

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital memiliki peran sangat penting pada kehidupan manusia saat ini. Hal itu terbukti dari terdeteksinya kasus pertama *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) di Indonesia awal tahun 2020 (UNICEF, 2020). COVID-19 adalah suatu penyakit dari coronavirus baru berjenis Sars-CoV-2 yang dapat menimbulkan gangguan pada pernafasan (Kemenkes, 2020). COVID-19 membuat banyak kegiatan yang biasa dilakukan di luar dan melibatkan kontak dengan banyak orang harus terhenti dan digantikan secara jarak jauh dengan menggunakan teknologi digital. Banyak sektor kehidupan masyarakat yang mendapatkan dampak negatif dari adanya COVID-19, salah satunya adalah sektor pendidikan (Tobing & Azummy, 2020). Kegiatan belajar mengajar yang biasa dilaksanakan tatap muka harus berubah secara jarak jauh dengan menggunakan jaringan internet.

Surat Edaran Resmi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 berisi intruksi untuk melakukan pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah untuk mencegah penyebaran Covid-19. Hal ini berpengaruh secara langsung dalam proses pembelajaran di sekolah yang harus dilaksanakan dalam jaringan (daring) dengan menggunakan teknologi digital. Berdasarkan hasil survey menurut JakPat terhadap 896 orang tua rentang usia 20-44 tahun yang memiliki anak-anak usia 2-15 tahun terbukti bahwa akses anak dalam penggunaan teknologi digital meningkat di masa pandemi. Anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk menonton YouTube pun meningkat hingga 72,3 persen jika dibandingkan dengan sebelum pandemi yang hanya 68,5 persen. Selain itu, akses pada aplikasi pendidikan juga terdongkrak dari 33 persen hingga 46,8 persen. Hal serupa juga terjadi dengan akses anak dalam bermain *game* yang meningkat dari 42,1 persen menjadi 45,7 persen. Sedangkan pada akses media sosial terdapat peningkatan dari 21 persen hingga 24,8 persen (KataData, 2021).

Berdasarkan survey JakPat, mengenalkan siswa dengan teknologi digital yang tepat sangatlah penting. Monteiro & Leite (2021) mengungkapkan bahwa walaupun siswa yang lebih muda merasa nyaman dengan teknologi yang mereka gunakan setiap hari, para siswa tersebut mungkin tidak memahami penggunaan

teknologi digital pada ranah akademik serta tidak mengetahui cara menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi digital yang tidak tepat, selain membuat siswa tidak bijak dalam menggunakannya juga membuat siswa harus menghadapi risiko dan bahaya dari orang asing yang ia temui dalam internet (UNICEF, 2020). Dikarenakan demikian, jika siswa ingin berpartisipasi penuh dalam pembelajaran daring, maka siswa harus memahami terlebih dahulu teknologi yang mereka gunakan. Upaya yang lebih besar dibutuhkan untuk memastikan siswa tidak hanya mengetahui penggunaan teknologi digital pada pembelajaran, tetapi juga menjadi pengguna teknologi digital yang bijak dan memberikan manfaat positif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan situasi yang telah digambarkan tersebut, literasi digital memiliki peran penting pada siswa di masa pandemi ini. Menurut Nascimbeni dan Vosloo (2019) literasi digital adalah kesempatan dan kemampuan untuk menggunakan (atau memutuskan untuk tidak menggunakan) teknologi informasi dan komunikasi dalam cara yang memungkinkan individu untuk memperoleh manfaat dan menghindari hasil negatif dari keterlibatan digital di semua domain kehidupan sehari-hari baik saat ini maupun di masa depan.

Kemendikbud melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) menggalakkan literasi digital sebagai salah satu upaya dalam mengenalkan kecakapan dalam menggunakan teknologi digital pada pembelajaran. Namun, pada studi pendahuluan di SDN Canguang 15 ditemukan bahwa belum ada upaya khusus dalam mengenalkan literasi digital pada pelaksanaan pembelajaran daring. Padahal melalui pengenalan literasi digital, diharapkan siswa dapat memahami penggunaan teknologi digital untuk menghasilkan manfaat dan menghindari dampak negatif dalam keterlibatannya di kehidupan sehari-hari khususnya pada masa pandemi ini.

Kemampuan literasi digital dapat dikenalkan pada siswa melalui penggunaan sumber belajar atau bahan ajar dalam pembelajaran daring. Pada penelitian yang dilakukan Wakhidah, Sunismi & Alifia (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital dan Kompetensi Abad XXI pada Materi Barisan Kelas XI”. Produk pengembangan memperoleh rata-rata 4,3 hasil validasi oleh validator dan praktisi serta memperoleh rata-rata 4,41 dari siswa. Bahan ajar

berbasis literasi digital dan kompetensi abad XXI pada materi barisan kelas XI dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Pada pengembangan bahan ajar berbentuk *e-modul* yang dikembangkan oleh Novrianti, Hendri & Rahmi (2018) dengan judul penelitian “*E-Modul Computer Based Learning sebagai E-Resource Digital Literacy bagi Mahasiswa*” pengembangan *e-modul* sebagai bentuk literasi digital layak digunakan karena sudah memiliki kategori sangat baik pada aspek materi dan media, juga termasuk ke dalam kategori sangat praktis pada aspek praktikalitas untuk digunakan sebagai sumber belajar alternatif di luar ruang kelas maupun dalam kelas. Penelitian pengembangan berbentuk *e-modul* juga pernah dilakukan oleh Suprihati (2020) dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Tema 1 Berbasis Literasi Digital untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Validasi ahli materi, ahli desain bahan ajar, dan praktisi pendidikan berturut-turut sebesar 98%, 78,75%, dan 91% dengan rata-rata kelayakan sebesar 89,25%. Ujicoba produk, ujicoba pemakaian sebesar 80,4% dan 80,86%. Rata-rata respon siswa terhadap kemenarikan modul sebesar 80,63% dengan kategori sangat menarik.

Selain penelitian pengembangan bahan ajar bermuatan literasi digital, terdapat penelitian pengaruh yang dilakukan oleh Yulia, Asrizal & Ramli (2018) dengan judul “Pengaruh Bahan Ajar IPA Terpadu Tema Gelombang dalam Kehidupan Bermuatan Literasi Era Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Padang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang mengintegrasikan literasi digital dan materi IPA efektif digunakan bagi siswa karena menghasilkan pengetahuan, sikap, keterampilan pada taraf kepercayaan 95%.

Pada penelitian pengaruh bahan ajar lain yang dilakukan Adrianti, Asrizal & Putra (2018) berjudul “Pengaruh Bahan Ajar IPA Terpadu Tema Kesehatan Pernafasan dan Ekskresi Bermuatan Literasi Era Digital terhadap Kompetensi Siswa Kelas VIII SMPN 15 Padang”. Penelitian penggunaan bahan ajar dalam pendekatan saintifik memberikan pengaruh yang berarti terhadap kompetensi mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan pada taraf kepercayaan 95%.

Berdasarkan penelitian terdahulu, bahan ajar berbentuk modul, e-modul dan buku teks dapat dikembangkan untuk mengenalkan literasi digital pada siswa karena layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Namun penggunaan e-modul patut dipertimbangkan kembali untuk digunakan di masa pandemi ini karena menurut Sugianto, Abdullah, Elvyanti & Muladi (2017) formatnya yang dapat ditampilkan ke dalam format elektronik. Penggunaan modul berformat elektronik atau e-modul dapat menjadi langkah awal pengenalan literasi digital pada siswa untuk belajar daring secara mandiri.

Pengenalan literasi digital melalui e-modul memiliki potensi dapat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar (SD) secara mandiri karena praktis digunakan serta mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Literasi digital dapat dikembangkan pada materi teknologi komunikasi dalam Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 6 yang memiliki keselarasan dengan konsep literasi digital. Materi teknologi komunikasi tercantum dalam buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas III semester 2 edisi revisi 2018.

Hingga saat ini belum ada penelitian pengembangan e-modul bermuatan literasi digital pada materi pelajaran bagi siswa SD yang dapat digunakan untuk mengenalkan literasi digital pada siswa untuk belajar daring secara mandiri. Selain itu, belum ada e-modul yang digunakan melalui beragam alat elektronik serta mudah diakses secara sinkronus maupun asinkronus. Pengembangan e-modul ini diharapkan dapat menjadi sarana pengenalan literasi digital, sehingga penggunaan teknologi digital dapat memberikan manfaat yang positif bagi siswa pada pembelajaran daring di masa pandemi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan e-modul dengan muatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi bagi siswa SD untuk mengenalkan kemampuan literasi digital siswa. Selain itu, e-modul diharapkan dapat digunakan secara sinkronus maupun asinkronus melalui beragam alat elektronik serta mudah diakses oleh siswa secara mandiri. Maka judul dari penelitian yang akan dikembangkan berupa “Pengembangan e-Modul bermuatan Literasi Digital pada Materi Teknologi Komunikasi di Sekolah Dasar”.

1.2 Batasan dan Rumusan Penelitian

Pemasalahan penelitian dibatasi agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III dengan pertimbangan keselarasan materi yang digunakan dalam mengembangkan e-modul bermuatan literasi digital. Penelitian berfokus pada pengembangan e-modul bermuatan literasi digital sehingga tidak berfokus pada mengukur efektivitas e-modul dalam pembelajaran daring, serta tidak mengukur kemampuan literasi digital siswa karena pengembangan e-modul ini sebatas tahap awal pengenalan dasar kemampuan literasi digital kepada siswa.

Berdasarkan paparan pada latar belakang serta batasan masalah, maka dirumuskan permasalahan “Bagaimana pengembangan e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar?” untuk dapat menjawab rumusan masalah tersebut maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tahap pengembangan e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana produk akhir e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Merancang e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan tahap pengembangan e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar.

3. Menghasilkan produk akhir e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan terhadap ilmu pengetahuan dengan pengembangan e-modul bermuatan literasi digital yang dikembangkan pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar. E-modul diharapkan menjadi sarana pengenalan literasi digital yang dapat diakses dan mudah digunakan melalui beragam alat elektronik oleh siswa secara mandiri dalam pembelajaran daring.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa adalah diharapkan e-modul dapat mengenalkan kemampuan literasi digital pada siswa kelas III, sehingga secara bertahap siswa dapat terlibat dalam pembelajaran daring secara mandiri melalui penggunaan teknologi digital dengan bijak.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru adalah sebagai bahan acuan dan refleksi diri melalui penggunaan e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi kelas III. Hal ini diharapkan dapat membantu guru dalam membimbing siswa melaksanakan pembelajaran daring secara mandiri serta membuat pelaksanaan pembelajaran daring menjadi lebih bervariasi sehingga memberikan pengalaman pembelajaran baru di masa pandemi ini.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dapat menjadi upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan terlaksananya pembelajaran daring melalui

pengembangan e-modul bermuatan literasi digital, serta mendorong guru untuk meningkatkan kinerjanya dalam pembelajaran daring.

4. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan produk e-modul bermuatan literasi digital, sehingga dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring secara mandiri menggunakan teknologi digital.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi skripsi memiliki rincian struktur penulisan dari setiap bab dan sub bab dalam skripsi yang dimulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi tentang latar belakang permasalahan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai pengembangan e-modul bermuatan literasi digital pada materi teknologi komunikasi di Sekolah Dasar. Selain itu, dalam bab I ini juga berisi tentang rumusan masalah yang akan diteliti oleh peneliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian teori. Dalam bab II dibahas teori-teori yang dijadikan landasan dalam menyusun pertanyaan penelitian, penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki korelevanan dengan penelitian yang akan dilakukan serta kerangka berpikir.

Bab III berisi penjabaran metode penelitian yang terdiri dari metode dan desain penelitian yang digunakan berupa penelitian *design and development* dengan model ADDIE, teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penilaian rancangan e-modul, instrumen penilaian isi e-modul, instrumen penilaian substansi materi dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan dan terdiri dari temuan hasil penelitian yang telah dianalisis serta pembahasan dari temuan penelitian tersebut.

Bab V berisi tafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian yang terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi yang berkaitan dengan pengembangan e-modul bermuatan literasi digital untuk siswa SD.