

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi bukan menjadi hal yang asing lagi bagi kehidupan masyarakat. Saat ini manusia sudah hidup di zaman modern, di mana perkembangan teknologi sudah berkembang sangat pesat setiap tahunnya. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat di setiap tahunnya, dapat memberikan pengaruh besar bagi kehidupan masyarakat di berbagai sektor baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan dan termasuk di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari oleh manusia karena perkembangan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Pemanfaatan teknologi dapat digunakan pada dunia pendidikan misalnya seperti menerapkan literasi digital sebagai media pembelajaran di kelas dan dapat menciptakan inovasi-inovasi baru (Maritsa et al., 2021).

Pendidikan mengalami modernisasi dari masa ke masa. Semua aspek pendidikan menghadapi inovasi menyesuaikan dengan kebutuhan para peserta didik mengikuti perkembangan zaman. Pada zaman inilah disebut dengan pendidikan berbasis digital, di mana media digital yang dijadikan sebagai alat pembelajaran untuk pelaksanaan pendidikan. Dengan kata lain media pembelajaran digital dirancang oleh pendidik sesuai dengan tingkatan dan kebutuhan pada setiap jenjang pendidikan. Pendidikan berbasis digital dapat mencakup kebutuhan-kebutuhan mendasar seperti mendapatkan banyak sumber informasi maupun referensi (Silalahi, 2022).

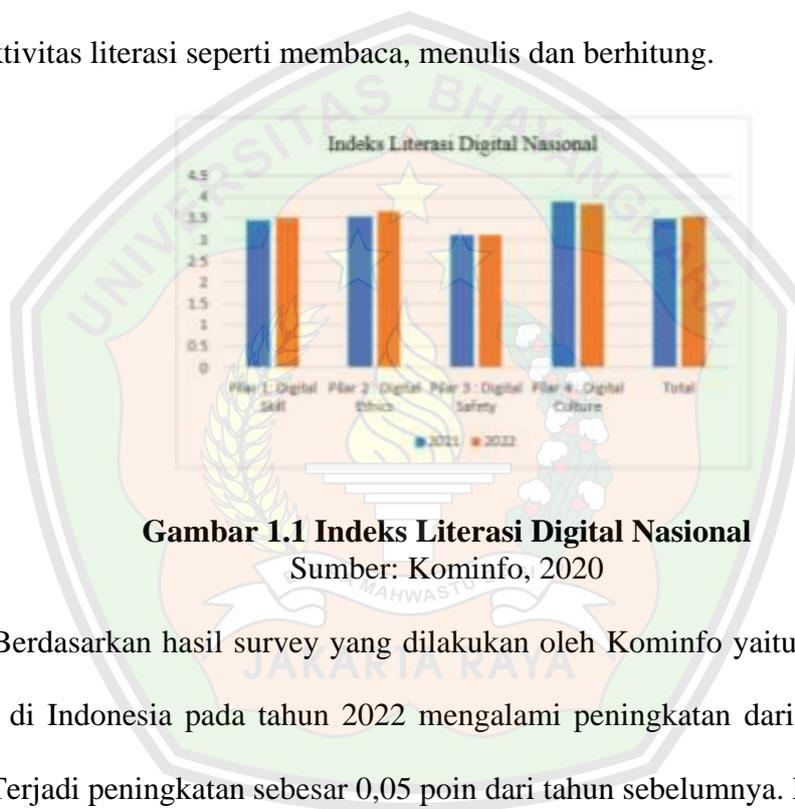
Namun sampai saat ini pendidikan di Indonesia perlu mendapatkan perhatian

khusus dari pemerintah karena kondisi yang sangat memprihatinkan. Sesuai dengan hasil survey yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 yang diterbitkan pada Maret 2019 menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara. Dalam kategori ini melibatkan tiga aspek yaitu kemampuan membaca, sains dan matematika. Pada kategori kemampuan membaca mengalami penurunan peringkat, yang awalnya di tahun 2015 berada di peringkat 64 dan di tahun 2018 berada di peringkat 74 dengan skor rata-rata 371. Hal tersebut menunjukkan bahwa seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dipastikan kemampuan membaca di Indonesia mengalami peningkatan dan tidak tertinggal dengan negara-negara lain (M. & N. Simbolon, 2022).

Salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran pada anak ialah dengan cara fokus pada uraian literasi digital. Literasi digital pertama kali dikemukakan oleh Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*. Gilster dalam A'yuni (2015) berpendapat bahwa literasi digital adalah suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber di internet. Maksudnya adalah literasi digital tidak hanya meliputi kemampuan membaca, melainkan juga dibutuhkan pada pola proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang didapatkan melalui media digital.

Literasi digital merupakan kemampuan, ketertarikan individu secara langsung dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, menyatukan, membangun pemahaman baru, membuat serta berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berkontribusi secara efektif (Elpira,

2018). Literasi digital juga melibatkan beberapa teknik membaca dan teknik menulis secara digital di berbagai media. Literasi digital sangat penting di zaman sekarang karena dapat meningkatkan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses suatu informasi. Literasi digital tidak semata-mata tentang kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, melainkan juga melibatkan tentang kemampuan bersosialisasi, kemampuan pembelajaran, kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Maka dari itu teknologi tidak dapat lepas dari aktivitas literasi seperti membaca, menulis dan berhitung.



Gambar 1.1 Indeks Literasi Digital Nasional
Sumber: Kominfo, 2020

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Kominfo yaitu status literasi digital di Indonesia pada tahun 2022 mengalami peningkatan dari 3,49 menjadi 3,54. Terjadi peningkatan sebesar 0,05 poin dari tahun sebelumnya. Pengukuran di tahun 2022 dengan Kerangka Indeks Literasi Digital menggunakan empat pilar yaitu Kecakapan Digital (*digital skill*), Etika Digital (*digital ethics*), Keamanan Digital (*digital safety*), dan Budaya Digital (*digital culture*). Masing-masing pilar juga mengalami peningkatan dalam tahun 2022, yaitu pilar 1: *digital skill* naik sebesar 0,08 poin, pilar 2: *digital ethics* naik sebesar 0,15 poin, pilar 3: *digital safety* naik sebesar 0,02 poin, pilar 4: *digital culture* naik sebesar 0,06 poin (Kominfo,

2022)

Peringkat	Tahun 2022		Tahun 2021	
	Provinsi	Indeks	Provinsi	Indeks
1	DI Yogyakarta	3,64	DI Yogyakarta	3,71
2	Kalimantan Barat	3,64	Kepulauan Riau	3,68
3	Kalimantan Timur	3,62	Kalimantan Timur	3,62
4	Papua Barat	3,62	Sumatra Barat	3,61
5	Jawa Tengah	3,61	Gorontalo	3,61
6	Kalimantan Tengah	3,60	Papua Barat	3,61
7	Jawa Barat	3,60	Nusa Tenggara Timur	3,60
8	DKI Jakarta	3,59	Kalimantan Barat	3,58
9	Kep. Riau	3,59	Aceh	3,57
10	Jawa Timur	3,58	Kalimantan Utara	3,57
11	Sulawesi Tenggara	3,57	Sulawesi Barat	3,57
12	Papua	3,55	Kepulauan Bangka Belitung	3,57
13	Bengkulu	3,55	Jawa Timur	3,55
14	Maluku	3,54	Sulawesi Utara	3,53
15	Jambi	3,54	Lampung	3,52
	Skor Indeks 2022	3,54	Skor Indeks 2021	3,49

Gambar 1.2 Indeks Literasi Digital Provinsi Tahun 2021-2022

Sumber: Kominfo 2022

Indeks literasi digital berdasarkan provinsi menyatakan bahwa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai indeks literasi digital yang paling unggul di antara provinsi lainnya. Peringkat yang dimiliki sama dengan tahun sebelumnya, yakni menempatkan peringkat pertama. Di sisi lain, indeks literasi digital di Jawa Barat mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan data yang diperoleh oleh kominfo menunjukkan bahwa pada tahun 2021 Provinsi Jawa Barat tidak memasuki peringkat 10 besar dan pada tahun 2022 Provinsi Jawa Barat berada di 10 besar dan menempati posisi peringkat ke-7.

Salah satu kabupaten di Jawa Barat, yakni Kabupaten Bekasi masih memerlukan tambahan informasi terkait tentang pengetahuan digital. Wilayah Kabupaten Bekasi dapat dinyatakan masih kurangnya empati dari siswa tentang wawasan dunia digital, karena sampai saat ini wilayah Kabupaten Bekasi masih banyak yang kurang memperdulikan hal tersebut. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Audi et al., (2021) di beberapa Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten

Bekasi menyatakan bahwa masih kurangnya pengetahuan tentang penggunaan media digital yang terjadi pada siswa, karena minimnya teknologi yang dimiliki oleh siswa sehingga membuat siswa kurang dapat menguasai teknologi yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Salah satu faktor yang dapat memberikan pengaruh bagi mutu pendidikan di Indonesia yaitu adanya minat belajar dari siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Landa, et. al (2021:13) menunjukkan bahwa literasi digital guru berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Dijelaskan bahwa guru yang mempunyai literasi digital yang baik maka cenderung berpengaruh dalam minat belajar siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan literasi digital penting dilakukan di zaman generasi milenial karena generasi milenial hidup di era revolusi industri 4.0.

Saat ini di Indonesia sudah terdapat aplikasi belajar berbasis digital yang bisa digunakan untuk peserta didik tingkat rendah. Salah satu aplikasi berbasis digital yaitu Sekolah Enuma. Sekolah Enuma adalah aplikasi pembelajaran berbasis digital yang menyediakan ribuan aktivitas belajar dan ratusan buku serta video yang dapat mendukung anak-anak dalam membangun keterampilan dasar untuk keberhasilan belajar. Sekolah Enuma merupakan salah satu aplikasi literasi digital yang dapat diakses secara gratis dan dapat diakses secara *offline* tanpa menggunakan jaringan internet. Di dalam aplikasi Sekolah Enuma terdapat tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia (literasi), Matematika, dan Bahasa Inggris. Aplikasi Sekolah Enuma juga berisikan konten-konten yang menyesuaikan dengan tingkat pendidikan usia dini dan sekolah dasar tingkat kelas rendah.

SDN Muara Bakti 01 merupakan salah satu sekolah di Kecamatan Babelan,

Kabupaten Bekasi yang menggunakan aplikasi Sekolah Enuma untuk media pembelajaran bagi kelas 1 dan kelas 2. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya sarana seperti tablet dan *earphone* yang disediakan oleh pihak The HEAD Foundation untuk mendukung pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi Sekolah Enuma. Sekolah Enuma merupakan program literasi digital yang pertama kali diterapkan di SDN Muara Bakti 01 dalam membantu pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Sekolah Enuma di SDN Muara Bakti 01 dilaksanakan sejak bulan Oktober 2022 sampai dengan Juni 2023.



Gambar 1.3 Proses Belajar Menggunakan Sekolah Enuma

Selama ini siswa belajar di sekolah hanya menggunakan buku saja, tetapi dengan adanya pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi Sekolah Enuma, dapat membantu siswa dalam menambah wawasan baru terhadap penggunaan teknologi di lingkup pendidikan dan memberikan pemahaman terhadap siswa, bahwa belajar tidak hanya menggunakan buku saja, melainkan juga bisa menggunakan teknologi digital seperti *handphone* maupun tablet. Selain itu siswa dapat mengikuti perkembangan zaman dan mudah beradaptasi dengan teknologi. Dengan aplikasi Sekolah Enuma juga dapat menambah pengetahuan dan informasi yang belum pernah didapatkan sebelumnya.

Siswa-siswi SDN Muara Bakti 01 tentunya sangat antusias dengan adanya pembelajaran berbasis digital melalui aplikasi Sekolah Enuma, karena ini adalah

hal baru bagi mereka dalam proses belajar dengan menggunakan tablet. Siswa-siswi sangat antusias ketika mengetahui akan belajar menggunakan tablet, karena bagi mereka belajar menggunakan tablet merupakan suatu hal yang menyenangkan. Namun di sisi lain, terkadang siswa merasakan jenuh pada saat belajar menggunakan aplikasi Sekolah Enuma. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa mudah jenuh saat belajar menggunakan aplikasi Sekolah Enuma, yaitu kurangnya fasilitas tablet yang disediakan dapat menyebabkan siswa yang sedang bermain tablet terdistraksi dengan temannya yang tidak bermain tablet, siswa sudah terlalu sering bermain *handphone* di rumah, dan siswa mudah lelah saat belajar menggunakan tablet.

Tidak hanya merasa jenuh, siswa juga mengalami beberapa kendala teknis saat belajar menggunakan tablet, seperti aplikasi tiba-tiba *blank*, tablet *lowbat* dan mati, dan kurangnya fasilitas tablet yang diberikan. Siswa juga mengalami kesulitan saat pertama kali menggunakan aplikasi Sekolah Enuma, karena akses untuk masuk ke profil siswa perlu memasukkan ikon *password* dan perlu arahan dari mahasiswa pendamping. Namun setelah sudah beberapa kali menggunakan aplikasi tersebut, siswa sudah paham dan terbiasa untuk mengaksesnya sendiri.

Saat program berjalan, peneliti melakukan observasi dan menemukan bahwa terdapat beberapa anak yang masih belum fasih dalam membaca, menghitung seperti penjumlahan dan pengurangan serta belum memahami Bahasa Inggris karena untuk anak Sekolah Dasar tingkat rendah belum mendapatkan mata pelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas 1, yaitu menurut Ibu Tuti Alawiyah selaku wali kelas 1A mengatakan

“Sekolah Enuma efektif dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam mengenal huruf dan angka melalui gambar yang tersedia pada aplikasi. Aplikasi Sekolah Enuma juga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena dalam aplikasi tersebut terdapat visual dan audio visual. Anak-anak lebih senang jika ada gambar-gambar, jadi tidak terlihat monoton dan bisa membantu siswa lebih mudah dalam menerima dan memahami materi. Sekolah Enuma ini tentu saja memberikan dampak positif bagi siswa seperti membantu siswa dalam mengenal abjad, angka, juga membantu perkembangan siswa dalam membaca, berhitung dan berpikir kreatif bagi sebagian siswa yang memang pada dasarnya aktif di kelas. Selain itu, penerapan literasi digital melalui aplikasi Sekolah Enuma dapat membantu siswa dalam menambah pengetahuan karena banyaknya aktivitas belajar di dalam aplikasi seperti buku, video dan game yang dapat menambah wawasan siswa. Kemudian juga dapat menambah pengetahuan yang belum diketahui oleh siswa, seperti siswa menambah pengetahuan baru tentang pelajaran Bahasa Inggris yang mana di aplikasi tersebut bisa memudahkan siswa dalam belajar Bahasa Inggris, karena untuk anak kelas 1 tidak ada pelajaran Bahasa Inggris, jadi Sekolah Enuma ini sangat membantu sekali”
Ibu Nur Jumiati selaku wali kelas 1B juga mengatakan

“Anak-anak lebih senang jika belajar ada tampilan gambarnya, jadi dapat dimengerti oleh anak-anak. Kemudian anak-anak lebih senang belajar jika ada video, jadi tidak hanya melihat tulisan saja. Misalnya seperti ada sejumlah gambar bebek, kemudian anak-anak menghitung jumlah gambar tersebut.”

Pembelajaran melalui aplikasi Sekolah Enuma dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Sekolah Enuma. Namun peningkatannya tidak signifikan dan prosesnya bertahap. Maka dari itu, berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Literasi Digital Melalui Aplikasi Sekolah Enuma Terhadap Minat Belajar Siswa di SDN Muara Bakti 01”** untuk dapat mengetahui dampak dari penggunaan aplikasi Sekolah Enuma di SDN Muara Bakti 01.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa

masalah, diantaranya:

1. Terdapat beberapa siswa yang belum fasih dalam membaca dan menghitung penjumlahan dan pengurangan.
2. SDN Muara Bakti 01 baru pertama kali menerapkan literasi digital di sekolah, sehingga masih proses adaptasi dengan teknologi pembelajaran.
3. Siswa SDN Muara Bakti 01 belum memahami dan belum terbiasa dalam pembelajaran menggunakan teknologi digital.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah dengan pembelajaran literasi digital melalui aplikasi Sekolah Enuma berpengaruh terhadap minat belajar siswa di SDN Muara Bakti 01?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah literasi digital melalui aplikasi Sekolah Enuma berpengaruh terhadap minat belajar siswa di SDN Muara Bakti 01.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoritis

1. Menjadi bahan pertimbangan bagi tenaga pendidik dalam menerapkan literasi digital sebagai media pembelajaran agar pendidikan di Indonesia dapat mengikuti perkembangan zaman dan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.
2. Menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang membahas terkait literasi digital dan minat belajar.

1.5.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai pentingnya pengetahuan tentang literasi digital dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan di zaman teknologi. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk para peneliti selanjutnya.

2. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat menambah pengalaman dalam menulis karya ilmiah dan menambah wawasan baru dalam mengetahui pengaruh literasi digital terhadap minat belajar siswa.

