

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberadaan teknologi tentu sangat berdampak dengan kehidupan masyarakat modern. Kecerdasan buatan atau robot internet merupakan tanda bahwa saat ini kita sudah berada di *Era society* 4.0. Robot internet tersebut diciptakan untuk membantu hingga menggantikan peran manusia di segala bidang kehidupan, sehingga menjadi sebuah kearifan baru. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 dapat dilihat melalui tatanan kehidupan masyarakat dari aspek ekonomi, hukum, budaya, sosial, bahkan hingga aspek pendidikan, baik perubahan yang membawa pengaruh positif maupun sebaliknya.

Berdasarkan laporan yang disampaikan oleh *We Are Social*, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212,9 juta yang terhitung hingga Januari 2023. Hal demikian menandakan bahwa ada sekitar 77% dari populasi masyarakat di Indonesia yang telah menggunakan internet. Jumlah tersebut lebih tinggi 3,85% jika dibandingkan dengan tahun 2022 lalu yang mencatat pengguna internet sebanyak 205 juta jiwa (*We Are Social*, 2023).

Manfaat nyata dari kecerdasan digital pada bidang pendidikan dapat dilihat dengan adanya transformasi model pembelajaran yang sudah semakin berkembang. Model pembelajaran saat ini tidak hanya menggunakan *traditional class* (di dalam kelas dengan papan tulis, kapur atau spidol), namun sudah dengan model *hybrid*, *blended learning*, *online class*, yang seluruhnya dilaksanakan dengan memanfaatkan internet.

Mutiah (2021) mengungkapkan bahwa dampak positif internet bagi anak adalah untuk mempermudah anak mencari pelajaran secara cepat, membantu anak mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga, mengenal budaya yang lebih variatif, membuka dan memanfaatkan jejaring sosial, juga membuka informasi mengenai berbagai hal. Namun sayangnya, penggunaan internet melalui gawai atau telepon seluler (ponsel) yang tidak dilakukan pembatasan oleh orang tua dan tidak diawasi dapat berdampak negatif bagi semangat belajar anak. Salah satu cara agar dapat menghindari

pengaruh serta penggunaan gawai dan pengaksesan konten yang berlebihan adalah dengan memperbanyak kegiatan literasi digital.

Literasi digital merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat komputer untuk mengakses berbagai informasi yang ada pada ruang digital. Literasi digital juga diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui sebuah jaringan internet. Restianty (2018) mengungkapkan bahwa kegiatan literasi digital perlu untuk dipahami dan dilaksanakan oleh seluruh pemangku kepentingan khususnya pada bidang Pendidikan, seperti orang tua, guru/pendidik, lembaga pendidikan, dan pemerintah dalam memberikan arahan serta petunjuk agar terbentuknya lingkungan masyarakat yang memiliki pola pikir dan cara pandang kritis juga kreatif.

Kajian mengenai literasi sebelumnya telah banyak dilakukan baik secara manual maupun digital. Sayangnya, hanya ditemukan beberapa program penelitian yang menjadikan sebuah aplikasi, khususnya aplikasi *Let's Read* sebagai cara untuk meningkatkan dan mempertahankan literasi digital pada siswa sekolah dasar. Kegiatan belajar mengajar yang sudah divariasikan ke ranah digital tentu membuat kegiatan literasi menjadi semakin menarik. Hanya saja variasi digital dalam kegiatan belajar mengajar yang demikian belum diterapkan sepenuhnya di SDN Sukamantri 01 Tambelang, khususnya pada kelas VI.

Sebanyak dua kelas siswa yang ada di kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang belum banyak memanfaatkan *smartphone* (ponsel pintar) untuk menelusuri materi pembelajaran. Siswa biasanya hanya memanfaatkan ponsel pintar untuk mengakses fitur lain seperti *game online* atau sosial media seperti Tiktok, bahkan pada saat terjadinya pandemi di tahun 2020 lalu yang mengharuskan proses pembelajaran beralih secara digital dan tatap maya, proses pembelajaran yang didapatkan hanya terbatas pada penyampaian materi dan pemberian tugas melalui buku paket Tematik yang dimiliki siswa. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tidak berjalan dengan baik, ditambah lagi penggunaan

gawai yang tidak diawasi dan dibatasi dapat memberikan dampak negatif khususnya bagi konsentrasi belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mencoba meneliti dan membuktikan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VI di SDN Sukamantri 01 Tambelang terhadap kemampuan literasi digital yang dimiliki belum disesuaikan dengan kemampuan teknologi dan informasi untuk mempelajari materi yang ada. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menjadi tidak berhasil. Hal tersebut mencoba diberikan dan dipecahkan dengan menggunakan aplikasi *Let's Read*.

Aplikasi *Let's Read* adalah *platform* perpustakaan digital yang menyediakan buku bacaan bergambar yang berfokus pada seni, pendidikan, dan juga budaya. Penerapan aplikasi dilaksanakan kepada para siswa kelas VI dengan memanfaatkan sarana yang dimiliki oleh masing-masing siswa, yaitu gawai atau ponsel pintar yang diharapkan dapat diterapkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar serta untuk membahas materi. Aplikasi *Let's Read* menjadi pilihan media pembelajaran literasi digital yang peneliti pilih untuk diterapkan di SDN Sukamantri 01 Tambelang. Hal ini dikarenakan aplikasi tersebut sudah dilengkapi oleh berbagai fitur yang dapat menunjang proses pembelajaran literasi digital anak-anak. Bahkan selain fitur membaca, aplikasi ini juga sudah dilengkapi dengan fitur mendengarkan atau menyimak yang bisa dimanfaatkan untuk anak sekolah dasar tingkat rendah dalam belajar literasi digital.

Penerapan aplikasi *Let's Read* di kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang tentunya perlu disepakati terlebih dahulu oleh Kepala Sekolah dan guru kelas yang bersangkutan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif berjenis studi deskriptif sehingga membutuhkan kolaborasi antara peneliti dengan guru untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Penelitian berjudul **“Penerapan Aplikasi *Let's Read* pada Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang”** ini berupaya untuk memanfaatkan suatu aplikasi membaca bernama aplikasi *Let's Read* untuk dapat menganalisis kesulitan

kemampuan literasi digital serta untuk menerapkan penggunaan aplikasi membaca guna mengetahui kemampuan literasi digital yang dimiliki para siswa kelas VI di SDN Sukamantri 01 Tambelang. Dalam penelitian kualitatif yang berjenis studi deskriptif, peneliti juga akan membuat sebuah buku saku yang berisikan pedoman atau tata cara proses penggunaan aplikasi *Let's Read* tersebut agar tidak terjadi miskomunikasi antara peneliti dengan guru, dan juga agar nantinya setelah penelitian selesai dilaksanakan, guru dapat terus menggunakan aplikasi tersebut untuk kedepannya dengan berbekal pedoman buku saku tersebut. Peneliti mengharapkan penelitian kualitatif berjenis studi deskriptif terhadap kemampuan literasi digital siswa dapat berjalan dengan baik sebagaimana mestinya.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dituliskan di atas, maka penelitian dapat difokuskan terhadap penerapan aplikasi *Let's Read* dan untuk mendeskripsikan kemampuan literasi digital siswa serta faktor pendukung dan penghambat dari kegunaannya saat diterapkan pada siswa kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang.

C. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan subfokus penelitian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan aplikasi *Let's Read* dalam mendeskripsikan kemampuan literasi digital siswa di kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan aplikasi *Let's Read* dalam mendeskripsikan kemampuan literasi digital siswa kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang?

D. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan subfokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai, yaitu:

1. Mendeskripsikan penerapan aplikasi *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang;
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan aplikasi *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan kegiatan penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Kegiatan penelitian diharapkan dapat menambah pemahaman serta pengetahuan tentang kemampuan literasi digital siswa dan juga memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat kemampuan literasi digital peserta didik sekolah dasar melalui penerapan aplikasi *Let's Read* sebagai media pembelajaran literasi digital. Selain itu juga dapat menambah referensi terkait literasi digital di dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Diharapkan kegiatan penelitian dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi peneliti untuk memperkenalkan literasi digital kepada kepada peserta didik sekolah dasar, mulai dari faktor pendukung dan penghambat dari penggunaan aplikasi *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital dan cara mengatasinya.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian bermanfaat untuk membantu guru, khususnya guru sekolah dasar dalam menganalisis tantangan yang dihadapi siswa dalam kegiatan literasi digital dan cara mengatasinya. Selain itu, penelitian juga diharapkan agar bisa membantu guru dalam berbagai kegiatan belajar mengajar dan juga membantu guru beradaptasi dengan teknologi digital yang semakin berkembang.

c. Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan dapat membantu sekolah dalam menemukan solusi untuk mengatasi kesulitan kemampuan literasi digital siswa, serta agar sekolah dapat lebih memfasilitasi sarana dan prasarana yang terkait dengan kegiatan literasi digital yang akan diadakan oleh para guru kepada para siswanya.

d. Bagi Siswa

Kegiatan penelitian diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi digital yang dimiliki siswa dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi tambahan membaca bagi siswa.