

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia terus mengalami kemajuan. Dalam dua tahun terakhir, Indeks Pembangunan TIK (IP-TIK) Indonesia tumbuh sebesar 5,08 persen, yaitu dari 5,32 di 2019 menjadi 5,59 di 2020 pada skala 0–10 (Badan Pusat Statistik, 2021). Polling Indonesia dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) menyatakan bahwa pada tahun 2019-2020 dari total populasi sebanyak 266,91 juta jiwa penduduk di Indonesia 196,71 juta jiwa atau sekitar 73,7% merupakan pengguna internet. Pengguna internet di Indonesia tersebar dari berbagai generasi namun Musiin & Indrajit (2020:8) mengungkapkan bahwa pengguna internet terbesar berada di usia 15-19 tahun yakni siswa-siswi SMP dan SMA yang merupakan kelompok generasi Z. Berdasarkan data yang telah diuraikan sebagian besar penduduk Indonesia telah mengikuti perkembangan teknologi dilihat dari persentase pengguna internet yang mencapai lebih dari 70%. Hal ini menunjukkan bahwa penduduk Indonesia terutama kelompok usia muda telah melek teknologi informasi dan komunikasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi atau *Information communication technology* (ICT) memfasilitasi berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satunya di bidang pendidikan dan pembelajaran (Wardani, Rofi'i, & Harwanto, 2020). Potensi pemanfaatan ICT dalam pendidikan sangat banyak diantaranya adalah untuk meningkatkan akses pendidikan, meningkatkan efisiensi, serta kualitas pembelajaran dan pengajaran (Surjono, 2013). Pembelajaran pada kurikulum 2013 juga menekankan pada pemanfaatan ICT, sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 bahwa salah satu prinsip pembelajaran kurikulum 2013 adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pada kondisi saat ini, salah satu contoh pemanfaatan ICT adalah melakukan Pembelajaran online (daring) melalui berbagai aplikasi yang ada (Herlinda, Fitria, & Puspita, 2020).

Pembelajaran dalam jaringan (daring) dapat menyebabkan peserta didik berinteraksi dengan internet dalam jangka waktu yang lama. Proses pembelajaran

seperti ini dapat dikatakan sebagai penggunaan internet secara positif karena aktivitas tersebut menyebabkan peserta didik semakin akrab dengan kegiatan menggunakan di internet untuk mencari berbagai informasi mengenai materi pembelajaran, menambah pengetahuan dalam bidang lain, ataupun sekedar mencari jawaban ketika mengerjakan tugas, namun sekalipun peserta didik semakin mengenal penggunaan internet, kredibilitas konten yang dipilih oleh mereka harus dilandasi dengan kemampuan literasi digital.

Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang diterapkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Lima hal lainnya antara lain literasi baca tulis, numerasi, sains, finansial serta budaya dan kewarganegaraan (Pratama, Hartini, & Misbah, 2019). Literasi digital menurut Gilster (1997) diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas dan diakses melalui komputer. Jadi kemampuan literasi digital bukan hanya mengenai proses mengakses dan mencari informasi di internet ataupun penggunaan fitur komputer yang canggih saja tetapi juga termasuk pemanfaatan informasi yang diperoleh dalam kegiatan sehari-hari. Penerapan literasi digital di sekolah merupakan tugas yang harus dilakukan oleh semua warga sekolah baik itu guru, siswa, tenaga kependidikan, dan orang tua. Selain itu literasi digital di sekolah akan berkembang baik jika kegiatan pembelajaran telah didukung oleh sarana dan prasarana yang mendukung digitalisasi salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran termasuk segala sesuatu yang ada di dalam alat tersebut. Dalam pembelajaran berbasis *online, learning management system* (LMS) merupakan media yang tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut Aaron Qugley (Yana & Adam, 2019) LMS merupakan sebuah lingkungan pembelajaran digital yang mengelola semua aspek pembelajaran. Dewasa ini banyak LMS yang berkembang dan digunakan dalam pembelajaran salah satunya Sekolah Pintar Indonesia (SPI) .

Sekolah Pintar Indonesia (SPI) merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh vendor lokal sebagai aplikasi pengelola proses pembelajaran (Amarulloh, Surahman, & Meylani, 2020). Beberapa sekolah di kota Tasikmalaya telah terdaftar

sebagai pengguna aplikasi ini salah satunya SMAN 6 Tasikmalaya yang bekerjasama untuk menggunakan aplikasi tersebut sebagai alat bantu dalam pengelolaan kelas. SMAN 6 Tasikmalaya menggunakan media Sekolah Pintar Indonesia (SPI) sebagai sistem pengelolaan kelas yang utama dalam proses pembelajaran secara daring meskipun pada beberapa mata pelajaran penggunaan media untuk proses pembelajaran diserahkan kembali pada guru mata pelajaran untuk menggunakan aplikasi ini atau menggunakan media yang lainnya, baik menggunakan aplikasi *chatting* ataupun media sejenis lainnya. Selain kegiatan pembelajaran, kegiatan evaluasi juga dilaksanakan dalam aplikasi Sekolah Pintar Indonesia (SPI).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Biologi pada 22 Februari 2021 dikatakan bahwa peserta didik sudah terbiasa untuk memanfaatkan internet dan mesin pencarian yang ada di *smartphone* namun perilaku *copy paste* atau menyalin informasi masih dilakukan oleh peserta didik. Selain itu hasil observasi yang dilakukan peneliti selama melakukan kegiatan PLP di SMA Negeri 6 Tasikmalaya menunjukkan bahwa peserta didik lebih memilih untuk mencari jawaban di internet karena dianggap lebih praktis dan membutuhkan waktu yang singkat dibandingkan dengan mencari jawaban di buku. Hal negatif dari hal tersebut adalah peserta didik terbiasa untuk menyalin jawaban yang ditemukan dalam hasil pencarian tanpa melihat kredibilitas konten yang mereka jadikan sebagai sumber belajar. Menurut Winoto (2015) terdapat tiga komponen kredibilitas sumber yakni keahlian (*expertise*), dapat dipercaya (*truthworthiness*), dan faktor daya tarik komunikator (*attractiveness*). Belum diterapkannya hal tersebut dapat menjadi indikasi bahwa peserta didik belum dibiasakan dengan literasi digital.

Peneliti menduga penggunaan media digital yang belum efektif seperti cara memperoleh dan mengolah informasi yang tidak baik akan menyebabkan peserta didik menyerap materi dari sumber yang tidak relevan dapat berimplikasi pada proses pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil tes harian peserta didik yang tidak memuaskan. Dalam hal ini, upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengefektifkan proses

pembelajaran dengan memanfaatkan media yang telah disediakan sekolah yaitu *Learning Management System* Sekolah Pintar Indonesia. LMS tersebut akan menjadi perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Seperti yang dikatakan Amarulloh et al. (2020) bahwa penggunaan media aplikasi berbasis android dapat mempengaruhi kemampuan literasi informasi pada pembelajaran biologi dan juga peningkatan perolehan nilai peserta didik.

Berdasarkan Permendikbud No 24 tahun 2016, materi keanekaragaman hayati memiliki tujuan yaitu merumuskan upaya-upaya yang dapat dilakukan dalam pelestarian keanekaragaman hayati. Oleh karena itu, peserta didik perlu dilatih untuk menerapkan literasi digital dalam menjelaskan tingkatan keanekaragaman hayati, menganalisis keanekaragaman hayati di Indonesia, menganalisis penyebab hilangnya keanekaragaman hayati di berbagai tempat, dan merumuskan upaya untuk mengatasi permasalahan pelestarian keanekaragamana hayati terutama yang ada di sekitar, maka kemampuan memilih dan menilai media dan sumber digital dibutuhkan untuk merumuskan setiap gagasan pemecahan masalah.

Penggunaan media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia (SPI) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi materi keanekaragaman hayati. Penggunaan aplikasi berbasis teknologi diharapkan dapat melatih peserta didik untuk melek teknologi di zaman yang serba digital ini. Selain itu, penggunaan aplikasi ini diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi keanekaragaman hayati sehingga hasil belajarnya meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

- a. Apakah penggunaan media membantu mempermudah proses pembelajaran?
- b. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat melatih kemampuan literasi digital peserta didik?
- c. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keanekaragaman Hayati?
- d. Apakah media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia (SPI) dapat memudahkan proses pembelajaran?

- e. Apakah kemampuan literasi digital memengaruhi cara peserta didik mengolah informasi dalam pembelajaran?

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka perlu adanya pembatasan masalah yang meliputi:

- a. Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sekolah Pintar Indonesia (SPI) ;
- b. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2020/2021;
- c. Kemampuan literasi digital dalam penelitian ini diukur dengan kuesioner berdasarkan indikator yang dikemukakan Gilster yang mencakup pencarian internet, navigasi hipertekstual, evaluasi konten, dan penyusunan pengetahuan;
- d. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa pilihan majemuk dari taksonomi Bloom revisi dengan dimensi kognitif yang terdiri dari C1 (mengingat), C2(memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi).

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia (SPI) terhadap kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada materi Keanekaragaman Hayati?

1.3 Definisi Operasional

Penulis mendefinisikan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari timbulnya salah pengertian maupun perbedaan istilah, diantaranya sebagai berikut:

- a. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku setelah mengalami proses pembelajaran, perubahan dapat diamati dalam aspek kognitif dan pengetahuan. Hasil Belajar dalam penelitian ini ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen berupa pilihan majemuk berjumlah 29 soal dengan indikator dari taksonomi bloom revisi yang dibatasi dengan dimensi kognitif terdiri dari C1 (mengingat), C2 (memahami), C3

(menerapkan), C4 (menganalisis), C5(mengevaluasi) dan dimensi pengetahuan K1(faktual), K2 (konseptual), dan K3 (prosedural).

- b. Kemampuan Literasi digital yaitu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas dan diakses melalui komputer. Kemampuan literasi digital ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh dari pengukuran instrumen berupa angket dengan 18 dengan menggunakan indikator dari Gilster (1997), yang terdiri dari 4 indikator meliputi pencarian internet, panduan arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, dan penyusunan pengetahuan.
- c. Media Pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia (SPI) adalah *platform* pendidikan yang dapat membantu proses pembelajaran dengan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan. Media Sekolah Pintar Indonesia (SPI) dapat digunakan melalui aplikasi maupun browser.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia (SPI) terhadap kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada materi Keanekaragaman Hayati.

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Sekolah Pintar Indonesia (SPI) terhadap kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini menjadi alat uji berbasis metode ilmiah tentang penggunaan aplikasi Sekolah Pintar Indonesia (SPI) dalam pembelajaran dan meningkatkan melek teknologi yang dapat berdampak pada akreditasi.

2) Bagi Guru

Penelitian ini menjadi alat uji berbasis metode ilmiah dan menjadi salah satu acuan tentang efektifitas penggunaan aplikasi Sekolah Pintar Indonesia (SPI) dalam pembelajaran.

3) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini mempermudah peserta didik dalam mendapatkan akses belajar dan memperluas ruang dan waktu pembelajaran bagi peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini melatih peneliti dalam merancang suatu percobaan dan penyusunan suatu karya ilmiah