasi, mengevaluasi dan untuk mengefektifkan informasi yang ada dalam menyelesaikan masalah. Keterampilan ini juga sangat penting untuk diperhatikan dalam era abad 21 ini dalam rangka untuk menjamin setiap individu memiliki berbagai keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi, media informasi dan literasi informasi serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan sosial (*social skills*). Dalam mewujudkan semua hal tersebut salah satu caranya adalah melalui dunia pendidikan.

Saat ini, pendidikan berada di masa pengeahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway*, Murti 2013 dalam (*Gates, 1996*). Di abad ke 21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*).

Dunia pendidikan abad 21 memiliki tiga konsep pendidikan yang kemudian telah diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk mengembangkan kurikulum baru untuk Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Ketiga konsep tersebut seperti yang dikemukakan oleh Murti (2014) adalah *21st Century Skills (Trilling dan Fadel, 2009)*, *Scientific Approach (Dyer, et al., 2009)* dan *Authentic Assesment (Wiggins dan McTighe, 2011)*.

Keterampilan abad 21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *information media and technology skills*.

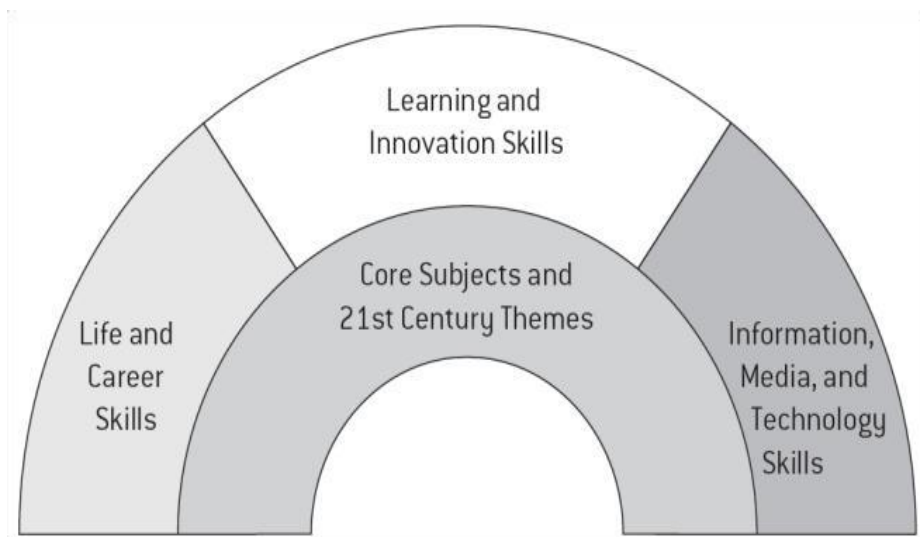
Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21/*21st Century knowledge-*

Resti Anggraeni, 2019

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ASPEK KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK MELALUI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPS
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

skills rainbow (Trilling dan Fadel, 2009). Skema tersebut diadaptasi oleh organisasi nirlaba p21 yang mengembangkan kerangka kerja (*framework*) pendidikan abad 21 ke seluruh dunia melalui situs www.p21.org di negara bagian Tuscon, Amerika.

Adapun konsep keterampilan abad 21 dan core subject 3R, dideskripsikan berikut ini. Sebagai penjelasan Gambar 1 menunjukkan skema pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21 dan Gambar 2 menunjukkan skema pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21 yang dikembangkan oleh www.p21.org

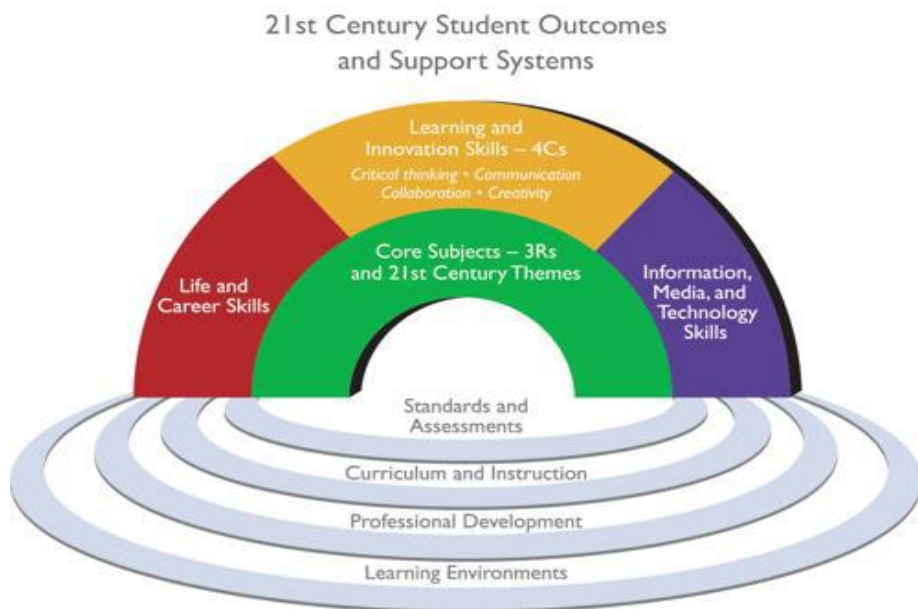


Gambar 1.1 Pelangi Keterampilan-Pengetahuan Abad 21

Sumber: Trilling dan Fadel (2009)

Resti Anggraeni, 2019

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ASPEK KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK MELALUI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPS
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 1.2 Pelangi Keterampilan-Pengetahuan Abad 21 diadaptasi oleh P21

Sumber: www.p21.org

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam kegiatan pelaksanaan pengalaman lapangan (PPL) di SMP Negeri 30 Bandung pada tanggal 14 Februari 2018, peneliti menemukan permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Permasalahan yang muncul ketika pembelajaran IPS dikelas VII-D adalah dengan konsep pembelajaran IPS yang sulit untuk dipahami sehingga ketika dalam proses pembelajaran mengalami kesulitan berdampak terhadap hasil nilai prestasi belajar peserta didik yang menurun. Kegiatan proses pembelajaran IPS pada saat peneliti melakukan observasi, yaitu sedang kegiatan presentasi biasa tanpa menggunakan proyektor padahal di dalam kelas terdapat fasilitas proyektor dengan kondisi baik dapat digunakan. Selain itu, ketika dalam proses pembelajaran, bekerja sama membentuk kelompok terdapat sebagian

Resti Anggraeni, 2019

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ASPEK KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK MELALUI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPS
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik yang tidak mau berkelompok lebih senang mengerjakan tugas dengan individu.

Demikianlah masalah-masalah yang muncul ketika peneliti melakukan observasi lapangan. Untuk itulah penulis merasa perlu meneliti lebih lanjut bagaimana upaya untuk meningkatkan pembelajaran literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik yang dialami peserta didik kelas VII-D di SMP Negeri 30 Bandung.

Hal-hal seperti yang telah disampaikan menjadi hal yang melatarbelakangi penelitian yang berjudul **“PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ASPEK KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah SMPN 30 Bandung Kelas VII-D)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang dilakukan dalam peningkatan literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS?
3. Seberapa besar peningkatan pembelajaran literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS?
4. Apa saja kendala yang dihadapi dalam peningkatan pembelajaran literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Resti Anggraeni, 2019

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ASPEK KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan yang dilakukan dalam peningkatan pembelajaran literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS.
3. Menganalisis hasil pembelajaran peningkatan literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS.
4. Mengidentifikasi kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran peningkatan literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik melalui *Project Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dengan dilakukannya penelitian ini adalah dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan dalam meningkatkan pembelajaran IPS dengan tantangan zaman abad 21 saat ini, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan dan menggunakan beragam metode, strategi, model dan teknik pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS dapat mempersiapkan peserta didiknya menjadi dapat hidup bertahan dan bersaing dengan tantangan abad 21.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah kajian ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai bagaimana peningkatan literasi digital pada aspek

Resti Anggraeni, 2019

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ASPEK KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK MELALUI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keaktivitas berpikir peserta didik melalui *project based learning* (PBL) dalam pembelajaran IPS.

- b. Mencoba menerapkan literasi digital terhadap kreativitas berpikir peserta didik dalam pembelajaran IPS.
 - c. Penelitian ini dapat memperkaya wawasan peneliti, khususnya dalam penulisan karya ilmiah.
2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan kepala sekolah maupun pendidik dalam meningkatkan keterampilan abad 21 literasi digital yang sangat berperan penting dalam kehidupan peserta didik sehari-hari pada saat ini. Diharapkan sekolah turut membentuk dan membantu bagaimana peserta didik menghadapi tantangan dunia abad 21 ini sehingga menjadi lebih siap dan berkepribadian yang baik dengan potensi kreativitas yang bermanfaat dalam kehidupan masyarakat.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang juga berhubungan dengan peningkatan keterampilan abad 21 literasi digital pada aspek kreativitas berpikir peserta didik dalam pembelajaran IPS.

E. Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam penyusunan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, dengan rincian sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini secara garis besar peneliti menjelaskan tentang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini peneliti memaparkan tentang konsep-konsep materi yang berhubungan dengan penelitian serta

Resti Anggraeni, 2019

PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA ASPEK KREATIVITAS BERPIKIR PESERTA DIDIK MELALUI PROJECT BASED LEARNING (PBL) DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kajian-kajian yang diambil dari berbagai literature sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti memaparkan mengenai tahapan-tahapan penelitian yang dilaksanakan. Dari mulai menentukan metode, design penelitian kemudian menyusun instrumen penelitian dan teknik mengolah data serta analisis data yang akan digunakan.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan tentang pembahasan hasil dari penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta dan informasi yang diperoleh selama penelitian dilakukan dengan berbagai sumber literatur yang mendukung dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN

Dalam bab terakhir ini peneliti memaparkan keputusan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan peneliti sebagai jawaban atau pertanyaan dari yang diteliti.