

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses menumbuhkan dan mengembangkan potensi seseorang secara intelektual dan emosional yang akan menimbulkan perubahan dalam dirinya dengan tujuan agar mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri dan bermanfaat bagi lingkungannya. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan tersebut dapat kita ketahui dalam suatu proses pembelajaran dan hasil belajar (Hamalik, 2004).

Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003. Pengertian pendidikan merupakan usaha yang dilandasi kesadaran dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar. Supaya murid dapat mengembangkan potensi diri secara aktif untuk mendapatkan keterampilan, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, dan kekuatan spiritual keagamaan yang diperlukan oleh dirinya sendiri dan masyarakat (Salamadian, 2018).

Gagne dan Briggs dalam (Alamsyah, 2017) Menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang dirancang sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung proses belajar peserta didik. Pembelajaran berarti terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Pendidikan merupakan akar dari segala persoalan, di Negara maju seperti Amerika, Eropa dan Jepang pendidikan merupakan hal utama yang diperhatikan sebagai upaya untuk kemajuan Negara. Begitupun di Indonesia, pendidikan mulai menjadi perhatian yang penting untuk menghadapi segala tantangan zaman. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang dalam posisinya masih dikatakan sebagai negara berkembang yang sedang berupaya dengan berbagai cara agar dapat bersaing dan tidak tertinggal dengan Negara maju maupun berkembang lainnya terutama di bidang pendidikan.

Sistem pendidikan di Indonesia mengacu pada sistem pendidikan nasional yang memiliki tujuan untuk membawa bangsa Indonesia pada tahap yang lebih maju dan dapat menjawab persoalan di zaman yang selalu berubah ini. Tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Salamadian, 2018).

Tujuan pendidikan nasional merupakan cita-cita bangsa yang mulia, namun dalam mewujudkan sebuah cita-cita besar tersebut bukanlah hal yang mudah dan instan, sebab tantangan dan hambatan pun datang dari segala arah. Begitupun dengan peran pemerintah dan masyarakat sangatlah penting dalam menyelesaikan hal tersebut. Berbagai permasalahan tidak dapat dipungkiri, masih banyak hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan kehidupan di abad ke-21 yang akan mempengaruhi berbagai aspek.

Abad ke-21 adalah abad yang sangat berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Kehidupan di abad ke-21 menuntut seseorang untuk menguasai berbagai keterampilan. Keterampilan itu meliputi keterampilan di bidang teknologi, informasi dan komunikasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ini sangatlah pesat dan menjadikan kehidupan yang serba canggih. Beragam informasi dari berbagai sudut dunia mampu diakses dengan mudah, cepat dan dapat diakses kapanpun, dimanapun dan oleh siapa pun. Hal ini sebagai salah satu alasan mengapa pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman terutama di era digital ini, agar peserta didik memiliki kompetensi yang cukup untuk menghadapi berbagai permasalahan ketika mereka terjun ke masyarakat.

Peserta didik akan dihadapkan kepada berbagai permasalahan kehidupan. Salah satunya di era digital ini mereka akan bersaing dengan teknologi, maka diperlukan suatu keterampilan untuk menyelesaikan permasalahan secara digital. Sehingga suatu kewajiban bagi seorang guru

atau dosen untuk memberikan pembelajaran yang membekali peserta didik keterampilan digital.

Keterampilan digital atau disebut sebagai literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk mengetahui dan memahami informasi dengan media digital. Informasi yang diterima mampu digunakan dan dimanfaatkan dengan cerdas, cermat, sehat, bijak dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran (Munir, 2017)

Salah satu aplikasi dari jenis aplikasi Web 2.0, yaitu aplikasi *Wikipedia* yang memiliki potensi dalam meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran. Namun demikian, seperti penerapan aplikasi Web 2.0 lainnya untuk pengajaran dan pembelajaran, akan dibutuhkan persiapan dan metode pengajaran agar manfaatnya dapat dioptimalkan (Djajalaksana, 2009)

Aplikasi *Wikipedia* merupakan halaman web di mana para penggunanya dapat mengorganisir, meng-edit, me-review, merevisi, atau me-retrieve isi dari halaman web dengan mudah dan secara kolaboratif bersama pengguna lainnya (Djajalaksana, 2009). Dari penggunaan aplikasi ini, peserta didik dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dengan menerapkan konsep literasi digital. Peserta didik mampu berkolaborasi dengan teman sekelasnya untuk menghasilkan sebuah karya dari aplikasi tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 26 Maret 2019 di SMAN 19 Bandung dengan cara wawancara guru, observasi siswa belajar dan penyebaran angket, dapat diketahui hasilnya bahwa situasi pembelajaran belum memanfaatkan teknologi yang mendukung pengembangan keterampilan digital literasi siswa, sehingga kondisi kelas cenderung pasif dan kurang menarik karena pembelajaran berlangsung

berpusat pada guru. Proses pembelajaran kurang memberdayakan kemampuan literasi digital pada materi biologi khususnya materi virus sehingga peserta didik memiliki literasi digital rendah, yang menyebabkan hasil belajar rendah, dilihat dari ketuntasan nilai peserta didik pada materi pembelajaran Virus di kelas X MIPA.

Penelitian mengenai literasi digital telah dilakukan dengan menggunakan berbagai cara dan media, salah satunya pada ketiga penelitian terdahulu berikut yang berjudul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perilaku Internet Berisiko di Kalangan Siswa SMA dan Ma di Kota Makassar” Adityard (2017). Dengan tujuan penelitian menganalisis tingkat literasi digital siswa berdasarkan framework DIGCOMP, menganalisis perilaku internet berisiko siswa, dan menganalisis pengaruh literasi digital terhadap perilaku internet berisiko siswa. Penelitian tersebut mengukur literasi digital siswa dengan menggunakan metode survei.

Kemudian penelitian selanjutnya yang berjudul “Analisis Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru Biologi Melalui Proyek Video Amatir Berbasis Potensi Lokal pada Mata Kuliah Ekologi Tumbuhan”. Kahar (2018). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis literasi digital melalui proyek video amatir yang bersumber dari potensi lokal di daerah Kalimantan Barat.

Lalu selanjutnya, penelitian yang berjudul “Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya”. A’yuni (2015). Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan tingkat kompetensi literasi digital remaja di kota Surabaya ditinjau berdasarkan aspek pencarian di internet, pandu arah hypertext, evaluasi konten informasi serta penyusunan pengetahuan menggunakan teori literasi digital milik Gilster (1997).

Penelitian keterampilan literasi digital menggunakan aplikasi *Wikipedia* sebelumnya belum pernah dilakukan, oleh sebab itu, atas dasar latar belakang yang telah dipaparkan dan melihat dari penelitian terdahulu, maka penulis perlu untuk meneliti keterampilan literasi digital siswa dengan menggunakan aplikasi *Wikipedia*. Aplikasi ini memiliki berbagai keunggulan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Sehingga dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung keterampilan literasi digital peserta didik

dan para akademisi di tingkat pendidikan di Indonesia dapat mendayagunakannya dalam aktivitas akademis mereka.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul, antara lain:

1. Belum terciptanya situasi pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan digital literasi siswa, sehingga kondisi kelas cenderung pasif dan kurang menarik karena pembelajaran berlangsung berpusat pada guru dan pendidik belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan literasi digital peserta didik.
2. Hasil belajar peserta didik kurang memuaskan hal tersebut dikarenakan guru belum melakukan keunggulan wikipedia atau teknologi lainnya yang mampu mendukung keterampilan literasi digital peserta didik.
3. Pembelajaran yang kurang aktif cenderung membuat peserta didik jenuh, sehingga rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran masih berbasis teks dan belum memanfaatkan media digital sebagai pemicu keterampilan literasi digital peserta didik.

## **C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

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

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan bahasan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan *Wikipedia* dalam pembelajaran Virus dapat meningkatkan keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik?

## 2. Pertanyaan Penelitian

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

- a. Bagaimana kemampuan literasi digital dan pengetahuan peserta didik tentang Virus sebelum diterapkan pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Wikipedia*?
- b. Bagaimana aktivitas peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan penerapan *Wikipedia*?
- c. Bagaimana aktivitas pendidik saat melakukan pembelajaran dengan penerapan *Wikipedia* untuk meningkatkan literasi digital?
- d. Bagaimana dokumen pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran?
- e. Bagaimana kemampuan literasi digital dan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Wikipedia*?
- f. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran Biologi setelah diterapkannya aplikasi *Wikipedia*?
- g. Bagaimana Artikel yang telah di edit dan disusun oleh peserta didik?

## D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah. Adapun masalah yang harus dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMAN 19 Bandung dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X.
2. Materi pembelajaran yang digunakan adalah pelajaran biologi pada materi Virus.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *Wikipedia*.
4. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik siswa setelah menggunakan aplikasi *Wikipedia* dalam pembelajaran materi Virus.

## **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran biologi. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk mengembangkan pembelajaran biologi di tanah air.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya :

#### **a. Bagi Guru**

Guru dapat menggunakan aplikasi *Wikipedia* dalam pembelajaran virus untuk meningkatkan literasi digital siswa.

#### **b. Bagi Siswa**

Siswa dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran Virus dengan aplikasi *Wikipedia*.

#### **c. Bagi Peneliti**

Penelitian ini menjadi pembelajaran yang sangat berarti dan sebagai kontribusi pertimbangan untuk melakukan penelitian lanjutan.

## **G. Definisi Operasional**

Berikut merupakan definisi operasional dari variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Literasi Digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi secara efektif dan efisien dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital

juga merupakan bentuk ketrampilan teknis mengakses, merangkai, memahami dan menyebarluaskan informasi. Literasi digital pada penelitian ini merupakan variabel yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi Virus.

2. Hasil Belajar adalah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa yang diwujudkan melalui perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan setelah belajar.
3. Aplikasi *Wikipedia* adalah salah satu jenis dari aplikasi Web 2.0 yang memiliki potensi dalam meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran di mana para penggunanya dapat mengorganisir, meng-edit, me-review, merevisi, atau me-retrieve isi dari halaman web dengan mudah dan secara kolaboratif bersama pengguna lainnya (Djajalaksana, 2009). *Wikipedia* ini digunakan sebagai media yang akan membantu peserta didik dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital peserta didik.
4. Materi Virus merupakan salah satu materi pembelajaran biologi untuk siswa kelas X di semester ganjil. Materi Virus terdapat pada kompetensi dasar (3.3) yaitu menerapkan pemahaman tentang Virus berkaitan tentang ciri, replikasi, dan peran virus dalam aspek kesehatan masyarakat.

## **H. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi ini terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian pembuka skripsi, bagian isi skripsi, dan bagian penutup skripsi. Bagian-bagian tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Bagian Pembuka Skripsi**

### **2. Bagian Isi Skripsi**

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



### **3. Bagian Penutup Skripsi**

- a. Daftar Pustaka
- b. Riwayat Hidup
- c. Lampiran-lampiran