

Nomor Daftar: 077/S/PGSD/30/VIII/2022

LITERASI DIGITAL *SKILLS*
SISWA KELAS V SDN 4 MANGGUNGJAYA

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Deliandini Salsabilla

NIM 1801242

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2022

LITERASI DIGITAL *SKILLS* SISWA KELAS V SDN 4 MANGGUNGJAYA

Oleh

Deliandini Salsabilla

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Deliandini Salsabilla

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
DELIANDINI SALSABILLA

LITERASI DIGITAL *SKILLS* SISWA KELAS V SDN 4 MANGGUNGJAYA

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I

Dr. Seni Apriliya, M.Pd.
NIP 198204122010122003

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya

Dr. Dian Indihadi, M.Pd.
NIP 196112201986021001

LITERASI DIGITAL *SKILLS*
SISWA KELAS V SDN 4 MANGGUNGJAYA

ABSTRAK

Di era millennial ini, media merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari di kalangan anak sekolah dasar. Penggunaan perangkat digital siswa harus diiringi dengan literasi digital khususnya digital *skills* atau kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak TIK serta sistem operasi digital. Dilihat dari sudut pandang pendidikan siswa sekolah dasar ini merupakan peran yang penting dalam menggunakan perangkat digital untuk proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital *skills* siswa kelas 5 sekolah dasar negeri 4 Manggungjaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Jenis penelitian studi kasus deskriptif. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan hasil penelitian observasi dan wawancara di lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa sekolah dasar dalam lingkup Desa Manggungjaya, Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data, dan membuat kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian ini literasi digital siswa mengenai lanskap digital yaitu bahwa motif siswa dalam menggunakan handphone berbeda untuk menunjang pembelajaran, literasi digital *skills* siswa mesin pencarian informasi yang paling sering digunakan google, dan literasi digital *skills* siswa mengenai aplikasi percakapan dan media sosial yang sering digunakan oleh siswa yaitu WhatsApp dan Tiktok. Dengan demikian dari ketiga indikator dikatakan literasi digital *skills* siswa sekolah dasar negeri 4 Manggungjaya terkategori dengan baik, dilihat dari pengetahuan dasar mengenai lanskap digital internet dan dunia maya, pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi cara penggunaan dan cara pemilihan data siswa menggunakan google, pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan media sosial siswa menggunakan Whatsapp dan Tiktok.

Kata Kunci: digital *skills*, literasi, siswa, literasi digital *skills*

DIGITAL LITERATURE SKILLS

OF STUDENTS OF CLASS 5 SDN 4 MANGGUNGJAYA

ABSTRACT

In this millennial era, media is one of the necessities in everyday life among elementary school children. The use of students' digital devices must be accompanied by digital literacy, especially digital skills or individual abilities in knowing, understanding, and using ICT hardware and software as well as digital operating systems. Viewed from the point of view of elementary school student education, this is an important role in using digital devices for the learning process. This study aims to determine the level of digital literacy skills of 5th grade elementary school 4 Manggungjaya students. This study uses a qualitative approach. The research method uses a qualitative descriptive. This type of research is a descriptive case study. This research activity was carried out with the results of observational research and interviews in the field. The subjects in this study were elementary school students within the scope of Manggungjaya Village, Rajapolah District, Tasikmalaya Regency, West Java. Data collection techniques used in this study, namely interviews, observation, and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data display, and making conclusions and levers. The results of this study were students' digital literacy regarding digital landscapes, namely that students' motives in using mobile phones were different to support learning, students' digital literacy skills were the search engine information most frequently used by Google, and digital literacy skills regarding applications regarding conversation and social media that were often used by students, namely WhatsApp and Tiktok. Thus, from the three knowledges, it is said that the digital literacy skills of elementary school students at Manggungjaya 4 are well categorized, judging from basic knowledge about the digital internet and virtual world landscapes, basic information search engines, how to use and how to select student data, basic knowledge about conversational applications, students' social media using Whatsapp and Tiktok.

Keywords: digital skills, literacy, student, digital literacy skills

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| SURAT PERNYATAAN | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | iii |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 3 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.4 Tujuan Masalah..... | 4 |
| 1.5 Kegunaan Penelitian..... | 4 |
| 1.5.1 Manfaat Teoritis..... | 4 |
| 1.5.2 Manfaat Praktis..... | 4 |
| 1.6 Struktur Organisasi Skripsi..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Literasi..... | 6 |
| 2.2 Literasi Digital..... | 6 |
| 2.3 Digital <i>Skills</i> | 8 |
| 2.3.1 Pengetahuan Dasar Mengenai Digital Internet dan Dunia Maya..... | 10 |
| 2.3.2 Kemampuan Dasar Mengenai Mesin Pencarian Informasi, Cara Penggunaan dan Pemilihan Data..... | 11 |
| 2.3.3 Penggunaan Dasar Mengenai Aplikasi Percakapan dan Media Sosial..... | 11 |

| | | |
|----------------|--|-----------|
| BAB III | METODE PENELITIAN..... | 13 |
| 3.1 | Desain Penelitian..... | 13 |
| 3.2 | Metode Penelitian..... | 13 |
| 3.3 | Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian..... | 14 |
| 3.4 | Prosedur Penelitian..... | 14 |
| 3.5 | Partisipan..... | 15 |
| 3.6 | Instrumen Penelitian..... | 16 |
| 3.7 | Teknik Pengumpulan Data..... | 17 |
| 3.7.1 | Wawancara..... | 17 |
| 3.7.2 | Observasi..... | 18 |
| 3.7.3 | Dokumentasi..... | 19 |
| 3.8 | Teknis Analisis Data..... | 19 |
| 3.8.1 | Reduksi Data..... | 19 |
| 3.8.2 | Display Data..... | 20 |
| 3.8.3 | Membuat Kesimpulan dan Verifikasi..... | 20 |
| BAB IV | HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 21 |
| 4.1 | Profil Informan..... | 21 |
| 4.2 | Temuan..... | 22 |
| 4.2.1 | Literasi Digital <i>Skills</i> Siswa terhadap Lanskap Digital Internet dan Dunia Maya..... | 23 |
| 4.2.2 | Literasi Digital <i>Skills</i> Siswa terhadap Mesin Pencarian Informasi Cara Penggunaan dan Pemilihan Data..... | 29 |
| 4.2.3 | Literasi Digital <i>Skills</i> terhadap Aplikasi Percakapan dan Media Sosial..... | 31 |
| 4.3 | Pembahasan..... | 34 |
| 4.3.1 | Literasi Digital <i>Skills</i> Siswa terhadap Lanskap Digital Internet dan Dunia Maya..... | 34 |
| 4.3.2 | Literasi Digital <i>Skills</i> terhadap Mesin Pencarian Informasi Cara Penggunaan dan Pemilihan Data..... | 36 |
| 4.3.3 | Literasi Digital <i>Skills</i> terhadap Aplikasi Percakapan dan Media Sosial..... | 37 |
| BAB V | KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI..... | 40 |

| | | |
|-----|-------------------------------|-----------|
| 5.1 | Simpulan..... | 40 |
| 5.2 | Implikasi..... | 41 |
| 5.3 | Rekomendasi..... | 41 |
| | DAFTAR PUSTAKA..... | 42 |
| | LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 46 |
| | RIWAYAT HIDUP..... | 88 |

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. Y.G dkk. (2020). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural Feature Tracking. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*). Vol. V(2), 79-88.
- Anggraeni. P. (2022). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIS)*. (14)1:144-147.
- APJII. (2020). Profil Internet Indonesia 2022 (Q2). Jakarta APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia).
- Apriliya, S. dkk. (2019). Holistic and attractive: Children's story book with STEM elementary school. *Journal of Physic Conference Series*, 1-4. doi: [10.1088/1742-6596/1318/1/012071](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012071)
- Apriliya, S. dkk. (2019). Science in children's stories for elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*. 1-4. doi: [10.1088/1742-6596/1318/1/012143](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012143)
- Apriliya, S. dkk. (2017). Didactical Design Material Units of Distance and Speed to Developed Mathematical Connection in Elementary School. *Journal Materials Science and Engineering*. 1-8. doi: [10.1088/1757-899X/180/1/012022](https://doi.org/10.1088/1757-899X/180/1/012022).
- Apriliya, S. dkk. (2022). Efektivitas Literasi Keluarga Dalam Mendukung Aktivitas Belajar Anak Di Rumah. *Jurnal Pedadidaktika* . XI (1) 163-174.
- Dinata, K.B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan XIX*(1), 105-119. doi: [DOI 10.31571/edukasi.v19i1.2499](https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499)
- Drakel, W. J. dkk. (2018). Perilaku Mahasiswa Dalam Menggunakan Media Sosial Di Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Holistik*, (21), 1-20.
- Gafar, A. (2017). Penggunaan Internet Sebagai Media Baru dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, VIII(2), 36-43.

- Hootsuite., & We Are Sosial. (2020). Digital 2020: Indonesia. Diperoleh dari [https:// datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia](https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia).
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Kominfo, Siberkreasi, dan deloitte. (2020). Roodmap Literasi Digital 2021-2024. Jakarta: Kominfo, Siberkreasi, dan Deloitte.
- Kurnianingsih, I .dkk. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, III*, (1). doi: <http://doi.org/10.22146/jpkm.25370>
- Kusumandaru, A&Rahmawati, F.(2022) Implementasi Media Sosial Aplikasi Tik Tok sebagai Media Memperkuat Literasi Sastra dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. VI(3). 4876 – 4886 doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2972>.
- Liedfray, T. dkk, (2022). Peran Media dalam Mempererat Interaksi Antara Keluarga di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*. II(1), 1-13.
- Maryono, M., Pamela, I. S., & Budiono, H. (2021). Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491–498. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1707>.
- Moleong, L.J. (2009). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Monggilo, Z. M. Z. dkk. (2021). *Cakap Bermedia Digital*. Jakarta: Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Motyl, B., dkk. (2017). How will change the future engineers’ skills in the Industry 4.0 framework? A questionnaire survey. *Procedia Manufacturing*, 11, 1501–1509.

- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta Selatan: GP Press Group.
- Patappari, A. (2018). Pembuatan Aplikasi Perangkat Lunak Manajemen Restoran Pada Rumah Makan Bila Room Watansoppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika "JISTI"*. I (1), 61-68.
- Priati, dkk. (2022). Implementasi Metode search Engine Optimization(Seo) Pada Situs Web Imigrasi Wonosobo. *Jurnal Infotech* VIII(1), doi.org/10.31949/infotech.v8i1.2239
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838.
- Ramadhan.A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*. II(2), 24-31.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722–731.
- Setyaningsih, R, dkk (2019) Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal Aspikom*. III(6), HLM 1200-1214.
- Subakti. H, dkk. (2022). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R dan D*. Bandung. Alfabeta.
- Riduwan. (2010). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Suwendra, W. (2018). *Metodologi Peneliti Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Denpasar: Nilacakra Publishing House.

Widoyoko, E. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wirajaya, dkk. (2021). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Penyusunan Instrumen Penelitian. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat I(2)*, doi: <https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i2.51>

