

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Digitalisasi dan teknologi yang terus berkembang memberikan dampak signifikan di berbagai bidang. Di abad 21 ini ada beberapa keterampilan yang harus kita kuasai, keterampilan tersebut meliputi literasi dasar, kompetensi, dan karakter. Suatu keharusan bagi masyarakat Indonesia dalam menguasai keenam literasi dasar, salah satu diantaranya yaitu literasi digital (Simbolon et al., 2022). Dalam kehidupan sehari-hari, terdapat beberapa contoh literasi digital yang dapat mendukung keberhasilan pekerjaan. Literasi digital secara khusus diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempermudah aktivitas sehari-hari. Kemampuan ini menjadi sangat penting dalam kehidupan, pembelajaran, serta aktivitas masyarakat di era yang semakin maju dengan akses informasi dan komunikasi. Contohnya meliputi penggunaan internet, media sosial, hingga perangkat seluler.

Di era digital ini peran literasi digital sangat penting, dalam masyarakat yang sudah terdominasi teknologi, Kemampuan literasi digital menjadi keterampilan yang sangat diperlukan, seperti mengakses informasi dan komunikasi dengan cepat dan efisien melalui internet. Dengan memiliki literasi digital yang baik seseorang dapat memperoleh informasi yang baik, pengetahuan yang baru dan dapat mengakses pendidikan yang lebih luas selain itu dapat untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain melalui media sosial atau *platform* digital seperti email, alat komunikasi lain untuk menjalin hubungan dan bertukar ide.

Literasi digital memiliki peran penting dalam bidang pendidikan. Semakin majunya teknologi dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan. literasi digital juga memungkinkan individu mengetahui

konten positif yang memiliki manfaat dan konten negatif yang tidak memiliki manfaat baik dalam lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

Literasi digital merupakan upaya yang diperlukan individu pada era digital seperti saat ini untuk menyaring informasi secara akurat. Upaya lain untuk mendukung literasi digital ini adalah dengan penggunaan aplikasi yang tepat dan pemahaman secara mendalam mengenai informasi yang didapatkan tersebut. Mengingat dampak penyebaran hoax dalam masyarakat sangat memperhatikan dan sangat masif.(Samsumar et al., 2022)

Menurut Yudha Pradana dalam Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital (2018), literasi digital memiliki empat prinsip dasar, yaitu: Pemahaman artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk memahami informasi yang diberikan media, baik secara implisit ataupun eksplisit. Saling ketergantungan artinya antara media yang satu dengan lainnya saling bergantung dan berhubungan.(Asnawati et al., 2023)

Pengembangan literasi digital di negara Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dan memiliki sifat yang sangat tinggi. Dilihat dari jumlah pengguna Internet yang mencapai 132,7 juta orang, tapi dalam praktek atau kenyataan nyatanya tidak diimbangi dengan kemampuan serta keterampilan dalam bidang literasi yang baik khususnya dalam literasi digital. Jika dilihat dari data yang di *release*, dikeluarkan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)*, diketahui bahwa negara Indonesia masih sangat terbelakang dan tertinggal dalam bidang literasi. Hal ini terbukti dalam studi *Central Connecticut State University* (2016) bawasannya, Negara Indonesia berada di posisi 61 dari 62 negara dalam hal literasi. Kenyataan ini menyedihkan dan miris di Tengah perubahan zaman yang cepat dan serba digital ini.(Pranoto, 2020)

Berdasarkan hasil data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengemukakan jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Berdasarkan hasil survei penetrasi internet

Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5 %. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan sebesar 1,4 %. Hal ini menunjukkan tingginya pengguna internet di Indonesia, maka dari itu literasi digital memiliki peran yang penting. (APJII.or.id)

Anak – anak sekolah dasar merupakan bagian dari masyarakat yang terlahir ketika teknologi komunikasi sedang berkembang dengan sangat pesat. Permasalahan literasi digital yang marak terjadi di Indonesia terkhusus dalam bidang pendidikan yaitu masyarakat memiliki minat yang rendah dalam literasi serta kurangnya pemahaman mereka mengenai digitalisasi dan kurangnya kesadaran mereka mengenai dampak negatif media digital pada anak maupun orangtua. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian khusus pada pemanfaatan media digital dengan cara penanaman literasi digital bagi orang tua terkhusus untuk anaknya, agar orang tua dapat mendampingi anak – anak mereka dengan baik. (Setyawan et al., 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan PLP 2 di SDN 1 Purwawinangun, yang dimana SDN 1 Purwawinangun ini akan menjadi tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital di SDN 1 Purwawinangun masih perlu ditingkatkan lagi. Meskipun sekolah telah berusaha memasukkan teknologi, namun terdapat beberapa indikator menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital di SDN 1 Purwawinangun masih perlu ditingkatkan.

Adapun permasalahan yang saya temukan di SDN 1 Purwawinangun meliputi:

1. Kurangnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran
2. Penugasan secara digital, misalnya mencari informasi di internet jarang sekali dilakukan
3. Belum maksimalnya intergrasi digital ke sekolah dalam pembelajaran sehari-hari

Namun kondisi seperti ini tidak menunjukkan kurangnya upaya atau komitmen dari pihak sekolah. Sebaliknya, hal ini menggambarkan tantangan yang umum dihadapi oleh banyak satuan pendidikan karena masih proses tahap adaptasi dalam era digital ini. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 1 Purwawinangun kelas VI terlihat bahwa integrasi literasi digital masih terbatas dilihat dalam metode pengajaran guru cenderung menggunakan metode pengajaran ceramah dan diskusi yang berfokus pada teks atau buku, tanpa menggunakan sumber daya digital yang dapat membantu siswa memahami lebih baik dan media pembelajaran jarang digunakan oleh guru di dalam kelas walaupun ada potensi untuk menggunakan media digital seperti video, atau artikel online untuk memperkaya pengetahuan, penggunaan media semacam ini masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam penugasan dan aktivitas pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa masih tradisional seperti menulis esai di buku atau mengerjakan lembar kerja cetak. Tugas yang menuntut siswa mencari informasi secara online, membuat presentasi digital, atau menggunakan kolaborasi dengan *platform* digital jarang digunakan sehingga pengembangan keterampilan penelusuran informasi online, evaluasi sumber digital, atau produksi konten digital belum secara eksplisit diajarkan atau diintegrasikan dalam pembelajaran khususnya dalam pelajaran IPAS.

Permasalahan di atas penting untuk ditindak lanjuti, karena di era teknologi ini kita harus memiliki literasi digital yang baik. Oleh karena itu, salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital serta menempatkan siswa sebagai subjek yang dapat mendorong siswa dalam meningkatkan literasi digital. Salah satu media yang bisa diterapkan yaitu media *Audio visual* dengan berbantuan *canva*.

Menurut Hamdani (2011) pengertian media *audio visual* merupakan kombinasi antara audio dan visual atau disebut sebagai media pandang dengar. *Audio visual* ini akan memberikan penyajian yang menarik jika

menggunakan bahan ajar kepada siswa yang lengkap dan optimal. Sanjaya (2010) berpendapat bahwa media *audio visual* adalah media yang memberikan unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat melalui pancaindra, seperti rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. (Taufik & Wardatul jannah, 2024). Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang kombinasi antara suara (*audio*) dan gambar (*visual*) yang memberikan pengalaman pembelajaran yang baik dan optimal, media ini akan efektif jika menggunakan bahan ajar yang lengkap, media ini bisa mencakup rekaman video, film, dan slide suara.

Ada beberapa kelebihan media *audio visual* menurut Arsyad (2011) Berikut ini akan diuraikan kelebihan media *audio visual* (video) antara lain: (1) Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik. (2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. (3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. (4) Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan. (5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Media tersebut diharapkan bisa membangkitkan motivasi belajar, memperjelas materi yang disampaikan, dan meningkatkan kemampuan menulis siswa. (Suprianto, 2020).

Media *audio visual* dapat dibuat melalui aplikasi online, salah satu aplikasi online yang bisa digunakan yaitu aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* merupakan salah satu aplikasi desain online yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dalam aplikasi *canva* banyak sekali fitur yang dapat digunakan dalam membuat desain. Dengan penggunaan media *audio visual* berbantuan *canva* merupakan salah satu cara meningkatkan literasi digital siswa (Nurmalina et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Syafira Raka Putri dan Farid Ahmadi dengan judul penelitian pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca, dan hasil belajar siswa sekolah dasar dapat ditarik kesimpulan bahwa Hasil analisis

data menunjukkan bahwa mayoritas tingkat pelaksanaan pemberian video pembelajaran kepada siswa kelas V termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 71,10%, tingkat literasi digital pada siswa kelas V termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 51,70%, tingkat minat baca siswa kelas V setelah diberikan video pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 43,6%, tingkat hasil belajar siswa dalam kategori sangat tinggi yaitu sebesar 47,0%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran mempengaruhi literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar (Putri & Ahmadi, 2023).

Dari uraian diatas, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Audio visual* Berbantuan *Canva* dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Kelas VI Mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Purwawinangun”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Penjelasan materi menggunakan metode ceramah dan terfokus dalam buku tanpa memanfaatkan media digital yang dapat digunakan.
2. Kurangnya tugas dan aktivitas pembelajaran yang mendorong pengembangan keterampilan literasi digital, seperti mencari informasi secara online, mengevaluasi sumber digital, atau membuat konten digital dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya integrasi teknologi digital dalam proses belajar mengajar di SDN 1 Purwawinangun, terlihat dari dominasi metode pengajaran tradisional dan minimnya pemanfaatan sumber belajar berbasis digital.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya dalam permasalahan penelitian, maka peneliti membatasi masalah yang berkaitan erat dengan judul. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Purwawinangun, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan
2. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI SDN 1 Purwawinangun
3. Hal yang akan diteliti yaitu tentang literasi digital
4. Menggunakan media *audio visual* berbantuan *canva* dalam pembelajaran IPAS

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara siswa yang belajar menggunakan media *audio visual* berbantuan *canva* dan siswa yang belajar menggunakan media buku dalam meningkatkan literasi digital?
2. Apakah terdapat peningkatan literasi digital siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media *audio visual* berbantuan *canva*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh antara siswa yang belajar menggunakan media *audio visual* berbantuan *canva* dan siswa yang belajar menggunakan media buku dalam meningkatkan literasi digital
2. Untuk mengetahui peningkatan literasi digital siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media *audio visual* berbantuan *canva*

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat Penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta menambah informasi bagi perkembangan ilmu pendidikan tentang media *audio visual* dalam pembelajaran terkhusus dalam meningkatkan literasi digital.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan literasi digital dengan menggunakan media *audio visual* berbantuan *canva*

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menambah informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai sumber penelitian relevan yang terkait dengan pengaruh penggunaan media *audio visual* berbantuan *canva* dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas VI SDN 1 Purwawinangun