

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci untuk kemajuan negara dan bangsa karena pendidikan merupakan ujung tombak dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga bangsa dapat bersaing dalam kompetisi global yang semakin kompetitif (Sudarmono et al., 2021). Pendidikan sangat penting untuk masa depan bangsa dan negara yang lebih baik karena merupakan investasi yang bertahan lama. Maka dari itu penting bagi suatu bangsa untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, karena pendidikan merupakan aspek penting dari suatu bangsa itu sendiri, bangsa yang maju memiliki sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan guru akan menjadi perhatian, guru yang menjadi penggerak di bidang pendidikan dan yang diharapkan dapat membawa keberhasilan ke tingkat berikutnya (Margiati et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kunci kemajuan dari suatu bangsa, serta guru menjadi pendukung dalam proses kemajuan pendidikan.

Dalam perspektif budaya, pendidikan adalah wahana penting dan alat yang berguna untuk menanamkan etos, norma, dan nilai di masyarakat. Pendidikan harus dapat mendidik orang untuk menjadi warga negara yang baik (*good citizens*) yang menyadari hak dan tanggung jawab mereka dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. Dengan kata lain,

pendidikan harus dapat mendidik orang yang memiliki visi dan idealisme untuk membangun kekuatan bersama sebagai bangsa (Margiati, et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan menjadi kunci utama dalam mewujudkan masyarakat yang berbudaya, bermartabat, dan sejahtera, serta berkontribusi pada kemajuan bangsa di kancah global.

Pada perkembangan zaman saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan mengalami perubahan yang sangat pesat, dimana guru dituntut harus mampu mengikuti arus perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pengajaran agar dapat memperluas pemahaman siswa, mempermudah transfer ilmu pengetahuan, serta membuat proses pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Pada dasarnya pendidikan dan teknologi tidak dapat dipisahkan karena keduanya merupakan sarana bagi manusia untuk mengembangkan pemikiran manusia untuk lebih maju dan membuat alat canggih yang membantu kegiatan manusia sehari-hari lebih efisien dan maksimal. Maka dari itu penting bagi guru untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi terkini agar dapat mengintegrasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta proses belajar mengajar yang berkualitas dan menghasilkan generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, dan inovatif.

Dengan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu generasi, teknologi dapat terus berkembang. Begitu pula, jika pendidikan tidak mengikuti inovasi dengan cepat, bidang pendidikan tidak akan mampu menjadi tonggak

utama perkembangan teknologi. Teknologi ini berperan sebagai kendaraan dalam penyampaian pengajaran serta dijadikan sebagai perantara untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Maritsa et al., 2021).

Hal ini pula yang mendasari dunia pendidikan untuk menggunakan serta mengembangkan media digital dalam proses pembelajarannya, karena ini merupakan salah satu upaya untuk memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Tentunya media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik maka dari itulah dalam hal ini media TIK yang disampaikan juga harus memiliki kemenarikan baik dalam hal pengemasan sekaligus isi pembelajaran yang berbobot sehingga hasilnya terasa bermakna oleh peserta didik (Widianto 2021). Dalam hal ini pemanfaatan teknologi juga menunjang upaya pembelajaran agar lebih menarik, bervariasi, dan membuat proses pembelajaran tidak monoton. Dengan demikian siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya siswa itu selalu ingin mengetahui hal-hal yang baru untuk dipelajari.

Setelah melakukan observasi di kelas V SD Negeri 35 Palembang pada bulan September 2023, peneliti menemukan bahwa adanya permasalahan mengenai literasi digital, yaitu: (1) Kebanyakan siswa masih belum mengetahui penggunaan *make belief comix*, (2) Aktivitas pemanfaatan *make belief comix* yang masih belum dilakukan (3) Pendidikan literasi digital jarang diajarkan di sekolah. Dalam proses pembelajaran P5 siswa diperbolehkan menggunakan gadget, tetapi beberapa siswa memanfaatkan situasi tersebut untuk membuka

hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran P5, contohnya bermain game, membuka tiktok, dan hal lainnya yang tidak berkaitan dengan pembelajaran P5. Dalam hal ini ingin siswa memanfaatkan hal tersebut kearah yang lebih positif, yakni memanfaatkan gadget sendiri untuk membuat komik digital melalui platform web *make belief comix*, yang mana jika keahlian itu dialami oleh siswa, maka siswa sendiri dapat berkarya dan membuat pola pikir siswa lebih kreatif dan berinovasi.

Saat ini, di zaman yang mana teknologi sudah mulai mempermudah semua aktivitas. Jika dibandingkan dengan anak-anak yang hidup sebelum kemajuan teknologi, dengan anak muda zaman sekarang rata-rata anak zaman sekarang lebih mahir menggunakan teknologi. Namun, kecanggihan teknologi justru berdampak negatif pada anak-anak. Karena kurangnya pengawasan orang tua, kecanggihan teknologi membuat anak-anak kecanduan dan bahkan melakukan hal-hal yang buruk. Interaksi konstan dengan perangkat elektronik dapat menyebabkan ketergantungan (Purwaningtyas et al., 2023). Dari teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidik sangat perlu dalam meningkatkan pengawasan penggunaan alat elektronik serta membatasi waktu penggunaannya agar anak-anak dapat menggunakannya kearah yang lebih positif dan tidak kecanduan dengan alat elektronik.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada yaitu dengan melakukan kegiatan literasi digital disekolah yang mana memiliki tujuan serta manfaat untuk membangun serta meningkatkan karakter dan

pemahaman peserta didik dalam penggunaan teknologi. Pemanfaatan kegiatan literasi digital ini sebagai sarana media dalam meningkatkan atau mengembangkan karakter peserta didik yang perlu disertai dengan etika digital, sebagai bentuk dari literasi digital dikembangkan kepada siswa, agar nantinya siswa mampu mempunyai karakter tanggung jawab atau kewajiban dalam peguyuban online untuk menghindari terjadinya kegiatan yang berdampak negatif bagi masyarakat sekitar ataupun daring (Dewi et al., 2021). Kegiatan literasi digital yang berupa pemanfaatan *web make belief comix* sebagai sumber pembelajaran dalam pembuatan komik digital.

Dalam penerapan komik berbasis *Make Belief Comix* saat proses pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap literasi digital pada siswa. Karena dengan adanya komik digital, akan meningkatkan daya tarik siswa dalam membaca. *Make belief comix* merupakan laman atau web yang membantu guru dalam proses pembuatan media ajar berbentuk komik. Laman *Make Beliefs Comix* ini bisa didapatkan saat pembaca berselancar melalui peramban, dan dapat diakses tanpa perlu mengunduh aplikasi (Rizky et al., 2021).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *make belief comix* pada pembelajaran Pkn materi tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran ke 3. Selain itu, di saat aplikasi lain tetap memerlukan kemampuan menggambar untuk menciptakan sebuah komik, *Make Beliefs Comix* hadir dengan fitur-fitur sederhana yang tentunya dapat

dioperasikan oleh siapa saja yang mengakses laman *Make Beliefs Comix* tersebut (Rizky et al., 2021).

Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Rizky et al., 2021) mengenai “Pemanfaatan Laman *Web Make Beliefs Comix* dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital” media komik digital terbukti sangat menarik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian lain, seperti penelitian yang dihasilkan oleh (Suparman et al., 2020) tentang "Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar" hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap minat baca dan hasil belajar siswa menggunakan penyajian materi dalam bentuk media komik. Kemudian sejalan dengan penelitian (Anisa, Sujana, and Julia 2023) mengenai “Pengaruh Komik Digital Dalam Meningkatkan Penugasan Konsep Dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” yang mana hasil dari penelitian ini juga berpedanpat, bahwa media pembelajaran komik digital memiliki pengaruh terhadap meningkatnya penguasaan konsep dan daya berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian dari permasalahan yang ada yaitu **PENGARUH PENGGUNAAN *MAKE BELIEF COMIX* TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V SD NEGERI 35 PALEMBANG.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

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

1. Kebanyakan siswa masih belum mengetahui penggunaan web *make belief comix*
2. Aktivitas pemanfaatan web *make belief comix* yang masih belum dilakukan
3. Rendahnya pengetahuan literasi digital bagi siswa
4. Beberapa guru masih mengajar dengan media konvensional

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi lingkup masalah sebagai berikut:

- 1.1 Belum memanfaatkan web *make belief comix* terhadap proses pembelajaran
- 1.2 Penerapan media *make belief* terhadap literasi digital bagi siswa

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatas lingkup masalah diatas maka permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Make Belief Comix* terhadap literasi digital siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *make belief comix* terhadap literasi digital siswa kelas V SD Negeri 35 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu refrensi bagi penelitian sejenisnya sehingga dapat memperluas pemahaman tentang pengaruh penggunaan *make belief comix* terhadap literasi digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru tentang bagaimana cara meningkatkan literasi digital siswa melalui *make belief comix* pada siswa kelas V SD.
- b. Bagi Siswa, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan motivasi, daya tarik, dan minat belajar siswa terhadap literasi digital.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan pengajaran melalui literasi digital sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan, pengetahuan, pengalaman peneliti terkait dengan media pembelajaran yang memberikan pengaruhnya terhadap literasi digital siswa.