

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan akan terus berubah seiring berkembangnya zaman. Di era pembelajaran digital adalah tahap belajar dan mengajar yang terus selalu menggunakan teknologi digital pada pembelajaran. Pendidikan digital adalah cara menerapkan pelajaran kepada siswa dengan menggunakan computer, smartphone, video, dan visual. Adanya perkembangan pendidikan di era digital sangat mungkin bagi siswa bisa menerima ilmu yang sangat banyak yang cepat serta mudah (Novitasari & Fauziddin, 2022, hal. 3571). Di era digital saat ini sangat diharapkan dapat memaksimalkan warga sekolah dalam penggunaan literasi digital. Di era ini juga keuntungan yang bisa diambil diantaranya pada siswa dan guru di sekolah bisa mengakses informasi yang terbaru (Mukhlishina & Danawati, 2023, hal. 64). Literasi merupakan kemampuan individu dalam menggunakan kemampuan serta potensi untuk mengolah dan memahami informasi ketika melakukan kegiatan membaca, serta potensi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (Ginting, 2021, hal. 35). Literasi digital merupakan kemampuan untuk mendapatkan, memahami serta memanfaatkan pengetahuan yang berasal dari macam-macam sumber dalam bentuk digital (Naufal, 2021, hal. 195).

Seperti pada sekolah SDN Bicolorong 2 informasi yang didapatkan oleh penelitian sebelumnya bahwa sekolah tersebut sudah pernah memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran dan dalam proses pendidikan

selain mengelola data siswa. Sebagaimana hal yang dilakukan untuk memperlihatkan atau mengenalkan kepada siswa pada teknologi-teknologi digital supaya siswa bisa dengan mudah memahami pembelajaran (Aflahah & Romadani, 2023, hal. 140). Sangat penting untuk menanamkan pekerti luhur. Membangun budaya literasi merupakan Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam situasi ini untuk menanamkan akhlak mulia adalah guru memegang peranan penting dalam merangsang belajar siswa, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran guru harus menggunakan pendekatan yang komprehensif dan progresif agar dapat memotivasi siswa rasa ingin tahu dan memicu siswa untuk berpikir kritis. (Teguh, 2020, hal. 19).

Pada penggunaan literasi digital dalam pendidikan guru diharuskan menjadi penyedia agar tidak hanya terpacu pada sumber belajar yang tersedia di sekolah yang umumnya hanya menggunakan bacaan dari buku teks saja, akan tetapi guru diharuskan mengetahui dan mempelajari beberapa sumber bahan ajar misalnya penggunaan internet atau media digital (komik digital) (Sudyana & Surawati, 2021, hal. 3). Namun karena siswa tidak suka mendengarkan guru, yang sedang menjelaskan dan asik bermain sendiri, maka guru membutuhkan waktu lama untuk mengenalkan literasi digital, bahkan adapun siswa yang masih belum memahami tentang literasi digital (Aflahah & Romadani, 2023, hal. 148).

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yaitu menggunakan komik digital, terlihat pada siswa SD yang memperlihatkan bahwa adanya pengaruh terhadap tingkat interaktivitas serta minat membaca siswa. Siswa lebih tertarik menggunakan sumber informasi

online untuk menyelesaikan tugas belajarnya dari pada sumber atau bahan ajar cetak. Berarti sumber informasi digital lebih menarik siswa dalam menyelesaikan permasalahan mereka saat belajar (Simbolon, Marini, & Nafiah, 2022, hal. 540).

Pada proses pembelajaran, literasi digital bisa dihubungkan kedalam beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, adapun Membaca, menyimak, dan menulis merupakan salah satu kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa. Membaca, mendengar, dan menulis dapat dilakukan dengan media digital jika merupakan bagian dari literasi digital salah satu contohnya adalah menjelajahi web untuk komik digital.(Sudyana & Surawati, 2021, hal. 2-3). Siswa akan lebih memahami dirinya jika mempelajari bahasa Indonesia di sekolah. Bahasa memainkan perannya ditengah-tengah Siswa yang dijadikan sebagai pendorong keberhasilan di kelas bahasa Indonesia berkembang secara intelektual, sosial, dan emosional. Siswa yang belajar bahasa Indonesia cenderung mengenal jati diri bangsa dan cinta tanah air. (Hetilaniar, 2021, hal. 52).

Berdasarkan tujuan literasi digital hal yang diharapkan peneliti yaitu untuk memaksimalkan penggunaan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dapat menjadi salah satu jawabannya untuk membangun budaya literasi di dunia pendidikan. Peneliti berupaya untuk menyajikan kegiatan yang menarik agar dapat menarik memaksimalkan penggunaan literasi digital pada siswa khususnya melalui pembelajaran bahasa Indonesia (Wulanjani & Anggraeni, 2019, hal. 27).

Pada penggunaan literasi digital saat ini memudahkan siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan serta mengakses informasi. Salah satu manfaat dalam penggunaan literasi digital yaitu, wawasan individu akan bertambah ketika melakukan hal aktivitas mencari dan memahami informasi. Berdasarkan manfaatnya memungkinkan literasi digital bisa diterapkan dalam bidang pendidikan (Dewi, Hamid, Annisa, Octafianti, & Genika, 2021, hal. 5252).

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V SDN 3 Sukarami Kabupaten Musi Banyuasin bahwa proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih belum maksimal. Di mana siswa belum terpacu pada teknologi digital yang terkadang diterapkan oleh guru dan belum maksimalnya penggunaan literasi digital pada siswa sehingga guru masih mengandalkan teks atau bacaan yang ada dibuku pelajaran sehingga membuat siswa tidak merasakan suatu hal yang baru atau menarik.

Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian kualitatif (*research*). Penelitian seperti ini akan lebih memfokuskan tujuan dalam memperkenalkan literasi digital kepada siswa dengan menganalisis penggunaan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka peneliti akan membuat penelitian yang berjudul **“Analisis Penggunaan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa SDN 3 Sukarami Kabupaten Musi Banyuasin”**

## **1.2 Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

### **1.2.1 Fokus**

Seperti pada uraian latar belakang di atas penelitian ini yaitu “Analisis penggunaan literasi digital menggunakan media (Ppt, Komik digital, dan Buku dongeng digital).

### **1.2.2 Sub Fokus**

Adapun sub fokus penelitian ini adalah:

1. Penggunaan literasi pada objek penelitian yaitu siswa kelas V Di SDN 3 Sukarami Kabupaten Musi Banyuasin.
2. Menggunakan materi Bahasa Indonesia tema 9 KD 4.3 pada materi menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku atau efektif secara lisan, tulis dan visual. pada siswa kelas V Di SDN 3 Sukarami Kabupaten Musi Banyuasin.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “ Bagaimana analisis penggunaan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Di SDN 3 Sukarami Kabupaten Musi Banyuasin? “

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah penelitian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penggunaan literasi digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa SDN 3 Sukarami Kabupaten Musi Banyuasin.
2. Evaluasi literasi digital dengan menggunakan analisis swot dengan mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa SDN 3 Sukarami Kabupaten Musi Banyuasin.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan tersebut adalah:

#### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan serta minat membaca yang tinggi. Diharapkan juga dapat menjadi tumpuan berikutnya dalam membangun budaya literasi dengan media pembelajaran digital.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat meningkatkan minat membaca serta menambah wawasan tentang betapa pentingnya media pembelajaran digital sebagai media pembelajaran.
- b. Bagi siswa, memperoleh suasana belajar yang yang baru dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif dan inovatif.
- c. Bagi peneliti yang terdahulu, berguna untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca dengan menggunakan media pembelajaran digital.