

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era revolusi digital atau era *society* 5.0 yang semua informasi diperoleh dengan waktu yang relatif singkat dan cepat serta kapan saja dan dimana saja. Dalam era ini struktur masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi.¹ Bukan hanya itu adanya internet juga membawa perubahan dalam kehidupan Masyarakat termasuk para generasi muda. Teknologi semakin berkembang pesat dan memberikan dampak dalam kehidupan kita. Masyarakat dapat mengakses beragam informasi dan berhubungan dengan pelayanan publik seperti bisa bekerja dari rumah contohnya berkerjasama dengan kolega atau berkomunikasi dengan teman, menerima pendidikan dari jarak jauh maka bisa mengakses informasi dengan cepat. Terciptanya mesin membantu seseorang mencari informasi yang diinginkan. Internet atau literasi digital sudah tersebar ke berbagai penjuru dunia dan memudahkan pekerjaan Masyarakat.

Abad ke-21 dikenal dengan abad digital karena berkembangnya system digitalisasi diberbagai aspek kehidupan. Misalnya saja di luar negeri teknologi sudah berkembang pesat negara Amerika, Jepang, Tiongkok, merupakan pelopor berkembangnya teknologi. Dalam abad ini telah terjadi perubahan besar atau fenomena disrupsi terkait penerapan teknologi baru secara terus-menerus dalam dunia Pendidikan. Diperkirakan, terdapat ratusan juta perangkat seluler dan komputer pribadi yang terhubung ke dalam jaringan secara global misalnya telepon seluler, peralatan digital pribadi². Negara Tiongkok telah menjadi pelopor dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi untuk bidang Pendidikan ke dalam kebijakan Pendidikan nasional.

¹ Yusuf Falaq, "Education of Citizenship in Higher Education as A Fortress of Nation Characters in Facing Era Society 5.0," *Journal of Educational Sciences* 4, no. 4 (2020): 802–12, <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/jes.4.4.p.802-812>.

² Zhi Jiang Liu et al., "Digital Literacy and Digital Didactics as the Basis for New Learning Models Development," *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15, no. 14 (2020): 4–18.

Teknologi yang digunakan dalam pengembangan Pendidikan di negara Tiongkok ini mengalami pertumbuhan pesat dan telah menjadi bidang utama kegiatan pemerintah sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di seluruh negara dengan mengacu pada integrasi teknologi. Dalam dunia Pendidikan era *society* ini tidak mengubah peran pendidik dalam mengarahkan peserta didik kepada Pendidikan budi pekerti, akhlak dan keteladanan. Namun, telah menjadi konsep baru dalam aktivitas Masyarakat³.

Di dunia yang sudah modern dan cepat. Kita dituntut untuk melek teknologi, harus mampu menggunakan teknologi karena tuntutan kehidupan yang didominasi oleh penggunaan teknologi. Salah satu yang dibahas dalam penelitian ini adalah literasi digital. Istilah literasi digital ini pernah digunakan sekitar tahun 1980, yang memiliki arti, suatu kemampuan untuk berinteraksi dengan informasi hipertekstual dalam artian membaca berbantuan komputer. Literasi digital memiliki arti kemampuan untuk memahami serta menggunakan informasi dari berbagai format tetapi bukan hanya untuk membaca saja yang digunakan melainkan dapat memahami dan mengerti makna yang terkandung di dalamnya⁴.

Kepopuleran literasi digital berbagai bidang seperti bidang ekonomi, budaya, sosial agama serta di Lembaga Pendidikan khususnya kaum pelajar. Adanya teknologi menjadi lompatan besar yang membawa perubahan signifikan dalam kehidupan kita sehari-hari. Secara khusus, digunakannya alat bantu dan teknologi untuk berhubungan dengan lingkungan peserta didik sangat meningkat dan membantu mereka. Mereka dapat mendapatkan kompetensi selama mempelajari, meneliti, dan membuat karya digital dengan berbantu alat-alat modern.

Teknologi informasi yang berkembang pesat harus didukung dengan kemampuan sumber daya manusia yang berkualitas dan memadai. Bukan secara teknis saja tetapi, kesabaran untuk mau belajar sesuatu yang baru juga diperlukan agar relevan seiring berkembangnya zaman. Teknologi yang

³ Falaq, "Education of Citizenship in Higher Education as A Fortress of Nation Characters in Facing Era Society 5.0."

⁴ Qory Qurratun A'yuni, "Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya (Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja SMP, SMA Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya)" (Universitas Airlangga Surabaya, 2015).

diciptakan dapat memberikan kesempatan kepada para pengguna guna mengoptimalkan kinerjanya. Segala apapun yang dilakukan dengan bantuan teknologi akan memotong anggaran dan waktu pekerjaan yang tadinya membutuhkan waktu lama bisa dikerjakan dalam waktu yang singkat. Maka, teknologi harus digunakan dengan cermat, efektif dan kreatif agar menjadi media yang bermanfaat.

Di era digital ini, kemampuan Masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan teknologi informasi di berbagai bidang harus di kuasai untuk mengejar ketertinggalan dibidang teknologi dengan Negara lain. Oleh karena itu, setiap organisasi atau individu diharuskan memiliki kemampuan penyesuaian diri atau beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungan sebagai akibat dari perkembangan zaman. Sehingga mau tidak mau kita harus bisa mengelola dan menguasai teknologi informasi dengan bijak agar mampu memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Adanya tuntutan mengenai kemampuan sumber daya manusia yang memadai dan berkualitas di zaman digital menjadi mendorong perlunya literasi digital, yang mana masyarakat diharapkan dapat menghadapi era disrupsi informasi yang terjadi sekarang ini. Menurut Paul Gilster menjelaskan bahwa literasi digital adalah kemampuan sikap dan keterampilan yang diperlukan manusia untuk berkomunikasi dengan berbagai format misalnya dalam konteks sosial, politik dan ekonomi⁵. Literasi digital merupakan kompetensi atau kemampuan penting dalam menggunakan teknologi informasi dengan bijak dan tepat. Contoh literasi digital antara lain mampu memahami cara menggunakan *browser web, email, teks, wiki powerpoint*, pencarian mesin serta penggunaan perangkat digital seperti tablet, laptop, smartphome dan lain-lain. Menurut Spires dan Barlett memberikan informasi bahwa literasi digital terbagi menjadi 3 kategori, yaitu, menemukan dan mengonsumsi konten digital,

⁵ Sarah Haroon Sualehi, "(Some) Adults Left behind : Digital Literacy and the Working Learner," *New Direction for Adult and Continuing Education*, 2023, 67-77.

membuat konten digital serta mengkomunikasikan konten digital.⁶

Digitalisasi memberikan kemudahan dalam mendukung berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Teknologi informasi memberikan kemudahan kepada tenaga pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah agar lebih interaktif, efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih memahami perlu adanya kolaborasi antara sumber belajar dengan literasi digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pendidik dan peserta didik dituntut agar mampu menguasai kemampuan meninjau informasi secara digital atau bisa disebut dengan literasi digital. Sekarang ini system pembelajaran tidak hanya terbatas antara pendidik dan peserta didik saja tetapi pendidik mendapatkan informasi mengenai apapun termasuk Pelajaran melalui internet.

Perkembangan teknologi atau *internet of things* (IoT) yang telah membantu segala bidang kehidupan juga mengalami perubahan pandangan masyarakat Indonesia. Salah satunya aspek Pendidikan. Dalam era ini pendidik perlu melakukan penyempurnaan kurikulum dengan menambah kompetensi, seperti berpikir kritis, Keterampilan, komunikasi, kreativitas, kolaborasi dan percaya diri. Bidang pengetahuan atau kognitif dalam era digital bisa digantikan teknologi, tetapi pembelajaran *soft skill* dan *hard skill* tidak bisa digantikan oleh alat-alat canggih. Maka dari itu, guru diharapkan memiliki kompetensi digital, kompetensi globalisasi dan kompetensi lainnya dalam menghadapi tantangan zaman modern⁷.

Teknologi di dunia semakin mempermudah aktivitas manusia tetapi pada kenyataannya negara kita memiliki tingkat literasi digital sebesar 62% yang dijelaskan oleh Ekonom senior INDEFA Villiani. Dibandingkan negara ASEAN lainnya Indonesia termasuk dalam kategori rendah yang rata-ratanya

⁶ Dr.Pramod Mishra and Pradeep Kumar Sharma, "Digital Literacy Skills in the 21 St Century," *Globus Journal of Progressive Education* 8, no. 2 (2017): 1–3.

⁷ Yusuf Falaq, "Reposition of Bachelor of Social Studies Education as a Support of The Nation's Character in Facing The Society 5.0 Era," *The 1st International Conference of Social Studies (ICSS)*, no. 20 (2022): 219–29.

mencapai 70%⁸. Maka perlu adanya pengembangan kembali literasi digital di negara kita. Dunia Pendidikan juga sangat membutuhkan literasi digital terutama penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, metode mengajar seperti video edukatif, kuis *online*, simulasi dan permainan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Pendidikan sebagai salah satu faktor yang terpenting dalam sebuah negara untuk memajukan kualitas masyarakat. pendidikan dapat menghasilkan ide-ide, pemikiran yang inovatif dan kreatif dalam dinamika kemajuan zaman. Berkembangnya zaman dan teknologi tidak luput dengan berkembangnya inovasi pendidikan yang sering mengalami banyak perubahan dalam sistemnya. Salah satunya kurikulum, karena kurikulum adalah inti dari pendidikan yang membahas tentang rencana pembelajaran, tujuan, isi, bahan ajar, metode yang diterapkan sebagai pedoman dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum adalah dimensi yang sangat penting dalam dunia pendidikan yang dirancang untuk menghasilkan perubahan kualitas pembelajaran agar sama dengan tujuan pendidikan. Kurikulum yang diterapkan pada era *society* di Indonesia yaitu Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum merdeka, kemampuan literasi digital dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran⁹. Karena semakin berkembangnya teknologi digital mempengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat, tidak terkecuali dunia pendidikan yang tentu keefektivannya dalam sebuah pembelajaran sangatlah penting dan diharapkan pendidik dapat berpartisipasi mendukung hal tersebut. Bukan hanya pendidik saja, peserta didik juga harus berpartisipasi dalam dunia digital untuk kebutuhan belajar.

Dengan mengembangkan kemampuan literasi digital, permasalahan kepercayaan konten informasi yang dialami peserta didik dalam pembelajaran mampu ditangani. Literasi

⁸ Khoiril Anam, "Paling Rendah Di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%," CNBC Indonesia, n.d., <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230214171553-37-413790/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62>.

⁹ I W Sari, "Implementasi Literasi Digital Pada Era Kurikulum Merdeka," *Seminar Nasional Lppm Ummat 2*, no. April (2023): 155–59.

media massa termasuk dalam kemampuan literasi digital yang diperlukan untuk menganalisis informasi atau media digital khususnya dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS mempunyai tujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial didefinisikan sebagai ilmu yang mengkaji interaksi sosial manusia, yang meliputi interaksi manusia dengan manusia dan interaksi manusia dengan alam¹⁰.

Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh Bella Elpira mengangkat tema tentang pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran peserta didik di SMP Negeri 6 Banda Aceh terbukti dari analisis regresi linier sederhana yang artinya terdapat pengaruh yang kuat dari pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran peserta didik di SMP Negeri 6 Banda Aceh¹¹.

Dalam pembelajaran IPS, Sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa IPS terlalu membosankan dan tidak jarang mengeluh serta cenderung tidak menyukai mata Pelajaran IPS. Lebih banyak menghafal dan tulisannya terlalu banyak sehingga kurang bervariasi. Hal ini bisa dikarenakan masih banyaknya guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional sehingga memunculkan rasa bosan dan kurang semangat pada peserta didik menengah pertama juga disebabkan kajian materi yang luas dan dalam bentuk materi hafalan, serta kurang memadai pada sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum¹². Kondisi ini semakin menurunkan minat peserta didik mempelajari ilmu-ilmu sosial, padahal IPS merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam sistem Pendidikan di Indonesia. Membantu mengembangkan potensi

¹⁰ Misroh Sulaswari, Nahrul Faidin, and Muh Sholeh, "Teori Belajar Behaviorisme: Teori Dan Praktiknya Dalam Pembelajaran IPS," *Al Hikmah: Journal of Education* 2, no. 2 (2021): 131–44, <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i2.49>.

¹¹ Bella Elpira, "Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri 6 Banda Aceh," *Mahasiswa Fakultas Adab Dan Humaniora* (2018).

¹² Zahrotun Nahla, Bagus Setiawan, and Tika Ulandari, "Kurangny Keterampilan Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS Di Tingkat SMP," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024).

peserta didik agar peduli terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat adalah tujuan dari IPS dan diharapkan peserta didik memiliki minat dalam pelajaran ini.¹³

Permasalahan lain yang dalam pembelajaran IPS di SMP/Mts pelaksanaan masih bersifat monoton dan kurangnya variasi strategi pembelajaran. Kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPS yang masih menganggap sebagai pelajaran nomor dua atau sekedar pelengkap saja. Salah satu unsur yang mempengaruhi kualitas pembelajaran di kelas adalah lingkungan sosial, budaya, ekonomi, inteligensi, keribadian geografis minat dan bakat.¹⁴

Peserta didik membutuhkan informasi bukan hanya dalam format tercetak saja tetapi di zaman sekarang menyajikan berbagai informasi pelajaran dari berbagai format. Karena perkembangan teknologi Informasi pembelajaran dikemas dalam berbagai bentuk seperti *website*, *weblog* atau *mailing list*. Pencarian informasi dan pengerjaan tugas menjadi terbantu dengan adanya kemajuan teknologi digital. Hal tersebut memunculkan sumber referensi ilmiah yang tersedia dalam bentuk digital dan dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam meraih tujuan belajar yang maksimal, dalam proses pembelajaran. Literasi digital bukan hanya menuntut individu untuk menggunakan perangkat dengan baik tetapi juga mampu memahami segala yang berkaitan dengan teknologi tersebut.

Pembelajaran yang kurang efektif seperti kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik dan kurangnya penggunaan strategi serta media pembelajaran yang diberikan dalam pembelajaran IPS. Kurangnya konsentrasi dan minimnya kecenderungan untuk belajar

¹³ Halimah Sa'diyah, "Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas V MIS At-Taqwa Di Pela Mampang." *Repository.Uinjkt.Ac.Id* (2018), <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/39810>.

¹⁴ Musyarofah Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS*, ed. Depict Pristine Adi, Cetakan I (Sleman: Komojoyo Press, 2021).

IPS menjadi faktor internal kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPS.¹⁵

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMP Negeri 5 Kudus, dimana di Lingkungan sekolah terdapat alat media yang memadai untuk menjalankan kemampuan literasi digital peserta didik dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan atau hasil belajar. Fasilitas yang tersedia yakni berupa laboratorium komputer, *wifi*, dan peserta didik diperbolehkan membawa *smartphone* untuk menunjang pembelajaran yang hanya digunakan jika guru mengizinkan dan tetap dalam pengawasan sekolah. SMP Negeri 5 Kudus terletak di daerah Barongan kecamatan kota Kudus Kabupaten Kudus.¹⁶

Sekolah ini termasuk SMP unggulan di Kota Kudus sebagai sekolah penggerak tentunya hal ini tidak lepas dari peran pihak sekolah seperti kepala sekolah, guru beserta stafnya. Selain itu, tentu karena adanya sarana dan prasarana masa kini yang berkaitan dengan teknologi digital yang cukup memadai sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik di sekolah¹⁷. Berdasarkan hal tersebut membuat peneliti tertarik melakukan penelitian di SMP Negeri 5 Kudus ini kaitannya mengenai pengaruh penggunaan literasi digital terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan IPS.

B. Fokus Penelitian

Merujuk dari latar belakang masalah, fokus dari penelitian ini adalah pengaruh penggunaan literasi digital dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan peserta didik di SMP Negeri 5 Kudus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dinyatakan rumusan masalah sebagai berikut:

¹⁵ Rianty Eska Putri, *Penyebab Ketidaksukaan Siswa SMP Terhadap Mata Pelajaran IPS (Studi Kasus Guru Dan Siswa Kelas VIII SMPN 74 Rawangmangun Jakarta Timur)* (Jakarta: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FIS UNJ, 2015).

¹⁶Observasi, di SMP Negeri 5 Kudus, 14 November 2023.

1. Bagaimana tingkat kemampuan literasi digital peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kudus?
2. Bagaimana hasil nilai kompetensi pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kudus?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan literasi digital dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan peserta didik di SMP Negeri 5 Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan tingkat kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kudus.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan hasil nilai kognitif yang dimiliki peserta didik di SMP Negeri 5 Kudus.
3. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan pengaruh penggunaan literasi digital dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik di SMP Negeri 5 Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Berikut terdapat manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil temuan penelitian ini dapat memberikan justifikasi empiris terhadap literasi digital sebagai salah satu model pembelajaran, kaitannya dengan peningkatan kompetensi pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Selain itu, diharapkan dapat menjadi rujukan untuk menggambarkan ilmu pengetahuan tentang penggunaan literasi digital terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan peserta didik di SMP N 5 Kudus.

2. Manfaat praktis

a. Sekolah

Diharapkan hasil ini berdaya guna bagi madrasah dan dapat menjadi bahan referensi untuk institusi Pendidikan. Hasil dari beberapa survei yang berbentuk

penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga sekolah selalu mendukung dan memfasilitasi penggunaan sumber belajar yang variatif demi meningkatkan mutu sekolah yang berkualitas.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini nantiya diharapkan agar para pendidik dapat dalam mendapatkan pengalaman untuk mengembangkan potensi pembelajaran Pendidikan IPS serta pendidik dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan peralatan literasi digital seperti video, gambar dan multimedia interaktif.

c. Peserta didik

Penelitian ini dimanfaatkan sebagai bentuk mengedukasikan kepada peserta didik yang dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan peserta didik dalam proses pembelajarannya, membantu peserta didik memahami dan menavigasi rintangan-rintangan yang ada di ruang digital secara efektif serta menjelaskan kepada peserta didik tentang menjadi warganet yang lebih bijak dan bertanggungjawab.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulis dan pembaca dalam mengetahui penelitian ini, maka penulis akan memaparkan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang memuat serta menjelaskan mengenai latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masala, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori yang berisi deskripsi mengenai literasi digital, kompetensi pengetahuan, dan karakteristik pembelajaran IPS.

Bab III merupakan metode penelitian yang akan menerangkan dan menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data serta teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran objek

penelitian, analisis data dan pembahasan yang dikolaborasikan dengan teori-teori.

Bab V merupakan bab terakhir yaitu penutup, membahas mengenai kesimpulan tentang hasil penelitian serta saran perbaikan.

