

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Informasi merupakan salah satu kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial yang saling berhubungan satu dan lainnya. Informasi inilah yang menjadi penghubung diantara manusia. Keterbukaan masyarakat terhadap informasi tidak disadari sudah menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki. Kebutuhan seseorang akan informasi sangatlah penting untuk mengurangi ketidaktahuan dan menambah pengetahuan terbaru dalam kehidupannya.

Kini sangatlah sedikit orang yang tidak menggunakan media elektronik khususnya ponsel pintar atau *smartphone*. Dengan adanya ponsel pintar tersebut, seseorang dengan mudah mendapatkan informasi begitu cepat sesuai dengan apa yang dicari, atau bahkan informasi tersebut muncul diberanda media sosial yang ada tanpa perlu dicari. Tersedianya internet membuat tersebarnya informasi yang sangat luas dan sangat mudah didapatkan. Pengguna media sosial pada saat ini terus meningkat dari tahun ke tahunnya. Media sosial pada umumnya digunakan oleh kalangan muda atau remaja. Di usia ini mereka sangat aktif menggunakan media sosial, digunakan untuk berbagai keperluan seperti mencari informasi, melakukan percakapan ataupun hanya sekedar mengunggah foto ke media sosial. Generasi saat ini dikenal dengan generasi net, generasi ini lebih mengekspresikan kebebasannya kepada dunia sehingga mereka lebih merasa dianggap oleh dunia sekitar mereka (Gunawan & Sunarman, 2018). Fenomena ini menjadikan remaja saat ini harus bisa menggunakan media sosial dan bisa menggunakan teknologi dengan baik sehingga mereka bisa menggunakan fitur yang ada dengan maksimal dan tidak tertinggal. Remaja memiliki rasa ingin tau lebih besar, mereka banyak melakukan eksplorasi terhadap hal-hal yang ingin mereka ketahui. Menurut Sutrisno (2011) masa remaja dibagi menjadi dua, yaitu masa remaja

awal dari umur 13-16 atau 17 tahun dan masa remaja akhir bermula dari usia 16 atau 17 sampai usia 18, yaitu usia yang matang secara hukum. Eksplorasi remaja sangatlah tinggi, sehingga sangat memungkinkan mereka mencari segala sesuatu yang mereka ingin ketahui. Hal ini dirasa baik karena rasa keingin tahunya terpenuhi, akan tetapi karena mereka memiliki akses internet sendiri maka dikhawatirkan mengakses yang tidak seharusnya, tidak sesuai dengan usianya atau bahkan berita bohong atau *hoax*. Jika ini terjadi, maka mereka akan mendapatkan informasi yang seharusnya tidak mereka dapatkan. Beredar luasnya informasi melalui media yang mereka gunakan, remaja sudah dapat menafsirkan informasi yang mereka dapat dengan sendirinya.

Mengingat informasi ini merupakan sesuatu yang penting pada saat ini, maka dari itu informasi sangatlah diburu dimana-mana. Namun harus dipahami bahwa informasi juga memiliki nilai tersendiri, informasi yang memiliki nilai baik adalah informasi yang aktual, faktual dan dapat dipertanggung jawabkan. Informasi dapat mempengaruhi siapa saja yang membacanya, maka dari itu informasi harus memiliki tiga aspek tersebut. Beredarnya berita *hoax* ini dikarenakan akses internet yang bebas digunakan untuk keperluan atau kepentingan apapun tergantung pengguna internetnya. Sehingga beredarnya berita bohong ini tidak bisa dikontrol, semua orang dapat mengakses informasi apapun dari internet terlepas itu adalah berita bohong atau berita yang sebenarnya.

Beredarnya berita bohong ini hanya bisa dikontrol oleh diri sendiri. Agar mengetahui apakah suatu berita merupakan berita bohong atau fakta, seseorang harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi dan secara efektif dapat mengutarakan informasi yang didapatkan dengan sesuai. Kemampuan memfilter atau menyaring sebuah informasi yang beredar merupakan salah satu wujud dari literasi. Pemaknaan dari literasi itu sendiri sudah sangat berkembang dahulu literasi hanya diartikan untuk baca, namun dimasa sekarang bukan hanya membaca akan tetapi juga memahami dan memfilter makna dari sebuah bacaan yang telah dibaca oleh pembaca.

Hasil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Silvana dan Darmawan (2018) membuktikan bahwa pelatihan literasi digital untuk generasi muda sangatlah diperlukan, hal ini dikarenakan sebuah informasi akan menentukan sikap seseorang. Dari suatu informasi yang *valid* maka akan menghasilkan sikap yang benar atau baik, namun belum tentu seperti itu jika seorang remaja mendapatkan informasi yang tidak jelas asal usulnya atau biasa disebut dengan *hoax* atau berita bohong.

Jones dan Hafner (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan sekelompok orang untuk menemukan data yang berguna dan menyingkirkan data yang tidak berguna, disebut algoritma sosial atau filter sosial. Hal ini hampir sama seperti pengertian literasi digital itu sendiri. Menurut Gilster (1997), literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan juga menggunakan informasi dari berbagai format. Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa dalam literasi digital ini bukan hanya membaca saja, akan tetapi juga memahami dan dapat memanfaatkan informasi yang ada dengan benar. Memahami disini juga bisa diartikan harus bisa memilih informasi mana yang *valid* dan *hoax*, sementara memanfaatkan informasi yaitu mengolah data atau informasi yang didapat serta bisa mengkomunikasikannya kembali secara baik dan benar. Jika ini dijalankan dengan baik, maka informasi yang didapatkan dan disebarpun merupakan informasi yang baik dan tidak ada unsur kebohongan didalamnya.

Abad 21 dikenal dengan informasi yang mampu didapat dengan cepat dan teknologi berkembang dengan pesat, salah satu kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki adalah kemampuan literasi digital. Kemampuan ini sangat berguna untuk menyaring informasi yang kita dapatkan, dan tidak dapat dihindari juga bahwa kemampuan tersebut harus disertai dengan kemampuan dibidang teknologi dan informasi agar mampu menggunakan internet atau media sosial yang ada. Kedua kemampuan ini sangatlah berguna saat kita mendapatkan atau mencari informasi, sehingga kita bisa yakin dan percaya untuk menggunakan suatu informasi dalam berbicara atau mengambil suatu keputusan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) pada survei “Status Literasi Digital Indonesia” tahun 2020, dapat disimpulkan bahwa literasi digital di Indonesia belum sampai ke level “baik”. Diketahui pula 30-60% responden pada survei tersebut pernah terpapar hoaks, dan 11% diantaranya mengaku pernah menyebarkan hoaks. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat literasi digital masyarakat di Indonesia perlu ditingkatkan. Literasi digital dibutuhkan untuk menyaring informasi yang ada, serta kemampuan pengguna informasi untuk mengolah dan mengkomunikasikan informasi secara baik. Hal ini perlu diperhatikan karena dari suatu informasi seseorang akan membentuk sebuah pemikiran, lalu pemikiran akan membentuk sebuah keputusan dan keputusan itu akan menghasilkan sikap seseorang. Itulah mengapa literasi digital perlu dimiliki, agar memiliki sikap untuk menanggapi sebuah informasi.

Adanya pandemi Covid-19 seperti saat ini membuat semua aktivitas yang seharusnya biasa dilakukan seperti biasa kini semua dibatasi atau bahkan dihentikan. Ditambah dengan ada anjuran untuk dirumah saja, membuat semuanya dilakukan dari dalam rumah. Akan tetapi kita semua tau bahwa informasi tetap dibutuhkan. Informasi sangat dibutuhkan oleh semua kalangan. Terutama bagi seorang pengajar, karena pengajar atau guru harus selalu memberikan informasi terbaru dan berbagai perubahan dan perkembangan di luar lingkungan pendidikan yang berpengaruh terhadap pendidikan itu sendiri.

Proses pembelajaran pun terganggu dengan adanya pandemi ini. Berlandaskan dari surat edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) bahwa untuk semua instansi pendidikan melakukan proses pembelajaran secara daring. Kemudian didukung dengan surat edaran Mendikbud No 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang di dalamnya membahas mengenai penyelenggaraan pembelajaran secara Daring (dalam jaringan) maupun Luring (luar jaringan) dari mulai metode dan media, sumber belajar, aplikasi pemantauam

kesehatan, sampai panduan kegiatan pendidikan kembali beroperasi. Hal ini dilakukan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 ini. Kurang lebih 1 semester semua pembelajaran di sekolah maupun perguruan tinggi diberhentikan dan diganti menjadi pembelajaran secara daring atau *online* terhitung dari bulan maret 2020.

Walaupun kita semua sudah sering mendengar istilah *E-Learning* atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) namun hanya sedikit sekali yang memperaktekannya secara keseluruhan. Keadaan seperti ini, sesuai anjuran dari Mendikbud semua sekolah diwajibkan melaksanakan pembelajaran daring atau luring secara keseluruhan, ditambah adanya larangan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan jika melanggar maka akan diberlakukan sanksi yang cukup berat.

Pembelajaran pada saat ini sangat banyak dilakukan antara daring dan luring adalah daring atau pembelajaran secara *online*. Pembelajaran secara daring ini dianggap lebih efektif dan lebih mudah dilakukan. Pembelajaran daring ini sangatlah diperlukan media yang sangat membantu pembelajaran secara daring. Banyak sekali jenis media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, namun tentu saja ini tergantung bagaimana pengetahuan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media yang ada.

Berperan pentingnya media pembelajaran ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016, Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa “media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran”. Media pembelajaran sendiri memiliki banyak manfaat atau kegunaan di dalam pembelajaran seperti menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, melengkapi informasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sebagai variasi dalam penyampaian materi.

Kondisi sekarang sangatlah berbeda sehingga semua sekolah melakukan pembelajaran daring. Tentu saja media pembelajaran sangat berperan penting dalam pembelajaran saat ini, karena ruang kelas digantikan oleh media yang hampir bisa menyamakan fungsi kelas pada umumnya. Tidak hanya media, diperlukan juga

kerjasama antara peserta didik dan guru dalam membangun iklim pembelajaran yang efektif. Untuk mencapai ke efektifan ini, dibutuhkan pengemasan materi yang baik, media yang membantu, strategi pembelajaran yang bisa dilakukan secara daring dan juga kemampuan literasi digital yang harus dimiliki oleh peserta didik dan guru itu sendiri.

Anak-anak generasi saat ini merupakan generasi yang terlahir di zaman yang sangat canggih, sehingga gaya dan media pembelajaran yang dilakukan harus sangat menyesuaikan dengan perkembangan media dan menampilkan sesuatu yang lebih ke visual. Hal ini harus dipersiapkan dan tidak bisa dihindari karena memang sifat dari kurikulum itu sendiri bersifat dinamis, yang dimaksud dinamis disini yaitu harus bisa menyesuaikan dengan lingkungan dan perkembangan zaman. Agar terciptanya pendidikan yang selalu mengikuti pembaharuan dan tidak tertinggal oleh zaman.

Sudah banyak sekali yang menggunakan banyak aplikasi atau media pembelajaran yang dipakai saat pandemi Covid-19, salah satunya adalah *Google classroom*. *Google classroom* merupakan sebuah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem pembelajaran daring (Hakim, 2016). *Google classroom* termasuk yang mudah digunakan, terjaga keamanannya dan efektif melakukan diskusi atau suatu pembahasan materi, dan juga banyak fitur-fitur yang membantu berjalan nya proses pembelajaran. Seperti fitur audio dan chat, pemberian tugas dengan batas waktu, penyampaian materi mudah dan langsung tersambung ke Google Drive, setiap *file* yang *dishare* bisa diunduh dengan mudah. *Google classroom* ini selain memenuhi kebutuhan belajar siswa secara daring, juga membantu kelangsungan belajar seperti di kelas dengan fitur-fitur yang disediakan.

Bertitik tolak dari latar belakang penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana media bisa mempengaruhi literasi digital peserta didik dengan judul penelitian ” Pengaruh penggunaan media interaktif melalui *Google classroom* terhadap peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik”

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka bahasan utama yang akan diteliti adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif melalui *Google classroom* terhadap peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik di SMAN 1 Cibadak”. Adapun rumusan masalah yang lebih khusus adalah:

1. Bagaimana pengaruh media *Google classroom* pada pembelajaran daring terhadap kemampuan peserta didik pada aspek *Visual Literacy* di SMAN 1 Cibadak?
2. Bagaimana pengaruh media *Google classroom* pada pembelajaran daring terhadap kemampuan peserta didik pada aspek *Literacy Reproduction* di SMAN 1 Cibadak?
3. Bagaimana pengaruh media *Google classroom* pada pembelajaran daring terhadap kemampuan peserta didik pada aspek *Branching Literacy* di SMAN 1 Cibadak?
4. Bagaimana pengaruh media *Google classroom* pada pembelajaran daring terhadap kemampuan peserta didik pada aspek *Literacy Information* di SMAN 1 Cibadak?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum dapat memberikan pengetahuan mengenai ke efektifan proses pembelajaran daring terhadap peningkatan literasi digital peserta didik di SMAN 1 Cibadak. Tujuan penelitian di rumuskan secara rinci sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Google classroom* terhadap peningkatan literasi digital peserya didik pada aspek *Visual Literacy*
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Google classroom* terhadap peningkatan literasi digital peserta didik pada aspek *Literacy Reproduction*
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Google classroom* terhadap peningkatan literasi digital peserta didik pada aspek *Branching Literacy*

4. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Google classroom* terhadap peningkatan literasi digital peserta didik pada aspek *Literacy Information*

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu teknologi pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media *Google classroom* untuk pembelajaran secara daring. Manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu:

1. Membantu guru dalam pemanfaatan media untuk;
2. Dijadikan informasi untuk mengambil keputusan untuk mengembangkan pembelajaran daring
3. Dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian selanjutnya.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai penulisan skripsi dan pembahasan di dalamnya dipaparkan dalam sistematika penulisan di bawah ini:

1. Bab I Pendahuluan
Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka
Dalam bab ini di bahas mengenai konsep dan teori yang berhubungan dengan topik yang di angkat dalam skripsi.
3. Bab III Metode Penelitian
Membahas tentang bagaimana perancangan penelitian yang akan di lakukan. Dari mulai pendekatan penelitian, instrument yang digunakan, pengumpulan data, hingga tahapan-tahapan analisis data yang akan dilakukan.
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Menjelaskan hasil temuan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan analisis data dan juga pembahasan temuan penelitian untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini di dalam nya menyajikan penafsiran dan makna dari peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian dan juga memberikan hal-hal yang penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

Salma Thoyyibah, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF MELALUI GOOGLE CLASSROOM TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL

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