

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era digitalisasi ini yang memberikan kemudahan bagi setiap orang yang ada dalam masyarakat agar mempermudah proses dalam mengakses informasi. Mudahnya akses informasi ini memungkinkan semua elemen masyarakat untuk dapat menerima berbagai macam informasi yang sedang terjadi di sekitarnya tanpa terbatas ruang dan waktu.

Hasil dari penelitian Hootsuite (2021) pengguna *social media* aktif di Indonesia sebesar 170 juta orang dengan penggunaan 3 jam 14 menit setiap harinya. Berdasarkan data penggunaan *social media* tersebut harus di sertai dengan kemampuan-kemampuan dalam mencari, menemukan dan menggunakan informasi yang diperolehnya dari berbagai sumber dan media sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan yang dimiliki seseorang.

Penggunaan *smartphone* atau *gadget* menjadi kebutuhan saat ini, bahkan kerap kali kehadiran *smartphone* kini menjadi kebutuhan primer untuk seorang individu untuk menunjang kebutuhan sehari-hari baik itu untuk berkomunikasi, berbelanja, sedekah/donasi, urusan pekerjaan hingga untuk keperluan *entertain*. Kegiatan pembelajaran di era *pandemic* ini mengharuskan untuk di selenggarakannya pembelajaran jarak jauh (*daring*), siswa bahkan elemen masyarakat yang lain harus beradaptasi dan mempelajari kemajuan teknologi untuk menyelesaikan pekerjaannya. Sosial media menjadi salah satu aplikasi yang banyak diakses terutama oleh remaja. Hasil penelitian Hootsuite (2021) Aplikasi yang sering dilakukan oleh masyarakat di Indonesia yang pertama adalah *Youtube* dengan persentase 93,8% dengan pencarian teringginya adalah "Lagu".

Berdasarkan data di atas, penggunaan media sosial hanya sebatas untuk kesenangan-kesenangan setiap individu saja dan tidak terlalu mementingkan keadaan sosial. Melihat dari permasalahan tersebut yang merupakan dampak buruk dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Permasalahan tersebut merupakan permasalahan yang masuk pada kajian Pendidikan IPS yang fokus

pada permasalahan-permasalahan sosial. Perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga merupakan salah satu untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang bukan hanya memberikan dampak buruk bagi kehidupan bersosial.

Penggunaan media di atas di kalangan peserta didik harus dibarengi dengan kecakapan dalam penggunaan media. Kecakapan yang dimaksud adalah kemampuan seseorang baik dalam mencari, menemukan dan menggunakan informasi yang diperolehnya dari beragam sumber dan media sehingga diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya untuk mengatasi kesenjangan pengetahuan yang dimiliki seseorang. Mengingat beragam sumber informasi yang tidak semuanya memiliki kredibilitas tinggi dan persebaran informasi tidak luput dari media yang menyimpan informasi tersebut.

Hasil studi Astutik (Priyono,dkk.,2021) menyebutkan bahwa remaja pada tingkat SMP dan SMA sebagai remaja awal mereka mengakses internet untuk memenuhi tugas sekolah dan aktif mengakses media sosial. Berdasarkan hasil tersebut bahwa dewasa ini ketergantungan siswa-siswi pada kebiasaan menggunakan internet sebagai sumber informasi untuk mencari bahan terkait tugas sekolah semakin meningkat. Kampanye literasi digital juga aktif disuarakan oleh masyarakat umum, lembaga nonprofit, dan akademisi (Kurnia,dkk dalam Priyono, 2021) Sebagian besar dari gerakan tersebut karena khawatir akan dampak negatif dari media dan teknologi yang dikonsumsi. (Priyono,dkk,2021).

Potter (2004, dalam Devito 2008, hlm. 4) mendefinisikan literasi media sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengakses dan memproduksi pesan komunikasi massa. Selain itu, konsep literasi media lebih kompleks daripada konsep literasi; karena berkaitan dengan berbagai konsep yang lain, yaitu: konsep pendidikan media, berpikir kritis dan aktivitas memproses informasi.

Dunia pendidikan menjadi ujung tombak agar dapat menyiapkan peserta didik agar menjadi peserta didik yang aktif, kreatif, berpikir kritis untuk dapat menyelesaikan masalah yang ada pada lingkungan sekitar atau bahkan hingga

tingkatan global. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Guna mengimplementasikan literasi media yang optimal dalam dunia pendidikan, oleh karena itu pada abad 21 ini dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki ketrampilan yang memang tidak bisa dimiliki oleh robot (teknologi). Atau bahkan memiliki suatu keterampilan yang jauh lebih mumpuni dibandingkan robot. Adapun keterampilan-ketrampilan yang harus dimiliki aiawa pada abad 21 yakni meliputi 4C (Critical Thinking, Communiaction, Collaborative, Creativity) (Redhana, 2019). Sehingga pada abad 21 siswa harus memiliki setidaknya 4 kompetensi guna mempersiapkan siswa agar mampu bersaing dalam dunia kerja yang serba berbasis teknologi.

Pendidikan abad 21 ini memiliki tanggung jawab yang tidak mudah, adapun salah satu tanggung jawab tersebut yakni mencetak output atau siswa yang berkualitas untuk memapu bersaing di abad 21 ini, dengan cara menerapkan atau membekali siswa dengan kompetensi 4C melalui literasi media serta program-program unggulan pada lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. Akan tetapi melihat realita dilapangan masih banyak sekali lembaga pendidikan yang belum mampu mencetak output yang siap bersaing di abad 21 ini. Hal itu disebabkan oleh pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang masih belum merujuk pada pembekalan 4C, melainkan masih berorientasi pada penguasaan materi saja.

Keterampilan berpikir kritis (Critical Thinking Skills) merupakan keterampilan fundamental dalam memecahkan masalah. Keterampilan ini penting dimiliki oleh siswa dalam menemukan sumber masalah dan bagaimana mencari dan menemukan solusi yang tepat atas masalah yang dihadapi. Keterampilan berpikir kritis dapat ditanamkan dalam berbagai disiplin ilmu. Dewasa ini literasi media penting dalam merancang dan mengembangkan program pembelajaran yang lebih terfokus pada pemberdayaan keterampilan

ini. Keterampilan berpikir kreatif (Creative Thinking Skills) merupakan keterampilan yang berhubungan dengan

keterampilan menggunakan pendekatan yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan, inovasi, dan penemuan. Kesiapan siswa untuk berpikir tentang masalah atau tantangan, juga menggunakan informasi yang diperolehnya dari media dapat mempengaruhi berbagai pemikirannya terhadap orang lain dan mendengarkan umpan balik, merupakan beberapa contoh berpikir kreatif yang dapat ditunjukkan oleh siswa dalam pembelajarannya.

Dewey (Komalasari,2014) mengemukakan bahwa berpikir dimulai apabila seseorang dihadapkan pada suatu masalah (perplexity). Ia menghadapi sesuatu yang menghendaki adanya jalan keluar. Situasi yang menghendaki adanya jalan keluar tersebut, mengundang yang bersangkutan untuk memanfaatkan pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan yang sudah dimilikinya. Terjadi suatu proses tertentu di otaknya sehingga ia mampu menemukan sesuatu yang tepat dan sesuai untuk digunakan mencari jalan keluar terhadap masalah yang dihadapinya. Dengan demikian yang bersangkutan melakukan proses yang dinamakan berpikir.

Jensen (Nasrikin,2019) mengemukakan “Kemampuan berpikir bukan hanya dapat diajarkan melainkan juga merupakan bagian fundamental dari paket kemampuan esensial. Untuk mencapai kemampuan ini memerlukan proses yang terus menerus sehingga kemampuan ini dapat diasah oleh siswa”. Jika dilihat dari apa yang dikatakan Jensen bahwa untuk mencapai kemampuan berpikir kritis yang maksimal maka harus dilatih secara terus menerus. Untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa yang paling sederhana bisa dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya. Informasi yang sudah dikumpulkan lantas akan membuat peserta didik berpikir dan memberikan penilaian.

Ennis (Fisher,2007) mengemukakan bahwa “Berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif, yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan”. Menurut pendapat Ennis, berpikir kritis tersebut lebih menekankan pada keputusan yang harus dilakukan terhadap suatu hal telah dipikirkan secara mendalam. Sejalan dengan pendapat

tersebut Jonshon (Sapriya,2011) “Berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi, dan melakukan penelitian ilmiah”.

Azizani (2021) menyebutkan bahwa berpikir kritis siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya aktivitas siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru ataupun merespon pertanyaan dari guru. Hasil tersebut senada dengan hasil dari kajian yang menyebutkan bahwa kemampuan merumuskan pertanyaan merupakan salah satu indikator utama keterampilan berpikir kritis (Azizah,2018). Sehingga, fenomena rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa dalam Pembelajaran IPS menjadi problematika tersendiri yang dipandang penting untuk diberikan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Pandemi wabah Covid-19 yang dialami dunia banyak memberikan perubahan pada aktivitas-aktivitas masyarakat, Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak, sehingga pemerintah mengharuskan kegiatan-kegiatan masyarakatnya khususnya yang dilakukan di luar rumah harus dibatasi. Jika dilihat dari sudut pandang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terlihat keadaan ekonomi di Indonesia yang kian menurun, karna di berlakukakannya lockdown dan social distancing intensitas pertemuan antar individu maupun kegiatan masyarakat berkurang, hal ini menyebabkan kegiatan sosiologis berkurang. Keadaan psikologis masyarakat terganggu seiring masifnya infomasi dan selalu berpikir negatif (Oktaviyanti et al., 2020). Pembelajaran IPS ini identik dengan pembelajaran materi yang padat, namun pada situasi Covid-19 ini tantangan pembelajaran IPS jauh lebih berat lagi, bukan hanya media pembelajaran yang terbatas, namun literasi media sosial ini perlu pendampingan yang terarah khususnya dalam mengasa kemampuan berfikir kristis siswa, baik dalam menerima informasi hingga dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Luh Devi Herliandry, dkk. pada tahun 2020, yang berjudul “Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19” menunjukkan bahwa pembelajaran daring memberikan kemudahan dalam memberikan

informasi pada berbagai situasi dan kondisi. Kemudahan ini didukung oleh berbagai platform online, dalam bentuk diskusi online/daring dan tatap muka secara virtual.

Saat ini, proses pembelajaran daring dilakukan oleh semua jenjang pendidikan yang adaptif dengan kondisi saat ini dalam pembelajaran tatap muka jarak jauh antara pengajar dan siswa. Sistem pembelajaran daring ini merupakan model pembelajaran alternatif yang dapat digunakan pengajar untuk menjelaskan materi sekolah kepada siswa selama masa darurat wabah Covid-19 masih berlangsung (Rahman, 2020).

Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan platform yang telah disediakan. Pembelajaran mata pelajaran IPS, para pengajar dapat melakukan dengan menggunakan perangkat telepon genggam, komputer, tablet, maupun laptop dengan bantuan aplikasi seperti google classroom, zoom meeting, google meet, google form, dan media sosial. Hal ini merupakan suatu tantangan bagi para pengajar dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini, para pengajar berperan penting untuk menjaga bagaimana pengaruh literasi media yang dilakukan oleh siswa serta kemampuan berfikir kritisnya dalam penyerapan informasi pada proses pembelajaran IPS pada masa pandemi ini.

Permasalahan yang muncul dengan begitu pesatnya informasi yang beredar di internet mengakibatkan banyak permasalahan yang didasari akibat hoax, penipuan, bahkan perpecahan akibat dirasa kurangnya literasi akan persoalan penggunaan internet. IPS berperan terhadap kemampuan akan memecahkan masalah atau fenomena sosial tersebut. Berbagai informasi yang di dapatkan peserta didik pada akhirnya menjadi hal yang di konsumsi setiap hari dan persoalan tersebut merupakan kajian dari pembelajaran IPS yang selalu mengaitkan dengan apa yang sedang terjadi atau kontekstual.

Dengan permasalahan yang sering di konsumsi peserta didik yang di dapatkan melalui internet menjadi hal dapat dijadikan sebagai media belajar IPS khususnya dalam kemampuan berpikir kritis sesuai dengan tujuan Pendidikan IPS yang disebutkan pada kurikulum 2013 bahwa dalam Pembelajaran IPS peserta didik mampu memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan

keterampilan dalam kehidupan sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS harus dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik khususnya dengan kebiasaan hari ini yang tidak dapat dipisahkan dengan dunia internet.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan tadi penelitian ini bertujuan untuk mengamati pengaruh literasi media internet terhadap kemampuan berpikir peserta didik dalam Pembelajaran IPS.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Seberapa tinggi tingkat literasi media internet dalam pembelajaran IPS di kalangan siswa SMP Negeri Se-Kota Bandung ?
2. Seberapa tinggi tingkat kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri Se-Kota Bandung ?
3. Seberapa besar pengaruh literasi media internet terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri Se-Kota Bandung ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- 1 Menganalisis literasi media internet dalam pembelajaran IPS di kalangan siswa SMP Negeri di Kota Bandung.
- 2 Menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri di Kota Bandung.
- 3 Menganalisis pengaruh literasi media internet terhadap
- 4 Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri Se-Kota Bandung.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, kaitannya dengan pengaruh literasi media internet terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri Se-Kota Bandung dan di harapkan bermanfaat bagi guru dan sekolah dalam penggunaan media internet dalam proses pembelajaran.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru mata pelajaran IPS serta sekolah tentang pentingnya literasi media internet dalam proses pembelajaran.

#### **1.4.3 Manfaat Kebijakan**

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam menentukan kebijakan dalam penggunaan internet dengan dampak terhadap pendidikan khususnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS.

#### **1.4.4 Manfaat Isu serta Aksi Sosial**

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam penelitian dengan topik yang akan datang, memperkuat teori atau pendapat tentang literasi media internet dalam pembelajaran IPS.

### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

**BAB I Pendahuluan**, pada bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

**BAB II Kajian Pustaka**, pada bab ini memaparkan tentang teori-teori yang relevan dan berhubungan dengan penelitian, yakni kajian konsep literasi media internet, kemampuan berpikir kritis, pembelajaran IPS, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

**BAB III Metode Penelitian**, bab ini terbagi ke dalam beberapa sub bab yakni: metode dan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan verifikasi data.

**BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**, di dalam bab ini memaparkan mengenai hasil data yang diperoleh selama dilakukannya penelitian.

**BAB V Kesimpulan, Implikas dan Rekomendasi**, bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang didapatkan berdasarkan rumusan yang diajukan dalam penelitian ini.



