

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya untuk mewujudkan impian Indonesia menjadi negara yang maju perlu dilakukan berbagai langkah-langkah untuk mencapai indikator negara maju. Beberapa indikator yang harus diraih untuk mencapai hal tersebut adalah angka pengangguran yang rendah, laju pertumbuhan penduduk rendah, pendapatan perkapita tinggi, pesatnya kemajuan iptek, budaya disiplin tinggi, kegiatan utama dalam perekonomian adalah sektor jasa dan industri (Mundika, 2018). Kemudian untuk mencapai indikator negara maju, dibutuhkan hal yang paling mendasar yaitu sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat memiliki daya saing tinggi. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses terbentuknya kepribadian seseorang antara lain kognitif/ilmu pengetahuan, afektif/sikap dan psikomotor/keterampilan (Walidin, 2016).

Sampai saat ini, Indonesia masih terus membenahi sistem pendidikan yang ada dengan harapan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar memiliki daya saing tinggi sehingga terpenuhinya indikator-indikator yang dapat membangun Indonesia menjadi sebuah negara yang maju. Segala usaha telah ditempuh oleh pemerintah, baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan nonformal. Untuk pendidikan formal, salah satu pengembangan yang kini diupayakan secara serius yaitu mengenai pengembangan kurikulum yang ada di sekolah yaitu menggunakan kurikulum 2013.

Pengembangan kurikulum 2013 adalah wujud dari penyempurnaan pola pikir, pendalaman materi, penguatan proses dan penyesuaian beban belajar diharapkan mampu menjadi sumber daya manusia yang memiliki daya saing tinggi sehingga mampu menghadapi tantangan globalisasi dan tuntutan masa depan (Machali, 2014). Kemudian pengembangan kurikulum ini diperkuat dengan adanya undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pada bagian konsideran yang menjelaskan bahwa pentingnya dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan dan sebagai salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional ini adalah pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi.

Mulai tahun ajaran baru 2018/2019, pada bulan Juli semua sekolah di Indonesia wajib menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan himbauan yang telah disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud). PLT Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Hamid Muhammad mengungkapkan bahwa terdapat sekitar 78.000 sekolah yang sudah memasuki tahap akhir dari penggunaan kurikulum 2013 dengan sasaran akhirnya yaitu sekolah harus mampu memperkenalkan dan melatih keterampilan abad 21 (Budi, 2018).

Salah satu keterampilan abad 21 adalah mengembangkan budaya literasi. Pada tahun 2015, World Economic Forum menetapkan enam literasi yang sangat penting untuk dikuasai diantaranya yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi digital, literasi sains, literasi finansial dan literasi budaya dan kewargaan. Budaya literasi tersebut sangat penting bukan hanya untuk peserta didik saat di sekolah, melainkan sebagai bekal kehidupan selanjutnya ketika sudah menjadi orangtua dan hidup bermasyarakat.

Semakin pesatnya perkembangan digital di Indonesia, dibuktikan dengan pengguna internet di Indonesia yang kian bertambah setiap tahunnya. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2016 menemukan bahwa sekitar 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet (Widiartanto, 2016). Kemudian ditahun selanjutnya yaitu tahun 2017, sekitar 143 juta orang yang telah terhubung ke internet. Dari sini kita dapat melihat, dalam kurun waktu 1 tahun saja pengguna internet di Indonesia ini kian bertambah. Tak heran jika kini Indonesia mendapatkan peringkat ke enam pengguna internet terbanyak di dunia, setelah China, Amerika Serikat, India, Brazil dan Jepang (KOMINFO, 2018).

Perkembangan digital ini menimbulkan dua sisi yang berbeda. Untuk sisi positif dari perkembangan digital ini dapat mempermudah akses informasi, akses komunikasi dan mampu memberikan peluang baru di bisnis *e-commerce* hingga terciptanya lapangan pekerjaan baru. Di sisi lainnya juga terdapat dampak negatif diantaranya yaitu, semakin mudahnya mengakses situs pornografi, penggunaan *games* yang berlebihan sehingga mengganggu kehidupan sosial dan aktivitas sehari-hari, sampai pada berperilaku internet tidak sehat yang rentan akan informasi *hoax*, ujaran kebencian dan intoleransi di media sosial. Hal-hal tersebut tentunya

jadi tantangan baru untuk generasi abad 21. Sekolah sebagai lembaga pendidikan mempunyai tanggung jawab agar peserta didiknya mampu menghadapi berbagai tantangan media digital ini, salah satu upayanya dapat dilakukan dengan membangun kompetensi literasi digital pada peserta didik.

Paul Gilster mengungkapkan dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*, jika literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk, dari berbagai sumber yang sangat luas dan dapat diakses melalui komputer beserta jaringannya. Jadi, literasi digital ini berkaitan dengan bagaimana cara kita menggunakan media digital, alat-alat komunikasi beserta jaringannya dalam mencari, menemukan, membagikan, menggunakan dan memanfaatkan informasi secara sehat dan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pada masa kini, keterampilan literasi digital tentu menjadi sebuah keharusan untuk dimiliki oleh setiap individual karena media digital dalam dunia internet adalah sebuah media yang memperbolehkan semua individu untuk mempublikasikan ide, gagasan dan informasi kepada semua orang dengan biaya yang rendah dan tersampaikan secara cepat. Karena perkembangan digital yang begitu pesat juga memungkinkan kita mendapatkan atau menyampaikan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, suara, gambar dan video melalui media digital internet.

Perkembangan digital ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, namun karena keterbatasan satu dan lain hal di Indonesia ini masih belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal untuk meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik, guru dapat melakukannya dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Setelah dilakukan studi pendahuluan berdasarkan kepada penjelasan di atas yang dilakukan melalui wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran biologi di SMA Pasundan 4 Bandung, peneliti mendapatkan hasil bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan cenderung menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Padahal karakteristik setiap individual peserta didik berbeda-beda dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga sebagian peserta didik yang pasif akan menjadi semakin

pasif dikarenakan kurangnya rangsangan yang mendorong peserta didik agar ikut masuk mengikuti pembelajaran. Kemudian penerapan keterampilan literasi baru dibudidayakan dalam bentuk penerapan pendidikan karakter peserta didik salah satunya dengan kebiasaan membaca, untuk keterampilan literasi digital ini belum sepenuhnya diintegrasikan dalam pembelajaran setiap harinya.

Penggunaan alat teknologi di SMA Pasundan 4 Bandung ini dipastikan sudah mencapai 90%, para guru dan peserta didik masing-masing membawa telepon genggam bahkan pihak sekolah pun sudah mempunyai fasilitas laboratorium komputer lengkap beserta dengan jaringannya, namun setelah ditelusuri penerapan teknologi pada saat kegiatan belajar mengajar belum optimal. Padahal dengan fasilitas yang telah ada ini dapat dimanfaatkan dengan begitu banyaknya cara agar dapat mengatasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya dapat menerapkan aplikasi *wikipedia*.

Wikipedia adalah sebuah platform aplikasi ensiklopedi online yang secara terus menerus berkembang karena pada *wikipedia* ini memungkinkan untuk memberikan kesempatan kepada para penggunanya agar dapat berkontribusi dalam membangun suatu ilmu pengetahuan. Karena fitur ini lah, kemudian *wikipedia* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Untuk penggunaan dalam bidang edukasi, Tonkin menyarankan untuk membagi *wikipedia* dalam empat kategori yaitu: 1) Pengguna tunggal yang memungkinkan peserta didik untuk menulis dan mengedit hasil pemikirannya sendiri dan wiki berguna untuk revisi dan memonitor perubahan dalam pemahaman selama sejak awal hingga akhir tulisan; 2) Buku yang dapat dimanfaatkan untuk setiap peserta didik memberi komentar pada materi pelajaran secara online; 3) Tulisan kelompok yang dapat digunakan sebagai tempat kolaborasi dalam menyusun tugas kelompok, laporan, presentasi, dll; 4) Membuat penyimpanan topik khusus yang dapat digunakan peserta didik menyusun topik khusus sebagai tambahan materi pelajaran (Tonkin, 2005).

Dalam penelitian ini, *wikipedia* dapat diterapkan dalam pembelajaran berkelompok yang memungkinkan terdiri dari peserta didik heterogen dapat saling berinteraksi dan saling mendukung proses belajar. Hasil yang diharapkan nantinya adalah tanggung jawab pada diri sendiri dan kelompok, penggunaan kemampuan

kerasama yang tepat, interaksi secara langsung yang dapat membuat peserta didik saling membantu pemahaman dalam menyelesaikan masalah yang ada dan ikut turut membangun ilmu pengetahuan. Dengan begitu fitur yang dimiliki oleh *wikipedia* tentu dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka peneliti akan merumuskan penelitian yang berjudul “Penerapan *Wikipedia* untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bakteri” yang akan dilaksanakan di SMA Pasundan 4 Bandung.

Adapun penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya berjudul “Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan literasi digital peserta didik kelas X dan XI yang memperoleh prestasi akademik (hasil belajar) di SMA Kolese Loyola Semarang. Penelitian ini menggunakan standar literasi digital yang diterapkan di sekolah yaitu American Association of School Librarians (AASL). Perbedaannya adalah dari tujuan penelitian. Pada penelitian ini menitikberatkan kepada mengukur sejauh mana kemampuan literasi digital peserta didik yang dilihat berdasarkan prestasi belajar. Sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan, fokus utamanya adalah untuk menerapkan aplikasi *wikipedia* dalam meningkatkan keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan teori pendukung mengenai kelebihan *wikipedia*, maka penelitian ini saya anggap penting untuk dilakukannya penerapan *wikipedia* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik. Permasalahan pembelajaran tersebut akan dapat diatasi dengan penerapan aplikasi *wikipedia*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Literasi digital yang diterapkan di sekolah masih dalam tahap pengembangan dan belum diintegrasikan dengan pembelajaran dikarenakan guru belum

optimal dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik;

2. Sumber belajar yang digunakan peserta didik masih sebatas buku pelajaran yang disediakan di sekolah karena kurangnya pemanfaatan internet apalagi *wikipedia* dalam pembelajaran;
3. Pemahaman peserta didik masih tergolong rendah yang terlihat dari hasil belajarnya, hal tersebut dikarenakan peserta didik belum dapat mengintegrasikan keluasan informasi dengan kebutuhan informasi peserta didik dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat merumuskan masalah dan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan *wikipedia* dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada materi Bakteri?”

2. Pertanyaan Penelitian

Agar memudahkan dalam melakukan penelitian, peneliti menjabarkan rumusan masalah menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a) Bagaimana keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dengan menerapkan *wikipedia*?
- b) Bagaimana respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan *wikipedia*?
- c) Bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menerapkan *wikipedia*?
- d) Bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *wikipedia*?
- e) Bagaimana dokumen yang diarsipkan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *wikipedia*?

- f) Bagaimana keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan *wikipedia*?

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat mencapai sasaran sesuai yang diharapkan, maka penelitian ini harus memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMA Pasundan 4 Bandung;
2. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA SMA Pasundan 4 Bandung;
3. Materi pelajaran biologi yang digunakan dalam penelitian ini mengenai Bakteri;
4. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa *wikipedia*;
5. Parameter yang diukur dalam penelitian ini adalah keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik;
6. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pretest, posttest, angket dan lembar observasi.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dibedakan menjadi tujuan khusus dan tujuan umum, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui apakah keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menerapkan *wikipedia* pada pembelajaran materi Bakteri di kelas X IPA SMA Pasundan 4 Bandung.

2. Tujuan Khusus

Beberapa tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu:

- a) Untuk mengetahui apakah dengan menerapkan *wikipedia* dapat meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik;

- b) Untuk mengetahui apakah dengan menerapkan *wikipedia* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Bakteri.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini bermanfaat agar dapat mengetahui apakah penerapan *wikipedia* dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik pada materi Bakteri. Kemudian penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat untuk semua kalangan, terutama pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, diantaranya;

1. Bagi guru dan calon guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan guru dan calon guru mengenai penerapan *wikipedia* dalam pelajaran biologi, terutama pada materi Bakteri. Selain itu juga dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *wikipedia* dalam pelajaran biologi;
2. Bagi peserta didik, dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi digital dan pemahaman mengenai materi Bakteri;
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan ketercapaian kurikulum dan kualitas pembelajarannya dengan dilaksanakannya penelitian ini;
4. Bagi peneliti, dapat terselesaikannya tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata 1 di Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Pasundan.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman pada penelitian ini maka akan dijelaskan definisi operasional pada setiap variabel, sebagai berikut;

1. Literasi digital adalah sebuah keterampilan untuk mencari, menemukan, menggunakan, memanfaatkan dan membagikan informasi melalui pemanfaatan media digital, alat-alat komunikasi beserta dengan jaringannya;
2. Pembelajaran dengan penerapan *wikipedia* adalah pembelajaran dengan menerapkan sebuah platform *online* yang memiliki berbagai fitur didalamnya yang dapat dimanfaatkan dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan dalam sebuah proses pembelajaran;

3. Bakteri adalah suatu materi adalah suatu materi yang termasuk kedalam kompetensi dasar 3.5 pada semester ganjil di kelas X (sepuluh) SMA.

H. Sistematika Skripsi

Terbagi menjadi 3 bagian, diantaranya yaitu:

1. Bagian Pembuka Skripsi

2. Bagian Isi Skripsi

- a. Bab I Pendahuluan
- b. Bab II Kajian Teoritis
- c. Bab III Metode Penelitian
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- e. Bab V Simpulan dan Saran

3. Bagian Akhir Skripsi

- a. Daftar pustaka
- b. Lampiran-lampiran
- c. Daftar riwayat hidup