

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam kehidupan mengalami perkembangan yang cepat, dibuktikan dengan kedatangan juga perkembangan pada bidang informasi dan teknologi. Dengan adanya teknologi informasi dapat memudahkan aktivitas manusia yang lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi didapatkan secara murah dan dapat memudahkan dalam mengakses informasi dalam waktu cepat dan dalam perkembangan teknologi tidak dapat dihindari karena akan terus berjalan beriringan dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Kemudahannya menjadikan sebuah inovasi dalam perkembangan teknologi informasi yang pada penggunaannya dapat memberikan banyak manfaat. Perkembangan teknologi informasi diawali dengan ditemukannya mesin cetak, kertas, hingga koran sebagai salah satu media yang dijadikan alat untuk menyebarkan informasi hingga kini muncul berbagai perangkat canggih yang dimanfaatkan sebagai media digital dan didukung dengan adanya internet yang sangat mudah didapatkan.

Pemanfaatan teknologi diterapkan juga pada sektor pendidikan untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas. Pendidikan merupakan sebuah upaya dalam membentuk individu memiliki kepribadian dengan keyakinan yang sudah sesuai dengan keputusan diri sendiri (Salahudin, Komarudin, & Rahman, 2019). Peran pendidikan mempunyai posisi yang sangat penting bagi aktivitas kehidupan, dengan pendidikan maka seseorang akan mendapatkan sebuah proses pembelajaran yaitu pengetahuan dan perilaku dari seseorang yang akan membimbing di dalam pendidikan. Dunia pendidikan juga tidak mau tertinggal dalam teknologi tersebut untuk bisa memajukan dan memberikan inovasi dari bentuk konvensional menjadi bentuk digital sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan perkembangan teknologi dalam pendidikan tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Implementasi teknologi dikenal dengan *e-learning* dengan berbagai ragam yang telah diperlihatkan melalui media elektronik seperti audio/video, TV interaktif, *compact disc* (CD), dan internet (Jamun, 1996). Media digital dalam

pembelajaran dapat menciptakan perubahan-perubahan yang baik dalam proses pembelajaran karena dapat membuka akses bagi siswa untuk mendapatkan informasi dari beragam sumber yang telah disediakan, seperti *digital library*, *electronic journal*, dan *electronic book* (Effendi, Bustanur, & Mailani, 2019). Oleh karena itu, dengan penggunaan media digital tersebut siswa harus memiliki kemampuan literasi digital.

Literasi digital adalah kecakapan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk ketenagakerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan bahkan pendidikan (UNICEF, 2019). Menurut kemendikbud (2017) literasi digital ialah kecakapan yang tidak hanya menyertakan kecakapan dalam alat teknologi informasi dan komunikasi, namun membutuhkan keterampilan dalam melakukan proses belajar dalam hal mengenal masyarakat dan lingkungan, serta mempunyai perilaku, tajam dalam menganalisa, memiliki kemampuan untuk menciptakan serta bersifat menginspirasi sebagai kompetensi digital. Literasi digital ialah salah satu dari berbagai macam literasi dasar yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas (Pratama, Hartini, & Misbah, 2019). Literasi digital melibatkan beberapa dari kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak atau mengoperasikan perangkat digital yaitu meliputi beraneka macam kognitif, motorik, sosiologis, dan emosional yang kompleks keterampilan yang menjadi sebuah keperluan dalam lingkungan digital (Alkalai, 2004).

Pentingnya literasi digital dalam proses pembelajaran yaitu supaya terjadi kelancaran dan efektivitas yang dilakukan oleh siswa dan juga dapat memberikan kemungkinan pada siswa untuk menyiapkan kehidupan di masa yang akan datang yang sesuai dengan kebutuhannya (Latip & Sutantri, 2021). Seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, literasi digital ialah suatu hal krusial yang harus dimiliki oleh siswa. Bagi anak-anak, kurangnya literasi digital dapat menyebabkan kecanduan dalam acara televisi, bermain *game online*, menggunakan sosial media yang berlebihan, *infotainment*, berita kriminal, hingga kurangnya penyaringan mengenai informasi hoaks, bahkan kurangnya literasi digital dapat

menyebabkan juga terjadinya perundungan secara virtual (Asari, Kurniawan, & Ansor, 2019).

Implementasi literasi digital di sekolah yaitu dengan siswa mendapatkan informasi yang lebih luas melalui informasi yang tersedia di media elektronik dalam menambah pengetahuan dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Proses belajar mengajar di kelas, guru hanya sebagai pembimbing dan pengawasan dalam penggunaan alat digital dan menjadi faktor utama dalam pembentukan literasi digital siswa (Ginjar, Putri, Nisa, Hermanto, & Mewangi, 2019). Sistem manajemen yang digunakan dalam pembelajaran di kelas tinggi pada zaman sekarang yaitu bisa menggunakan semacam *google classroom*, *zoom meeting*, *google meet*, *visco webex*, dan grup *whatsapp* yang dapat memberikan pengaruh positif dalam aspek pengetahuan dan keterampilan (Rahman, Ariawan, & Pratiwi, 2020). Selain itu, kegiatan literasi digital di kelas juga dapat dilakukan dengan cara menggunakan LCD atau *power point*. Oleh karena itu, kegiatan literasi digital dengan kombinasi teknologi digital dapat menjadi sebuah inovasi untuk diterapkan di dalam kelas supaya proses belajar mengajar tidak membosankan menggunakan konsep lama (Romadonna, Jessica, & Harmianto, 2020). Literasi digital dapat memengaruhi hasil belajar siswa dan sumber informasi yang berkaitan dengan bahan belajar dapat diperoleh siswa melalui penggunaan literasi digital tersebut yang dinamakan dengan internet.

Hasil belajar merupakan pemerolehan dari suatu interaksi proses pembelajaran antara siswa dengan guru. Hasil belajar ialah sebuah kapabilitas yang dimiliki oleh siswa yang berasal dari pengalaman belajarnya dan dapat dibuktikan dengan kemahiran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan evaluasi (Salahudin, Siregar, & Nur'azizah, 2021). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Muflihah (2021) hasil belajar siswa ialah penguasaan yang didapatkan selepas melewati proses belajar. Hasil belajar tersebut berupa angka-angka evaluasi terhadap kapasitas siswa setelah menempuh pembelajaran. Angka dalam hasil belajar merupakan untuk melihat kekuatan daya serap siswa setelah melewati pemerolehan dalam materi pelajaran. Keberhasilan hasil belajar

merupakan sebuah akhir dari pencapaian semua pihak dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Biasanya penggunaan digital di lingkungan siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) ialah hanya sampai batas perangkat untuk mengetahui informasi, mencari materi belajar, dan untuk melakukan komunikasi dengan guru (Giovanni & Komariah, 2019). Oleh karena itu, penggunaan literasi digital sangat dibutuhkan untuk anak-anak khususnya siswa untuk bisa menyaring informasi yang berkenaan dengan hal negatif. Penggunaan literasi digital yang bijak merupakan salah satu kemampuan untuk bisa mengembangkan intelektual (Fauzi & Marhamah, 2021). Ketidakmampuan siswa dalam memahami literasi digital dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Salah satu contoh dalam ketidakmampuan memahami literasi digital yang berdampak pada hasil belajar ialah menerima informasi hoaks dan perundungan secara virtual yang kemudian akan berdampak pada emosi siswa sehingga tidak adanya gairah untuk belajar. Selain itu, penggunaan media digital seperti internet sangat meningkat karena kebutuhan informasi sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti bermaksud untuk mengetahui hubungan literasi digital dengan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Kemampuan Literasi Digital dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug” dikarenakan masalah tersebut bersifat kekinian dan belum pernah ada penelitian serupa di sekolah tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan literasi digital siswa kelas tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug?
3. Bagaimana hubungan kemampuan literasi digital siswa dengan hasil belajar siswa kelas tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug?

### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk menjawab rumusan masalah di atas, maka kegiatan penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan.

1. Kemampuan literasi digital siswa kelas tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug.
2. Hasil belajar siswa kelas tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug.
3. Hubungan kemampuan literasi digital siswa dengan hasil belajar siswa kelas tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti membagi manfaat penelitian menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis yang dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran serta dalam pemikiran dan pengetahuan bagi yang membacanya untuk mengembangkan literasi digital yang terjadi di lingkungan bahkan bagi pendidikan Indonesia. Penelitian ini juga untuk menambah sumber informasi yang berkaitan dengan kemampuan literasi digital dengan hasil belajar siswa.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberinya pengetahuan mengenai kemampuan literasi digital untuk bisa memilah informasi dengan bijak yang beredar. Adanya literasi digital siswa juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

##### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat mengamalkan peran pengetahuannya dan memberikan inovasi dalam pembelajarannya. Guru dapat mengembangkan kemampuan literasi digital dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas tinggi di Madrasah Ibtidaiyah (MI).

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti lain dan memperoleh pengalaman, pemahamannya mengenai informasi literasi digital. Penelitian ini juga dapat mengetahui hubungan kemampuan literasi digital dengan hasil belajar siswa kelas tinggi di Madrasah Ibtidaiyah (MI).

**E. Kerangka Berpikir**

Literasi digital di sekolah sangat penting karena dapat meminimalisir terjadinya penerimaan informasi tidak benar. Selain itu dengan adanya literasi digital dapat meningkatkan fungsi internet dengan bijak. Internet dapat digunakan oleh siswa sebagai sarana belajar dan mendapatkan informasi serta pengetahuan atau wawasan baru. Kemajuan teknologi dapat memudahkan siswa untuk bisa belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun dengan memanfaatkan mesin pencarian seperti *google*. Sedangkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan dapat memanfaatkan proses belajar untuk mengakses berbagai sumber yang disediakan, seperti elektronik buku, dan jurnal. Pada proses pembelajaran yang positif melalui literasi digital, maka akan berdampak baik juga pada hasil belajar siswa.

Literasi digital ialah sebuah minat, perilaku, dan kecakapan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital dan sarana hubungan untuk mengakses, mengelola, menyatukan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, mengumpulkan dan menciptakan pengetahuan, dan wawasan baru untuk berkomunikasi dengan orang lain supaya bisa berperan serta dalam membawa hasil bagi masyarakat (Setyaningsih, Abdullah, & Prihantoro, 2019). Literasi digital menurut *European Commission* (2009) memiliki indikator sebagai berikut.

1. Keterampilan komputer dan internet (*komputer and internet skills*) yaitu mencakup keterampilan komputer dan keterampilan internet.
2. Penggunaan media secara seimbang dan aktif (*balanced and active use of media*) yaitu mencakup penggunaan internet, intensitas media massa, menonton film, membaca buku, dan berlangganan ponsel.
3. Penggunaan internet tingkat lanjut (*advanced internet use*) yaitu mencakup membeli melalui internet, dan membaca berita melalui internet.

Hasil belajar ialah sebuah kapasitas internal salah satunya ialah mengenai aspek pengetahuan. Pengetahuan ialah salah satu keterampilan yang khas dan perannya sangat penting karena dalam strategi pengetahuan yaitu sebuah kemampuan untuk mengatur pembelajaran, ingatan, dan perilaku seseorang tersebut (Gagne, Briggs, & Wager, 1992). Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri seperti kemampuan intelegensi yang kurang dan kebiasaan belajar. Sedangkan pada faktor eksternal yaitu meliputi faktor yang berkaitan dengan kondisi proses pembelajaran seperti dari fasilitas pembelajaran yang kurang dan lingkungan. Terdapat tiga indikator hasil belajar yang akan digunakan pada ranah kognitif menurut Bloom (1956), yaitu sebagai berikut.

1. *Knowlegde* (Pengetahuan)

Pengetahuan diartikan mencakup perilaku dan keadaan tes yang memfokuskan pada mengingat, baik dengan pengenalan atau ingatan, ide, materi, dan fenomena. Dalam proses belajar, siswa diharapkan bisa menyimpan didalam ingatannya mengenai informasi tertentu. Pengetahuan konkret lebih mengacu pada jenis informasi yang dapat diingat dan terpisah. Sedangkan pengetahuan yang kompleks atau abstrak dapat menekankan pada pola informasi tersebut menjadi lebih terstruktur.

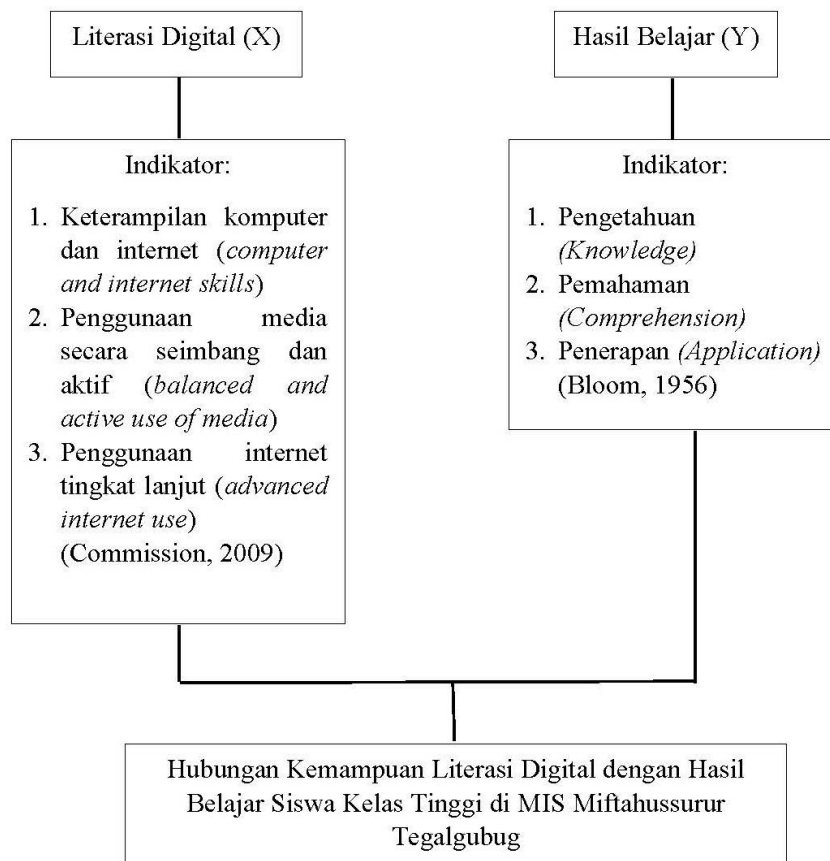
2. *Comprehension* (Pemahaman)

Pemahaman ialah kecakapan intelektual dan keterampilan yang difokuskan di sekolah. Ketika siswa dihadapkan pada suatu komunikasi, siswa diberikan ambisi untuk mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan membuat gagasan dari hal tersebut. Komunikasi dapat berbentuk lisan dan tertulis. Terdapat tiga jenis dalam pemahaman, yaitu menerjemahkan, interpretasi, dan ekstrapolasi. Pada pemahaman ditekankan ialah mengenai maksud dan tujuan materi tersebut.

3. *Application* (Penerapan)

Kategori aplikasi mengikuti aturan bahwa dalam menerapkan sesuatu membutuhkan pemahaman, metode, prinsip, teori, atau abstraksi yang diterapkan.

Karena jika bisa memahami, maka akan bisa menerapkannya. Dalam aplikasi yaitu mengingat dan menerapkan dari materi yang telah diberikan.



**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**

#### **F. Hipotesis**

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara kemampuan literasi digital dengan hasil belajar siswa kelas tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug.

H<sub>1</sub> : Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kemampuan literasi digital dengan hasil belajar siswa kelas tinggi di MIS Miftahussurur Tegalgubug.

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nina Rahayu, Risma Arianata, Dea Maharani, dan Halimah (2021) yang berjudul “Hubungan Literasi Digital Terhadap Prestasi Belajar Siswa: Studi Kasus Kelas 6B di SD Negeri 4 Selat Hulu”,



dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif. Data diperoleh melalui kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan dan positif terhadap prestasi belajar siswa SDN 4 Selat Hulu. Pemahaman siswa terhadap penggunaan literasi digital untuk pembelajaran mencapai persentase 81,8% yang memiliki karakteristik bahwa siswa telah bisa menggunakan sosial media untuk berkomunikasi dan berdiskusi mengenai kebutuhan bahan belajar, mencari informasi di internet dan dapat mempertanggungjawabkannya untuk kegiatan belajar, bahkan siswa dapat melaksanakan dalam membuat video kreatif pada mata pelajaran seni budaya yang diberikan oleh guru di sekolah, dan dapat mendukung siswa untuk mencari makna yang akan dipelajari demi hasil belajar yang memuaskan. Hal tersebut menunjukkan literasi digital memiliki partisipasi dalam menaikkan prestasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini terdapat pada variabel literasi digital. Perbedaan pada penelitian ini ialah pada variabel prestasi belajar dan prestasi tersebut diambil dari mata pelajaran seni budaya, sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anggun Wahyuni, Nurratri Kurnia Sari, dan Tri Sutrisno (2021) yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karangayar Tahun Pelajaran 2020/2021”, dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian regresi linier sederhana. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini memakai kuesioner (angket) dan dokumentasi. Pada angket literasi digital memperoleh rata-rata sebesar 65,75, dan nilai analisis regresi linier sederhana dengan perolehan koefisien korelasi sebesar 0,712 yang artinya adanya pengaruh yang kuat dari literasi digital terhadap kemandirian belajar SD Negeri 02 Ngadiluwih juga memiliki karakteristik bahwa siswa dapat mengoperasikan *google* dan browser untuk mengerjakan tugas secara mandiri dan dapat memanfaatkannya dengan baik seperti mencari informasi bahan materi pembelajaran untuk kegiatan belajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan aktif belajar karena

melalui buku teks dapat mempercepat rasa bosan. Hal tersebut menunjukkan penggunaan literasi digital dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa. Persamaan penelitian ini terdapat pada variabel literasi digital. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini ialah pada variabel terikat yaitu kemandirian belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tenku Putri Norishah Tenku Shariman, Othman Talib, dan Nazerin Ibrahim (2014) yang berjudul “*The Relevancy of Digital Literacy For Malaysian Students for Learning With WEB 2.0 Technology*”, dengan hasil penelitian pada kategori tinggi sebesar 40,5%, pada kategori sedang sebesar 52% dan kategori dasar sebesar 7,6% yaitu maksudnya siswa kompeten dalam menggunakan web 2.0 yang mana kredibilitas informasi efektif melalui internet untuk meningkatkan proses belajar siswa yang menunjang kegiatan pembelajaran seperti tugas-tugas dan kebutuhan individu dibantu dengan teknologi digital untuk memproses, berinteraksi, dan menggunakan informasi. Persamaan penelitian tersebut pada variabel literasi digital. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada penelitian ini berfokus pada teknologi web 2.0.

