

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada abad 21 berkembang dengan sangat pesat, ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam dunia pendidikan, dalam menghadapi perubahan tersebut peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir yang kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, dan literasi media serta menguasai teknologi informasi dan komunikasi Frydenberg dan Andone (Akhmalia dkk, 2018: 56). Oleh karena itu, agar pembelajaran pada abad 21 sukses guru harus merancang desain pembelajaran yang mampu memuat keterampilan pada abad 21. Hal yang dapat dilakukan yaitu menerapkan penggunaan internet dalam pembelajaran dimana menurut Trilling dan Fadel (Akhmalia dkk, 2018: 56) penggunaan internet dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan teknologi dan media informasi.

Masyarakat maju menyakini bahwa literasi merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia sebagai masyarakat dunia yang bergerak seiring cepatnya waktu. Masyarakat di negara-negara maju literasi diposisikan sebagai salah satu hak asasi setiap warga bangsanya yang wajib difasilitasi oleh negara. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang menjadi salah satu bagian negara-negara di dunia yang berupaya menggalakkan literasi sebagai agenda berkelanjutan.

Masyarakat Indonesia memiliki budaya melek teknologi yang cukup rendah. Tanda-tandanya tradisi literasi begitu tampak dalam kehidupan sehari-hari, seperti rendahnya minat membaca dan menulis di kalangan masyarakat. Masyarakat lebih senang menonton TV dan mendengarkan music, dll. Dalam era gadget dan internet seperti sekarang ini, rendahnya budaya literasi dapat merongrong jati diri sebagai pelajar. Rendahnya budaya literasi dapat menyebabkan kegagapan dalam menghadapi teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang luar biasa pada saat ini. Masyarakat mudah mengakses dan menyebarkan berita-berita atau informasi *hoax*. Tak sedikit kasus *bullying*, penipuan, dan pornografi/aksi yang

berawal dari kurang cerdasnya berliterasi, baik yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Masyarakat yang tidak memiliki kesiapan dalam menerapkan teknologi informasi, dan juga yang tidak melek terhadap informasi yang dibawa media menimbulkan berbagai permasalahan seperti masalah fisik dan psikis. Bagi pelajar yang tidak bijak terhadap media digital dapat menimbulkan tindakan konsumtif seperti kecanduan menonton televisi, bermain *games* baik *online* maupun *offline*, bersosial media tanpa batas waktu, mengakses situs pornografi, dan informasi lain yang kurang bermanfaat (Asari, 2019: 99).

Indonesia telah melakukan Gerakan Literasi Nasional dengan tujuan dapat melakukan percepatan terbangunnya Budaya Literasi Indonesia yang saat ini diketahui masih rendah. Hasil survei yang dilakukan *Central Connecticut State University* (2016) menunjukkan Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara Skor PISA dan Indonesia menempati urutan ke-64 dari 72 Negara Skor INAP menunjukkan kategori kurang. Indeks baca masyarakat Indonesia hanya 0,00 artinya belum ada ketercapaian minimal yang menggambarkan bahwa baca Indonesia dapat dikatakan belum terdapat perkembangan dengan pembandingan negara lain (Masitoh, 2018: 14).

Ferguson (Masitoh, 2018: 15) mengemukakan bahwa ada lima komponen yang mesti diperhatikan dalam proses literasi di sekolah, terutama di satuan pendidikan dasar. Kelima hal tersebut yaitu: (1) Literasi Dasar (*Basic Literacy*), (2) Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), (3) Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), (4) Literasi Media (*Media Literacy*), dan (5) Literasi Visual (*Visual Literacy*). Asumsi yang terbangun pada masyarakat dunia, jika suatu bangsa bercita-cita negaranya menjadi maju, maka kelima komponen literasi tersebut harus dimilikinya. Bangsa Indonesia yang menjadi salah satu anggota warga masyarakat dunia memiliki konsekuensi dan secara otomatis menyelaraskan diri untuk berupaya menyelenggarakan lima komponen literasi dalam kehidupan pendidikan di sekolah dan ekosistem pendidikan.

Guru dapat mengembangkan kreativitasnya dengan meramu fenomena yang disampaikan tersebut untuk dimanfaatkan untuk media pembelajaran bahkan sumber belajar, khususnya yang terkait dengan implementasi kurikulum dan

pembudayaan literasi digital. Salah satu kreativitas yang dapat dihasilkan di antaranya dapat berupa “*Blanded Learning*”. Dengan harapan akan memberi dampak positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dari itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengajak para guru khususnya guru sekolah dasar merancang pembelajaran *Blanded Learning* dalam implementasi literasi digital sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Handphone dalam era global sudah menjadi kebutuhan warga masyarakat termasuk di dalamnya adalah para siswa sekolah. Saat ini, *handphone* semata-mata untuk pemenuhan kepentingan berkomunikasi, mengabarkan sesuatu atau mencari sesuatu. Para siswa belum menggunakan sisi positif lainnya untuk menjadi kebutuhan di kalangan pelajar khususnya siswa SD dan SMP. Kebermanfaatan yang sangat mungkin dioptimalkan, di antaranya yaitu menggunakan *handphone* sebagai media pembelajaran bahkan menjadi sumber belajar. Jika ada yang memanfaatkan, hanya sebagaimana kecil guru dari sekitar 3 juta guru Indonesia yang memanfaatkan ponsel sebagai media dan atau sumber belajar dalam proses pembelajaran (Masitoh, 2018).

Kenyataannya masih banyak desain pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak memuat keterampilan pada abad 21. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas V UPT SD Negeri 2 Yogyakarta dalam pembelajaran guru menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher centered*), ketika menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam belajar, penggunaan metode ceramah menurut guru kurang meningkatkan penguasaan konsep siswa, guru mengalami kekurangan waktu dalam pembelajaran.

Hal tersebut juga dibuktikan dengan belum tercapainya nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan di sekolah yaitu 73. Hali ini terbukti dari 33 siswa hanya 14 siswa yang dapat melewati KKM. Berikut peneliti rangkum dalam tabel berikut :

Tabel 1.1 Data Hasil Nilai Ujian Semester Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V
UPT SD Negeri 2 Gadingrejo Semester Genap Tahun Ajaran 2020/ 2021

Nilai	Kelas		Jumlah	Persentase
	A	B		
≥ 73	8	6	14	42,42%
< 73	9	10	19	57,58%
Jumlah	17	16	33	100%

Sumber: Penilaian IPA UPT SD N 2 Gadingrejo

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa desain pembelajaran dengan metode ceramah kurang efektif. Oleh karena itu, guru harus memilih model pembelajaran yang cocok. Model pembelajaran harus mampu mengatasi kesulitan-kesulitan siswa sehingga siswa memiliki pemahaman konsep yang baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Model *Blended Learning*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berjudul “Efektivitas Penggunaan Model *Blended Learning* dalam Penguasaan Literasi Digital di Kalangan Siswa SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model *blended learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan literasi siswa SD?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model *blended learning* efektif dalam meningkatkan penguasaan literasi siswa SD.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Manfaat praktis artinya hasil penelitian bermanfaat bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi sekolah, guru, siswa,

orangtua dan peneliti. Berikut merupakan uraian dari manfaat penelitian secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dilaksanakan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu memberikan kontribusi dibidang pendidikan dengan memberikan tambahan referensi dan informasi mengenai efektivitas penggunaan model *blended learning* dalam penguasaan literasi digital.
- b. Menambah dan memperluas pengetahuan khususnya mengenai model *blended learning* dan literasi digital.
- c. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya khususnya di bidang pendidikan dan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah. Manfaat tersebut antara lain :

- a. Manfaat bagi guru
Dapat menjadi pengetahuan baru dan dapat menjadi sumber rujukan untuk termotivasi dalam menggunakan model *blended learning* guna meningkatkan penguasaan literasi digital dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana yang baru dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Manfaat bagi siswa
Dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang lebih bermakna dalam melatih kemampuan berpikir siswa terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan model *blended learning*.
- c. Manfaat bagi sekolah
Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan dapat memberikan informasi bagi pihak sekolah sehingga dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan penguasaan literasi digital yang dipengaruhi oleh model *blended learning*.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan menggunakan model *blended learning* untuk meningkatkan penguasaan literasi digital di kalangan siswa SD.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar pembahasan tidak meluas, maka ruang lingkup dalam penelitian ini hanya terbatas pada:

1. Fokus masalah dalam penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan model *blended learning* serta penguasaan literasi digital.
2. Subjek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas V UPT SD Negeri 2 Yogyakarta Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.
3. Tempat penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 2 Yogyakarta Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.
4. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.