

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam kurikulum merdeka, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim menyatakan bahwa penguatan pendidikan karakter peserta didik akan dimanifestasikan oleh Kemendikbudristek melalui berbagai strategi yang berpusat pada upaya untuk mewujudkan Pelajar Pancasila. Menurut (Rahayu, dkk., 2022) kurikulum merdeka belajar adalah sistem pendidikan yang memberikan kebebasan kepada guru untuk berkreasi dalam mengajar untuk mengeksplor kepada guru untuk berkreasi dalam mengajar untuk mengeksplor kemampuan minat siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, hal tadi wajib dilakukan melalui pembelajaran yang berkualitas (Alindra dkk., 2024).

Selama proses belajar harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan bantuan pelajaran dapat dilakukan proses pelajaran yang interaktif, menghibur (Sukaryanti dkk., 2023). Pada profil pelajar pancasila, kompetensi dan karakter yang akan didalami tertuang dalam enam dimensi kunci yaitu : (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia (2) berkebhinekaan global (3) bergotong royong (4) mandiri (5) bernalar kritis (6) Kreatif (Santika & Dafit, 2023). Pendidikan zaman modern saat ini dikenal dengan era digital, yang bermakna bahwa setiap aktivitas manusia akan digerakan oleh serangkaian teknologi secara digital, secara otomatis. Dalam era zaman digital ini pembelajaran digital pelaksanaannya dapat dilakukan dimanapun dalam kondisi apapun, tidak terbatas pada tempat, tidak harus disertai tatap muka secara langsung antara pengajar dengan pembelajar.

Interaksi antara pembelajar dengan pengajar dapat dilakukan dalam bentuk *real time* (nyata) atau *non real time* (tidak nyata). Interaksi dalam bentuk *real time (synchronous)* yang dapat dilakukan antara lain melakukan interaksi langsung atau pertemuan secara *online (online meeting)*, *real audio* atau *real video*, dan *chatroom*. Sedangkan interaksi yang *real time (asynchronous)* bisa dilakukan dengan *mailing list*, *discussion group*, *newsgrop*, dan *bulletin board*. Munir (Marlya, 2021). Dalam kegiatan Webinar Literasi Digital Bagi tenaga Pendidik dan Anak Didik di Era Digital, disampaikan bahwa di era digital ini, semua pendidik harus memiliki literasi digital yang tinggi dan menguasai *Cyber Pedagogy* (Nugraheni dkk., 2021).

Literasi digital merupakan suatu bentuk kemampuan untuk mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Ni'matu, 2024). Literasi ini sendiri dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pembelajaran tertentu serata mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki (Naufal & Haickal, 2021). Literasi digital juga sangat diperlukan untuk mengatasi masalah ledakan informasi yang terus meningkat di dalam sumber digital. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk mencari, mempelajari, dan memanfaatkan sebagai sumber media dalam berbagai bentuk.

Literasi digital juga terkait dengan kontrol individu terhadap media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan di media sosial. (Sutrisna, 2020) memberikan definisi literasi digital sebagai “kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif serta inspiratif dalam lingkungan digital”. Literasi digital adalah “ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses,

mengelola, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membuat pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.

Dalam era digital saat ini, literasi digital menjadi kompetensi esensial yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik maupun pendidik. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, literasi digital memiliki peran strategis dalam mendukung pembelajaran yang merdeka, aktif, dan berpusat pada peserta didik (Simbolon et al.,2022). Melalui penguasaan literasi digital, peserta didik didorong untuk mampu mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif dan etis, sehingga mereka dapat berpikir secara mandiri, bernalar kritis, dan menjadi pelajar yang kreatif sesuai dengan profil Pelajar Pancasila (Anjarwati et al.,2022).

Literasi digital juga membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar (Sherli et al.,2022). Dalam era Society 5.0 yang menekankan integrasi teknologi dalam kehidupan manusia, literasi digital menjadi jembatan utama agar generasi muda mampu beradaptasi dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang serba digital. Oleh karena itu, pemerintah melalui Gerakan Literasi Nasional turut menekankan pentingnya pengembangan literasi digital yang mencakup aspek kognitif, teknis, sosial, dan etika digital (Setiani et al.,2021).

Peningkatan literasi digital pada anak-anak sekolah dasar menjadi faktor penting dalam mendukung pemanfaatan teknologi secara optimal. Literasi digital memungkinkan siswa untuk belajar mengakses, memahami, dan menggunakan informasi dari berbagai platform digital secara

bijak dan bertanggung jawab (Syalsyabilah, Murjainah, & Suriadi, 2024). Dengan kemampuan ini, anak-anak dapat dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam memanfaatkan teknologi, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam mengenal potensi lingkungan sekitarnya (Suriadi, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 25 April 2024 di SD Negeri 34 Palembang, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan. Salah satu permasalahannya yaitu Guru belum memanfaatkan teknologi yang ada secara maksimal dan literasi digital yang masih minim serta siswa sering kali tidak memahami cara menggunakan perangkat digital dengan benar, seperti mencari informasi yang akurat atau menggunakan aplikasi pendidikan, dilihat dari guru lebih sering menggunakan bahan ajar cetak dibanding memanfaatkan teknologi digital . Hal ini dibuktikan pada kelas IV SD Negeri 34 Palembang, dari total 58 peserta didik di kelas IVA dan IVB belum memanfaatkan teknologi yang ada dan literasi digitalnya pun masih minim. Hal ini dikarenakan kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan mengakibatkan siswa cepat merasa bosan saat proses belajar mengajar menyebabkan siswa tidak menerima dengan baik tentang materi yang disampaikan. Kemampuan siswa dalam literasi digital juga masih rendah yang dilihat dari kurangnya pemahaman siswa dalam menggunakan perangkat digital untuk mencari informasi.

Dari permasalahan diatas, dapat diatasi dengan penggunaan *platform Seesaw*, karena penelitian ini mendapatkan solusi untuk mengatasi minimnya literasi digital di SD Negeri 34 Palembang, yang ditunjukkan oleh kurangnya pemanfaatan teknologi oleh guru dan rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital secara efektif. Penelitian ini adalah pendekatan yang melibatkan kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan terarah. Penelitian ini juga memperkenalkan

dimensi kebudayaan lokal dengan mengaitkan penggunaan platform *Seesaw* pada materi gotong royong, yang relevan dengan nilai-nilai profil pelajar pancasila seperti kreativitas, bernalar kritis, dan bergotong royong. Dengan berfokus pada jenjang pendidikan dasar, penelitian ini mengisi kekosongan literatur yang umumnya berorientasi pada jenjang menengah dan tinggi, sehingga memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Salah satu platform pembelajaran digital yang mendukung peningkatan literasi digital di era Kurikulum Merdeka adalah *Seesaw*. *Seesaw* merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru, siswa, dan orang tua untuk saling terhubung dalam satu ekosistem pembelajaran yang kolaboratif (Fatma & Sulisworo, 2022). Dalam penggunaannya, *Seesaw* memungkinkan siswa untuk mendokumentasikan proses belajar mereka dalam bentuk teks, gambar, video, dan rekaman suara yang dapat diakses secara real-time oleh guru dan orang tua. Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan personalisasi dan diferensiasi pembelajaran (Enrico dkk., 2020).

*Seesaw* juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan pemahamannya secara kreatif, yang secara langsung mengembangkan dimensi profil Pelajar Pancasila seperti bernalar kritis, mandiri, dan kreatif. Selain itu, penggunaan *Seesaw* mendorong penguatan literasi digital karena siswa secara aktif terlibat dalam proses produksi dan konsumsi konten digital secara bertanggung jawab (Kusmaryani & Arifin, 2022). Guru pun dapat memanfaatkan fitur-fitur *Seesaw* untuk memberikan umpan balik yang konstruktif serta memantau perkembangan siswa secara berkelanjutan. Dengan demikian, *Seesaw* tidak hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga sebagai sarana transformasi pembelajaran yang adaptif dan inklusif di era digital (Pujiarto et al., 2023).

*Seesaw* merupakan sebuah media digital pembelajaran yang membantu anak untuk membuat jurnal pembelajaran sendiri secara *asinkronus* atau jarak jauh, Yaitu untuk mendukung anak mendemonstrasikan, berfikir kreatif, melakukan refleksi, mendapat umpan balik dan umpan maju dari guru untuk mengenal kekuatan dan apa yang harus ditingkatkan oleh anak, dan memonitor kemajuan anak.

Pengertian *Seesaw* adalah sebuah media pembelajaran digital yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memiliki jurnal pembelajaran yang memiliki fitur-fitur penting untuk peserta didik dan guru yang berupa teks, gambar, video, link yang dapat diakses dengan menggunakan alat elektronik hp, tab, laptop dan komputer (Qotimah, 2018). Dengan menggunakan platform *Seesaw* dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan keterampilan dalam mengajar, seperti keterampilan bertanya, keterampilan mengelola kelas, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan berpasangan.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh siswa dapat mengetahui pembelajaran digital dan menambah wawasannya dalam penggunaan media digital. Dilihat hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Seesaw* sebagai media pembelajaran digital dan laporan portofolio diperoleh hasil bahwa sebanyak 87% dari 50 peserta telah memahami pentingnya pembelajaran dan laporan berbasis media digital, sebanyak 77% dari 50 guru telah dapat menggunakan aplikasi *Seesaw* sebagai media untuk pembelajarndigital dan laporan portofolio sebanyak 20% dari 50 guru akan menggunakan aplikasi *Seesaw* dalam tahun ajaran selanjutnya (Pujiarto dkk., 2023).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani dkk., 2024) Penelitian ini menganalisis efektivitas *Seesaw* sebagai inovasi pembelajaran digital untuk meningkatkan

literasi informasi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimental dengan desain pretest-posttest kelompok tunggal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Seesaw* secara signifikan meningkatkan skor literasi informasi siswa, mendukung integrasi *Seesaw* oleh pendidik untuk hasil pembelajaran yang lebih baik dan keterlibatan siswa yang meningkat.

Sejalan dengan penelitian (Twiningsih, 2021) bahwa media *Seesaw class* dapat menjadi alternatif bagi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sehingga pembelajaran mudah dipahami oleh siswa selama daring serta dapat memberikan peningkatan motivasi belajar siswa dan perubahan terhadap iklim belajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data dan analisis penelitian menunjukkan *Seesaw* kelas memperoleh 3% yang menilai efektif dan 2% yang menilai tidak efektif. Sehingga sebagian besar siswa menilai bahwa media *Seesaw* efektif untuk di jadikan platform media mereka selama kegiatan belajar di rumah.

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah diuraikan diatas dan didukung oleh penelitian yang relevan, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM *SEESAW* TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA KELAS IV SD”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, antaranya :

- a) Siswa belum pernah merasakan pembelajaran digital.
- b) Guru belum memanfaatkan teknologi yang ada secara maksimal.
- c) Literasi digital yang masih minim.

### **1.2.2 Pembatasan Ruang Lingkup Masalah**

Agar peneliti terarah dan tak terlalu luas dari target yang diharapkan, peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Penggunaan *platform Seesaw* difokuskan pada materi tujuan bersama gotong royong untuk pembelajaran siswa.
- b) Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 34 Palembang yang terlibat langsung dalam pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *platform Seesaw*.
- c) Fokus penelitian diarahkan pada tingkat literasi digital siswa, mencakup aspek kemampuan evaluasi informasi, kolaborasi digital, dan etika penggunaan media digital.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan platform *Seesaw* terhadap literasi digital siswa kelas IV SD?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu : untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform *Seesaw* terhadap literasi digital siswa kelas IV SD Negeri 34 Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian dikatakan berhasil jika bisa memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan pihak-pihak lain. Beberapa manfaat yang diharapkan, yaitu:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penulis membuat salah satu bahan kajian dalam menerapkan media pembelajaran digital yang berguna untuk menambah wawasan keilmuan guru ataupun kualitas guru dimasa depan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa platform *Seesaw* dapat mempengaruhi literasi digital siswa kelas IV.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi:

##### **a) Bagi sekolah**

Digunakan untuk mengevaluasi cara belajar yang efektif dalam proses pembelajaran di sekolah.

##### **b) Bagi guru**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan guru sebagai acuan atau referensi ketika menggunakan Media pembelajaran digital berupa platform *Seesaw* supaya bisa meningkatkan literasi digital siswa.

##### **c) Bagi siswa**

Pada hasil penelitian ini dimaksudkan agar dapat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran platform *Seesaw* terhadap literasi digital siswa. Agar pihak sekolah dapat melengkapi fasilitas yang mendukung pembelajaran.

**d) Bagi peneliti selanjutnya**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi mahasiswa membuat penelitian serta memperluas wawasan penelitian-penelitian selanjutnya khususnya mahasiswa Universitas PGRI Palembang dan mahasiswa umumnya.