

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan landasan kemajuan suatu negara, dimana peningkatan mutu pendidikan dikatakan berhasil apabila tercapainya kualitas pendidikan yang bisa berdampak pada meningkatnya kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas sumber daya manusia (SDM) sampai saat ini masih menjadi salah satu persoalan utama baik di pendidikan tinggi maupun pendidikan tingkat dasar sampai menengah. Pendidikan yang berkualitas akan muncul dari sekolah dimana sumber daya manusianya memiliki kualitas yang baik. Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat yang mampu memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Winataputra (2007:118) menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan berbagai kompetensi yang ada di dalam diri siswa serta aspek-aspek yang lain seperti minat, motivasi, hasil belajar dan sebagainya. Menurut Sadirman (2004) Pembelajaran adalah suatu proses yang sadar akan tujuan, diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran terlihat dari prestasi belajar yang diraih siswa. Apabila prestasinya tinggi, maka siswa mempunyai indikasi pengetahuan yang baik.

Menurut Hamalik (2003: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Selanjutnya berdasarkan Teori Taksonomi Benjamin S. Bloom

(Abdurrahman, 2003: 38), ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif yaitu, hasil belajar yang berdasarkan pengalaman, sedangkan hasil belajar yang afektif yaitu dengan cara mengenal dengan cara merasakan, dan hasil belajar psikomotorik yaitu hasil belajar berdasarkan sikap atau aktivitas anak didik tersebut. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Hilgard yang dikutip oleh Sanjaya, (2010:228-229) "*Learning is process by which an activity originates or changed through training procedures (wether in laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not atributable to training*".

Berdasarkan beberapa pengertian yang dipaparkan oleh para ahli, maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Serta hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Namun, sebuah dekade baru telah dimulai dengan cara yang tidak dibayangkan sebelumnya. Pada tanggal 31 Desember 2019, suatu virus yang dikenal dengan nama *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)*. *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* yang berasal dari Wuhan, Provinsi Hubei, Cina telah menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Pada tanggal 11 Maret 2020, *World Health Organization (WHO)* bahkan telah mendeklarasikan kejadian ini sebagai pandemi global (Cucinotta dan Vanelli, 2020).

Hal tersebut mengharuskan semua penduduk yang terpapar untuk melakukan karantina secara mandiri di rumah agar memutus rantai penyebaran dari virus tersebut. Keadaan ini menyebabkan seluruh kegiatan dalam berbagai sektor menjadi terhambat, salah satunya dalam sektor pendidikan. Berdasarkan data yang

diperoleh dari UNESCO, penutupan sekolah terbaru saat ini total ada 850 juta siswa di 102 negara menerapkan penutupan sekolah, dari pra-sekolah hingga universitas. (Purwanto, dkk, 2020).

Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*, bahwa tindakan preventif untuk melindungi seluruh siswa, guru, dan staf dari penularan atau infeksi virus corona dengan cara melakukan proses pembelajaran melalui *platform* pembelajaran secara daring (*online*). Dunia pendidikan yang ikut merasakan dampaknya, pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Pada akhirnya, pendidikan jarak jauh menjadi pendekatan yang lebih populer dan diterima dalam pendidikan.

Situasi ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, mengubah manajemen pengelolaan sangat diperlukan untuk mengimbangi perubahan yang sangat cepat. Peran guru dalam mendesain pembelajaran daring sangatlah diperlukan, dimana guru harus kreatif mungkin menyajikan media pembelajaran walaupun dalam pembelajaran jarak jauh untuk tetap membangun motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dan mempertahankan hasil belajarnya. Selain itu, guru harus mengantisipasi permasalahan dan keluhan dari siswa ataupun orangtua yang terkena dampak pembelajaran jarak jauh. Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem pembelajaran akan tetapi pada ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang tidak bisa terlepas dari jaringan internet. Beberapa guru di sekolah mengaku, bahwa pembelajaran daring ini tidak seefektif pembelajaran konvensional, karena beberapa materi harus dikemas tanpa bertatap muka dengan siswanya.

Metode pembelajaran manual dan konvensional saat ini tergantikan dengan sistem digital daring yang tidak dibatasi ruang dan waktu, kita bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk mencari informasi materi pembelajaran dengan bantuan internet. Pada situasi pandemi *Covid-19* ini, disadari

terdapat berbagai aspek ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran menjadi permasalahan baru. Perpindahan sistem belajar yang sangat mendadak tanpa persiapan matang. Namun, semua harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti pembelajaran dalam kondisi pandemi *Covid-19*.

Saat ini literasi digital sudah menjadi hal yang tidak asing, baik dibidang akademik dan non akademik. Salah satu alternatif yang muncul terkait dengan literasi digital yaitu beralihnya bahan bacaan fisik menjadi digital. Literasi digital memudahkan pembaca dalam mengakses informasi kapanpun dan dimanapun dibutuhkan menggunakan perangkat yang terhubung ke jaringan internet.

Selain itu, pada masa pandemi ini kemandirian belajar siswa juga sangat berpengaruh. Siswa dengan kemandirian belajar yang baik akan selalu bersungguh-sungguh mempelajari materi-materi pelajaran yang diberikan guru walaupun mereka berada di rumah untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Kemandirian belajar yang tinggi akan membuat siswa bersedia belajar dengan keinginannya sendiri tanpa ada yang menyuruh sehingga perilaku belajar siswa lebih eksploratif, mampu mengambil keputusan, percaya diri, dan kreatif. Dengan kata lain, kemandirian belajar ini akan membuat siswa lebih matang dalam proses belajar baik secara daring ataupun luring.

Pembelajaran jarak jauh dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menghubungkan secara dalam jaringan (daring) antara pendidik dan pelajar dalam sebuah ruang kelas maya (*virtual classroom*) tanpa harus dalam satu ruangan secara fisik (Fitriana, 2018). Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan virtual classroom, yaitu pengalaman belajar di suatu lingkungan yang sinkron atau asinkron menggunakan berbagai alat (seperti laptop atau smartpone) dengan akses internet (Zhu & Liu, 2020). Berbagai *platform* digunakan untuk membantu memfasilitasi proses pembelajaran tersebut yang berfungsi sebagai media menyampaikan materi, penilaian, ataupun untuk mengumpulkan tugas. *Platform-platform* tersebut di antaranya *WhatsApp Group*, *Zoom Cloud Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, dan *e-mail*.

Warsita (2008: 144), mengemukakan bahwa penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran dan literasi semakin meluas terutama di negara-negara

maju. Pandangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbantu internet dalam pembelajaran memungkinkan terselenggaranya proses pembelajaran yang mampu menjawab tantangan global. Sejalan dengan itu menurut Chaeruman (2008: 5-6) pembelajaran berbantu digital memungkinkan terjadinya proses belajar yang aktif, konstruktif, kolaboratif, antusias, dialogis, kontekstual, reflektif, multisensory (melalui berbagai modalitas belajar atau panca indra), dan high order thinking skills training (kemampuan berpikir tingkat tinggi) seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

Salah satu tokoh terkenal yakni Gilster (1997: 1-2), menyebutkan bahwa konsep literasi digital bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja, tetapi juga membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan untuk memahami sebuah informasi, mengevaluasi dan mengintegrasikan informasi dalam berbagai format yang disajikan oleh komputer. Termasuk dapat mengevaluasi dan menafsirkan informasi secara kritis.

Dari pemaparan para ahli tersebut, maka literasi digital mampu digunakan sebagai pemantik komunikasi peserta didik, maupun peserta didik dengan guru. Melalui komunikasi ini peserta didik mampu mengaktualisasikan diri dan pengetahuannya dalam kehidupan sosial sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien pada era pandemi *Covid-19* ini.

Cam & Kiyici (2017) menyatakan bahwa literasi digital dimaknai sebagai suatu keterampilan dan pengetahuan teknologi bagi individu dalam mengembangkan kegiatan belajar dalam jangka panjang dan memiliki kontribusi baik kepada masyarakat. Selain dari itu, literasi digital dimaknai sebagai keterampilan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga dapat menemukan informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain (Zulkarnain et al., 2020). Dengan demikian dipahami bahwa literasi digital merupakan salah satu keterampilan yang dapat mendukung tercapainya pendidikan yang tepat untuk menunjang pada pembelajaran yang menerapkan keterampilan abad-21.

Menurut Redhana (2019), pada abad ke-21 ini diperlukan keterampilan dalam melakukan kolaborasi, membangun *networking* sehingga mampu maju dan berkembang secara bersama-sama. Melakukan kolaborasi dengan pihak-pihak

tertentu yang menunjang kemajuan kita. Maka dari itu, akan mudah mengkomunikasikan ide/gagasan dan karya. Abad ke-21 ini menekankan pada SDM yang memiliki berbagai keterampilan, yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Menurut Zubaidah (dalam Mutmainah & Pratiwi, 2019) keterampilan abad 21 yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Tuntutan-tuntutan tersebut meminta berbagai terobosan baru dalam berpikir, menyusun konsep dan tindakan-tindakan (Wijaya et al., 2016). Prinsip pokok pembelajaran abad 21 terdiri atas 4, yaitu *Instruction Should be Student Centered, Education Should be Collaborative, Should How Context, dan School Should be Integrated with Society* (Syahputra, 2018). Keterampilan abad 21 menekankan adanya 4C yang berorientasi pada HOTS (*High Order Thinking*) kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Saat ini, Kemendikbud bekerjasama dengan Kemeninfo melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan literasi digital di masyarakat, seperti kegiatan literasi digital (Pratama et al., 2019). Penelitian Hague & Payton menunjukkan literasi digital dapat mengembangkan pengetahuan, mendorong rasa ingin tahu, meningkatkan kreativitas, memiliki keterampilan yang baik dalam bermedia sosial di dunia maya (dalam Akbar & Anggaraeni, 2017); (Shopova, 2014). Maka dari itu, pada abad-21 ini menuntut pendidik dan peserta didik untuk berkolaborasi agar mampu mengikuti perkembangan IPTEK sehingga pembelajaran yang disajikan sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, minat belajar yang tinggi diperlukan untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi. Demikian juga dalam pembelajaran IPS, untuk mencapai prestasi belajar IPS yang tinggi, maka diperlukannya minat yang tinggi dalam mata pelajaran IPS. Namun, pembelajaran IPS sering kali dianggap sebagai mata pelajaran hafalan yang monoton dan membosankan. Bagi sebagian besar siswa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang harus terus membaca untuk memperoleh informasi. Adwiyarso (2008:1) mengemukakan bahwa “cukup banyak yang mengalami kesulitan dalam belajar IPS yang disebabkan oleh tingkat minat baca yang rendah, serta ketergantungan siswa dalam belajar terhadap guru”. Dari pengertian tersebut dijelaskan secara tersirat bahwa untuk memudahkan siswa

dalam pembelajaran IPS diperlukan kemampuan literasi yang baik salah satunya jika dikaitkan dengan pembelajaran abad 21 yaitu literasi digital. Dan siswa juga sebaiknya tidak bergantung pada guru untuk belajar dimana diharuskan memiliki kemandirian belajar yang baik.

Wawancara yang dilakukan dengan Guru IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang secara virtual, mengemukakan bahwa permasalahan umum yang ditemukan ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring (*online*) diantaranya kemandirian belajar siswa masih rendah, hal ini ditunjukkan pada saat proses pembelajaran daring berlangsung sebagian siswa tidak memperhatikan, sebagian besar juga tidak membaca buku atau mengerjakan latihan soal yang ada kalau tidak diperintah guru. Siswa belum mempunyai tanggung jawab untuk belajar sendiri bahkan ada siswa yang tidak mengerjakan tugas meskipun sudah diperintah guru. Selain itu, masalah lain yang dihadapi adalah masih rendahnya pengetahuan siswa tentang literasi digital menjadi kendala serius dalam penerapannya.

Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran terutama pada masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini. Dengan harapan akan menjadi suatu pengalaman bagi siswa dalam mengikuti proses belajar untuk tercapainya kompetensi pembelajaran IPS yang erat kaitannya dengan pembelajaran yang banyak bacaan dan hafalan. Guru IPS dituntut secara kreatif merancang dan memanfaatkan berbagai *platform* yang ada untuk mengemas pembelajaran IPS yang efektif dan efisien, mencapai kompetensi pembelajaran IPS, mempunyai kemampuan literasi digital untuk melakukan penggalian informasi digital secara bijak. Dalam penelitian ini akan meninjau proses pemanfaatan literasi digital dalam Pembelajaran IPS oleh guru pada pembelajaran daring yang harus ditunjang dengan literasi digital guru IPS.

Berdasarkan latar belakang diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus pada Masa Pandemi *Covid-19* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Kabupaten Garut)”.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yakni sebagai berikut:

1. Masa pandemi *Covid-19* ini memberikan dampak besar pada sektor pendidikan yang mengharuskan sebagian besar guru dan siswa melakukan pembelajaran daring (*online*).
2. Pembelajaran daring harus ditunjang oleh literasi digital guru IPS. Persoalannya, mungkin belum tentu semua guru IPS memiliki literasi digital yang memadai.
3. Guru IPS dapat memanfaatkan berbagai macam jenis *platform* untuk digunakan sebagai media penghubung pembelajaran IPS secara daring (*online*) di Masa Pandemi *Covid-19* ini.

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran jenis *platform* literasi digital yang digunakan pada pembelajaran IPS di Masa Pandemi *Covid-19* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Kabupaten Garut?
2. Bagaimanakah proses pelaksanaan pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran IPS menggunakan *platform* tersebut di Masa Pandemi *Covid-19* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Kabupaten Garut?
3. Apa saja permasalahan yang terdapat akibat menggunakan *platform* tersebut pada pembelajaran IPS di Masa Pandemi *Covid-19* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Kabupaten Garut?
4. Bagaimanakah solusi untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada pembelajaran IPS di Masa Pandemi *Covid-19* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Kabupaten Garut?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memperoleh gambaran empirik mengenai:

1. Gambaran *platform* literasi digital yang digunakan pada pembelajaran IPS di masa Pandemi *Covid-19* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Garut.
2. Pelaksanaan literasi digital yang digunakan pada pembelajaran IPS di masa Pandemi *Covid-19* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Garut.
3. Permasalahan dan kendala selama menggunakan *platform* literasi digital yang dirancang oleh guru dalam pembelajaran IPS pada masa pandemik *Covid-19*.
4. Solusi atas kendala yang dihadapi pada pembelajaran daring dengan menerapkan *platform* literasi digital dalam pembelajaran IPS pada masa pandemi *Covid-19*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi sebuah sumbangan pemikiran dalam upaya pengembangan ilmu pengetahuan sosial, khususnya tentang pemanfaatan literasi digital pada pembelajaran IPS di Masa Pandemi *Covid-19* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Cikajang Kabupaten Garut.
2. Manfaat Kebijakan
Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan *platform* digital yang digunakan dalam pembelajaran dan penerapan kebijakan lainnya berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran secara *online*.
3. Manfaat Praktik
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan alternatif bagi semua pihak khususnya untuk guru mata pelajaran IPS dalam mengembangkan literasi digital di masa pandemi *Covid-19*.
4. Manfaat Isu Serta Aksi Sosial
Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai berbagai macam *platform* digital yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menunjang pembelajaran *online*. Dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang, memperkuat teori atau pendapat tentang pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran IPS.

1.6. Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini berjudul “Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Cikajang Kabupaten Garut)” berisi:

1) Bab I Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi pemaparan tentang teori-teori yang relevan dan berhubungan dengan penelitian, yakni kajian konsep literasi digital, pandemi covid-19, *platform* pembelajaran daring (*online*), pembelajaran IPS, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

3) Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri, metode penelitian, pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

4) Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi mengenai berbagai temuan yang didapatkan oleh peneliti di lapangan beserta dengan pemaparan rincinya.

5) Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi terhadap hasil analisis dari temuan peneliti selama melakukan penelitian.