

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Abad ke-21 memerlukan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki pilar literasi, kompetensi, dan karakter (Ibda, 2018). Salah satunya melalui pilar literasi digital. Kemampuan individu dalam memahami dan mengaplikasikan sumber daya teknologi informasi disebut dengan literasi digital. Mahir digital akan membentuk pola pikir individu menjadi kreatif dan kritis sehingga memudahkannya dalam memperoleh informasi yang dapat dipertanggungjawabkan (Ahmad, 2022; Amaly, 2021). Penggunaan aplikasi teknologi atau digital, tidak menjadikan seseorang yang *literate* digital. literasi digital berkolerasi dengan literasi informasi, data diri dalam dunia digital, mengakses, memanage, menganalisis data, dan mengevaluasi penggunaan platform sesuai kebutuhan. Literasi digital memiliki peranan penting dalam sosial ekonomi masyarakat maupun lapangan pekerjaan, karena dapat mempengaruhi hubungan sosial individu dan pertumbuhan ekonomi masyarakat (Bejakovic dan Mrnjavac, 2020; Pohan dan Suparman, 2020; Ongel, Yavuz, Tatli, 2022).

Kompetensi digital merupakan serangkaian kognitif, apektif, dan psikomotorik (termasuk kemampuan, strategi, nilai dan kesadaran) yang dibutuhkan ketika mengoperasikan TIK dan media digital untuk melakukan pekerjaan; memecahkan masalah; mengirimkan; mengelola informasi; bekerja sama; membuat dan membagikan konten; dan membangun kognitivitas secara efektif, efisien, tepat, kritis, kreatif, mandiri, fleksibel, etis, reflektif untuk bekerja, bersantai, partisipasi, belajar, bersosialisasi, mengkonsumsi dan memberdayakan diri. Dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, mendorong minat dan motivasi belajar peserta didik, kualitas kegiatan belajar, dan hasil belajar (Hidayat dan Khotimah, 2019). Bagi peserta didik, keuntungan literasi digital dalam proses pembelajaran diantaranya, 1) mempermudah menemukan materi/informasi dengan cepat; 2) fleksibilitas waktu dan tempat; 3) pengoperasian yang mudah, cukup dengan *gadget* atau teknologi lainnya; 4) variatif, dapat divisualisasikan melalui video animasi dan lainnya (Novera,

Daharnis, Erita, Fauzan, 2021). Dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pun, peserta didik lebih optimal menggunakan sumber informasi digital dibandingkan materi tertulis (Simbolon, Marini, Nafiah, 2022).

Arus informasi yang berkembang semakin masif tanpa halangan jarak berbantuan teknologi, menjadikan peserta didik membutuhkan bimbingan agar cerdas menggunakan teknologi dan internet, sehingga mendapatkan informasi yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Beragam sumber ajar berselancar di internet (*e-resources*) (Diputra, Trisiantari, Jayanta, 2020). Guru dituntut profesional menguasai teknologi informasi sebagai jembatan menuju guru cerdas melek digital dan mengupayakan meningkatkan minat belajar peserta didik. Terdapat tiga aspek yang dapat memunculkan gagasan baru bagi guru dalam pengajaran berbantuan literasi digital diantaranya, 1) Adanya minat untuk berkarya dan menggali disertai kemudahan akses literatur secara digital, memungkinkan guru mendapatkan inovasi dalam pengajaran melalui digital (*interest and passion*); 2) Mencari tahu berbagai pendapat, saran dan argumen sebagai bahan pertimbangan. Informasi yang diperoleh dijadikan tolak ukur dalam memberi keputusan untuk intruksional pengajaran (*open minded*); 3) Mengimplementasikan gagasan tersebut sebagai uji kemampuan dan kelayakan, baik bersama peserta didik secara individu maupun kelompok atau melalui daring. Kemudian, guru melakukan evaluasi jika terjadi kesalahan. Melalui literasi digital, guru dengan cepat mendapatkan beragam informasi yang dibutuhkan untuk menjawab berbagai permasalahan pembelajaran. Misalnya, sumber materi tidak hanya terdapat pada buku cetak tetapi konten belajar dapat diakses melalui platform seperti Youtube, Webex, Google Classroom, Wordwall, dan lainnya (Pohan dan Suparman, 2020).

Kenyataannya, terdapat kendala yang terjadi dalam menumbuhkan literasi digital diantaranya, 1) Perangkat TIK yang berbeda kepemilikannya, seperti laptop, *handphone*, dan lainnya; 2) Perbedaan perilaku konsumtif dalam layanan data sehingga mempengaruhi biaya yang dikeluarkan; 3) Perangkat TIK yang terbatas; 4) Perbedaan usia mengenal perangkat TIK, semakin muda mengenal perangkat TIK semakin tinggi tingkat literasi digital; 5) Kurangnya minat peserta didik juga keterbatasannya dalam pengetahuan perangkat teknologi untuk

melakukan pembelajaran (Abroto, Prastowo, Anantama, 2021; Hazizah dan Rigianti, 2021; Intaniasari, 2022; Yanti, 2016; Susilana, Fonny, Sutisna, 2020).

Menyikapi pentingnya literasi digital, salah satunya berhasil diwujudkan dalam penilaian pembelajaran yaitu melalui portofolio digital. Penelitian Masluhah (2022) bahwa praktik elektronik portofolio dapat meningkatkan pencapaian hasil penilaian pembelajaran peserta didik menjadi lebih efektif, efisien dan praktis; e-portofolio memungkinkan kemudahan akses jaringan dan koneksi lebih luas, penilaian yang lebih inovatif dan beragam, serta memungkinkan adanya kolaborasi antar peserta didik. Sarwandi (2022) menyatakan bahwa portofolio digital berbasis perangkat LMS dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, terutama untuk penyimpanan proses kegiatan belajar peserta didik, *e-portofolio* dianggap efektif dibandingkan tes penilaian standar yang banyak dan kompleks karena dapat mengakomodir proses pembelajaran dan penilaian. Martos (2021) mengemukakan bahwa pemanfaatan *e-portofolio* selama pandemi covid-19 memberikan hasil yang signifikan dari peserta didik. Peserta didik bertanggung jawab terhadap pengaturan diri dalam pembelajaran dan memiliki ruang pribadi untuk refleksi dan evaluasi proses pembelajaran. Nurhayati dan Sumbawati (2014) mengungkapkan bahwa penugasan *e-portofolio* mendapatkan respon baik dari peserta didik, dapat dilihat dari hasil presentase sebesar 80,39% sehingga penugasan *e-portofolio* memenuhi syarat valid dan reliabel, serta efektif untuk digunakan sebagai instrumen penilaian. Setelah diidentifikasi, beberapa kegiatan pembelajaran memvisualisasikan pengembangan keaktifan, kreativitas, dan adanya keterlibatan emosional peserta didik. Marinho, Fernandes dan Pimentel (2021) menyatakan bahwa portofolio digital dapat mendorong menumbuhkan refleksi siswa pada tugas, kolaboratif dan meningkatkan pembelajarannya. Penelitian yang mengembangkan portofolio digital dilakukan Firmansyah, Chandra, Aripin (2019) bahwa pengembangan *e-portofolio* berbentuk web berbasis moodle dengan alamat <http://klieks.com> efektif meningkatkan tugas portofolio peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Wijayanti dan Basyar (2017) bahwa pengembangan *e-portofolio* tematik terpadu berbasis web blog dapat meningkatkan daya kritis dan kreatif mahasiswa calon guru SD. Penelitian yang dilakukan Cleveland (2018)

mengungkapkan bahwa portofolio digital berbasis *blogging* (wordpress) dapat menumbuhkan refleksi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berminat untuk mengembangkan suatu *e-portofolio* melalui studi penelitian yang berjudul “Pengembangan Portofolio Digital Berbasis Multimodalitas Dengan Memanfaatkan *Google Classroom*”. Berdasarkan pada penelitian dari Sukmawati (2020) bahwa *Google Classroom* dapat digunakan secara efektif dan efisien. Sehingga, *google classroom* sangat menarik untuk diteliti. Selain daripada itu, portofolio digital ini juga dapat mengakomodir gaya belajar siswa karena berbasis multimodalitas dan disesuaikan dengan penilaian pada pendidikan Abad 21. Dengan demikian, memungkinkan penugasan portofolio digital bisa lebih fleksibel dan aktual sesuai minat dan kebutuhan peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

- 1) Bagaimana desain portofolio digital berbasis multimodalitas dengan memanfaatkan *google classroom* sebagai perangkat penilaian portofolio digital di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana tahapan mengembangkan portofolio digital berbasis multimodalitas dengan memanfaatkan *google classroom* di Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana respon pengguna terhadap portofolio digital berbasis multimodalitas dengan memanfaatkan *google classroom*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan umum dan khusus. Tujuan umumnya adalah untuk menghasilkan produk portofolio digital berbasis multimodalitas dengan memanfaatkan *google classroom*. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui desain portofolio digital berbasis multimodalitas dengan memanfaatkan *google classroom*,
- 2) Untuk mengetahui tahapan pengembangan portofolio digital berbasis multimodalitas dengan memanfaatkan *google classroom*,
- 3) Untuk mengetahui respon pengguna terhadap portofolio digital berbasis multimodalitas dengan memanfaatkan *google classroom*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini memiliki manfaat, sebagai berikut.

1.4.1 Kebermanfaatan Bidang Keilmuan

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan suatu kajian ilmu pengetahuan dan produk portofolio digital berbasis multimodalitas menggunakan *google classroom*.

1.4.2 Kebermanfaatan Praktis

- 1) Bagi Peserta didik, diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam memenuhi penugasan sesuai dengan kemampuan dan minatnya dalam pengerjaan tugas. Sehingga, tugas tidak menjadi beban bagi siswa,
- 2) Bagi Guru, dapat menggunakan portofolio digital berbasis multimodalitas dengan menggunakan *google classroom* yang diharapkan mampu mempermudah penilaian proses pembelajaran,
- 3) Bagi peneliti, dapat mengetahui situasi dan kondisi Sekolah Dasar mengenai asesmen pembelajaran selama ini dan dapat mengasah keterampilan dalam membuat portofolio berbasis multimodalitas dalam bentuk digital.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi dari skripsi dan pembahasannya dijelaskan dalam sistematika, sebagai berikut.

- 1) BAB I Pendahuluan, memaparkan terkait latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- 2) BAB II Kajian Pustaka, memaparkan terkait landasan teoritis yang menyajikan kajian literatur yang berkaitan dengan fokus penelitian seperti mengenai portofolio, penilaian, penilaian portofolio, multimodalitas, *google classroom*, dan pengembangan portofolio digital berbasis multimodalitas dengan memanfaatkan *google classroom*.
- 3) BAB III Metode Penelitian, memaparkan terkait desain penelitian, metode penelitian, partisipan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- 4) BAB IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan terkait temuan dan pembahasan peneliti yang merujuk pada rumusan masalah penelitian.

- 5) BAB V Simpulan Implikasi dan Rekomendasi, memaparkan terkait simpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta implikasi dan rekomendasi yang diperuntukkan bagi pembaca.