

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan kualitas pendidikan terus diupayakan bersamaan dengan berlakunya kurikulum 2013 yang menekankan pendidikan karakter. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Amanat undang-undang ini berarti tugas dari adanya pendidikan membentuk karakter bagi para penerus bangsa agar memiliki sumber daya manusia yang sesuai dengan karakter bangsa.

Untuk mewujudkan peserta didik yang unggul budi pekertinya pemerintah membuat peraturan melalui Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti dengan membuat Gerakan Literasi Nasional. Gerakan Literasi Nasional (GLN) lahir dari sinkronisasi semua program literasi yang sudah berjalan pada setiap unit utama yang ada di dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Gerakan Literasi Nasional merupakan upaya untuk menyinergikan semua potensi serta memperluas keterlibatan publik dalam pengembangan budaya literasi. Gerakan Literasi Nasional harus dilaksanakan secara masif, baik di dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Gerakan Literasi Nasional memiliki 6 dimensi yaitu, 1) Literasi baca dan tulis, 2) Literasi numerasi, 3) Literasi sains, 4) Literasi digital, 5) Literasi finansial dan 6) Literasi budaya dan kewargaan (Kemendikbud:2017). Salah satu kemampuan literasi yang dibutuhkan dalam abad ke-21 ini adalah literasi digital. Gilster dalam (Siti, 2018) menyatakan bahwa literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Gilster mengemukakan bahwa terjadi proses berpikir kritis siswa ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital.

Pentingnya literasi digital dikembangkan sebagai alat untuk melindungi orang dari terpaan media agar memiliki kemampuan berpikir kritis serta mampu mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam media (Siti, 2018). Oleh karena itu literasi digital dibutuhkan dalam masyarakat, terutama anak dan remaja untuk menyaring informasi yang disajikan di media sosial. Saat ini penyebaran informasi yang terjadi di dunia sangat cepat. Bahkan anak usia sekolah dasar pun sangat lah cepat dalam mengakses berbagai macam situs maupun aplikasi yang banyak disediakan secara gratis Fitri, (2017).

Literasi digital harus ditanam sejak dini, karena dengan adanya literasi digital anak akan memahami apa manfaat dan dampak dari media dan anak pun terjauh dari kecanduan gawai (Day & Qodariah, 2018). Beberapa dampak positif dan negatif dari bermain gawai pada anak usia dini. Dampak positifnya yaitu dapat mencari permainan yang edukatif, belajar tanggap teknologi, dapat mencari informasi pendidikan yang inovatif, melatih fungsi

otak, mempermudah komunikasi, dan memperluas jaringan pertemanan. Sementara dampak negatifnya adalah bahaya radiasi terhadap anak, terkena *cyber bullying*, Anak menjadi kecanduan, Hambatan terhadap perkembangan, Lambat memahami pelajaran, Beresiko terhadap perkembangan psikologi anak Kurnia dalam (Day & Qodariah, 2018). Penggunaan yang baik dapat meningkatkan prestasi, sebaliknya penggunaan yang buruk dapat berakibat negatif terhadap diri anak dan remaja Retnowati dalam (Fernanda dkk., 2020)

Di Indonesia masih banyak siswa yang memiliki tingkat literasi digital yang tergolong rendah. Hal tersebut didasarkan dari survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (2020) yang dilakukan di 34 provinsi dengan tujuan membangun kerangka untuk mengukur literasi digital di seluruh provinsi Indonesia. Adapun indeks literasi digital nasional ada di angka 3,47 dari skala 1 hingga 4. Hal ini menunjukkan bahwa indeks literasi digital di Indonesia masih di bawah tingkatan baik. Faktor yang mempengaruhi rendahnya literasi digital di Indonesia ini karena masih banyak seperti mutu pendidikan yang masih rendah, fasilitas yang kurang memadai, dan masih belum adanya inovasi dari guru (Yusrizal & Fatmawati, 2021). Apabila di lihat dalam budaya membaca di Indonesia masih sangat lemah terutama pada siswa Sekolah Dasar (Aziz & Yuwono, 2020).

Dalam peningkatan literasi digital sekolah memiliki peran yang sangat penting, oleh karena itu harus diimbangi dengan kualitas guru yang dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Guru harus aktif mengikuti perkembangan pengetahuan dan teknologi, guru juga harus bisa

memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran supaya tidak monoton. Di era sekarang yang ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang pesat sumber belajar yang hanya berasal dari buku tidak cukup, dengan hal ini perlu solusi yang baru sebagai penyampaian materi dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur, sehingga perlu mengembangkan sebuah media belajar yang lebih efektif, inovatif, fleksibel, dan efisien (Syaiful Sagala, 2012). Guru dapat mengembangkan media dengan kreativitasnya dengan melihat fenomena di lingkungannya yang dapat di sampaikan melalui media pembelajaran khususnya yang terkait dengan implementasi kurikulum 2013 dalam literasi digital. Namun faktanya masih banyak guru yang mengajar dengan metode konvensional yaitu dengan ceramah menjadi metode yang sering digunakan dalam proses pembelajaran (Susanto, 2013).

Oleh karena itu guru perlu menggunakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk meningkatkan literasi digital. Dalam hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Model pembelajaran *project based learning* ini dirancang agar peserta didik mampu menyelesaikan sebuah masalah melalui aktivitas proyek, dengan adanya kerja proyek ini peserta didik akan mendapatkan pengalaman nyata tentang perencanaan suatu proyek (Surya, 2018). Adapun kelebihan menggunakan model *project based learning* ini yaitu dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam menyusun proyek meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi dan kekompakan serta meningkatkan ketrampilan mengelola sumber (Niswara, 2019).

Hasil penelitian (Nadia dkk, 2022) mengatakan bahwa penggunaan model *project based learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi dan literasi digital pada siswa kelas V. Hasil penelitian Siti, dkk, (2021) mengatakan bahwa model *project based learning* mampu memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi digital.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini mengakibatkan banyak hal mengalami transformasi, begitu pun dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan saat ini sudah banyak memanfaatkan teknologi platform sosial atau media sosial, di Indonesia juga sudah memanfaatkan media sosial untuk pembelajaran salah satunya yaitu Tiktok. Menurut Aji & Setiyadi, (2020) aplikasi Tiktok adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik asal negeri Tiongkok yang diluncurkan pada awal September 2016. Tiktok adalah platform bagi destinasi video singkat yang dapat digunakan oleh siapa saja melalui ponsel. Platform video singkat ini mendapat banyak perhatian dari masyarakat karena merupakan aplikasi yang paling banyak diunduh.

Ramdani, Hadiapurwa, dan Nugraha, (2021) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi tiktok yaitu dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah memahami materi, menambah pengetahuan, menggali kreativitas peserta didik, memiliki fitur yang relevan dengan perkembangan peserta didik, meningkatkan kepercayaan peserta didik dan untuk edukasi kepada peserta didik. Tiktok mempunyai beberapa kelebihan dalam menunjang pembelajaran seperti banyak masyarakat menggunakan aplikasi

tiktok khususnya, aplikasi tiktok mudah dioperasikan, fitur-fitur tiktok mendukung pembelajaran seni, serta mempunyai manfaat yang mendukung perkembangan peserta didik (Dian, dkk:2021).

Penelitian yang dilakukan Awalinda dan Fitri (2022) mengemukakan bahwa tiktok dapat meningkatkan pengetahuan serta meningkatkan literasi sastra siswa. Demikian juga dengan hasil penelitian Ericha, dkk (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media tiktok sebagai pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Wisnu (2018) mengatakan bahwa tiktok cukup efektif dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri Dukuhtengah dengan melakukan wawancara dengan guru peneliti menemukan bahwa sekolah merespon adanya perkembangan literasi digital dengan memberikan fasilitas yang dapat mengembangkan kemampuan literasi digital dengan memasang wifi, dan hampir seluruh siswa sudah memiliki gadget. Namun guru belum menerapkan pembelajaran yang dapat mendorong literasi digital karena masih menggunakan model pembelajaran yang lama yaitu ceramah, guru juga kurang memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, kegiatan literasi sudah terlaksana tapi tidak setiap hari, dan rendahnya kemampuan dalam mendapatkan, mengelola, dan memahami informasi secara digital.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mencoba menggunakan model pembelajaran *project based learning*

yang dikombinasikan dengan penggunaan media tiktok dengan judul “Efektivitas Model *Project based learning* Berbantuan Tiktok Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas V SD Negri Sedesa Galuhtimur”. Melalui model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan literasi digital siswa.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku.
3. Rendahnya literasi digital siswa.

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Project based learning*
2. Aspek yang diamati dalam literasi digital yaitu aspek pengetahuan yang terdiri dari kemampuan mengambil, menggunakan, dan menganalisis informasi dari media

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan literasi digital siswa antara sebelum diberi perlakuan *project based learning* berbantuan tiktok dan sesudah diberi perlakuan *project based learning* berbantuan tiktok?
2. Apakah ada perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan *project based learning* berbantuan tiktok dan kelas yang tidak diberi perlakuan *project based learning* berbantuan tiktok?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang akan menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan literasi digital siswa antara sebelum diberi perlakuan *project based learning* berbantuan tiktok dan sesudah diberi perlakuan *project based learning* berbantuan tiktok.
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan *project based learning* berbantuan tiktok dan kelas yang tidak diberi perlakuan *project based learning* berbantuan tiktok.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan nantinya akan menambah ilmu pengetahuan dan memberikan sumbangan mengenai peningkatan literasi digital dengan menggunakan teknologi yaitu tiktok.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pemanfaatan aplikasi tiktok dalam meningkatkan literasi digital.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini nantinya akan sebagai bahan masukan guna meningkatkan literasi digital.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menambah pengetahuan dan meningkatkan minat baca.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan literasi digital siswa.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam skripsi ini terdiri dari tiga bagian, secara garis besar akan dijelaskan sebagai berikut. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, nota dinas pembimbing, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bagian utama terdiri atas bab I, berisi pendahuluan dengan sub-sub: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab II, berisi landasan teori dan kajian Pustaka dengan sub-sub: landasan teori, kajian Pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Pada bab III, berisi metode penelitian dengan sub-sub: waktu dan tempat penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, validitas instrumen teknik analisis data, dan hipotesis penelitian. Bab IV, berisi hasil dan pembahasan dengan sub-sub: hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab V, berisi simpulan dan saran dengan sub-sub: simpulan dan saran. Bagian akhir terdiri atas daftar Pustaka dan lampiran-lampiran.