

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan besar pendidikan adalah mempersiapkan siswa untuk berkontribusi di dunia kerja dan di kehidupan sosial, hal ini telah menjadi salah satu tantangan terbesar abad ini. Belajar untuk bekerja dan hidup di abad 21 berarti membantu sebanyak mungkin anak belajar untuk menerapkan keterampilan abad ke-21 dan pemahaman yang kuat tentang pemahaman inti untuk menghadapi tantangan zaman.

Kehidupan di abad ke-21 menuntut siswa menguasai keterampilan-keterampilan penting berkaitan dengan empat pilar kehidupan yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Di dalam empat pilar tersebut terkandung keterampilan khusus masing-masing yang perlu diaplikasikan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, keterampilan kolaborasi, kreasi dan inovasi, serta literasi informasi (Saavedra & Opfer, 2012). Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai melalui kegiatan belajar adalah literasi informasi yaitu kemampuan untuk menempatkan, mengevaluasi, serta menggunakan informasi yang dibutuhkan secara tepat dan efektif di era digital.

Literasi informasi mencakup dua aspek di dalamnya yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi berkaitan dengan proses, sebagai alat pendukung, melakukan manipulasi, dan mengelola informasi (Mac

Callum, Jeffrey, & Kinshuk, 2014). Teknologi informasi didefinisikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan proses, manipulasi teknologi, pengolahan, penyebaran data dan informasi dengan menggunakan *hardware* dan *software*, komputer, alat komunikasi, serta elektronik digital secara tepat dan efektif (Mariko, 2019). Teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu tentang penggunaan alat pendukung untuk mentransfer dan memproses data lintas perangkat. Literasi digital adalah seperangkat keterampilan yang terkait dengan penggunaan teknologi kontemporer untuk pemrosesan informasi dan komunikasi (Wilson, Scalise, & Gochyyev, 2015). Secara sederhana, siapa saja yang mampu mengelola informasi yang baik dalam hal ini informasi digital, akan memiliki posisi yang kuat untuk berkembang dan maju (Syaripudin,dkk 2018). Oleh pemerintah literasi digital didefinisikan sebagai “kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya informasi serta pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi di kalangan masyarakat dalam rangka pengembangan budaya informasi ke arah terwujudnya the information society” (Kominfo, 2003). Dikelilingi oleh media digital dan berbagai pilihan media, siswa abad 21 harus paham bagaimana mengaplikasikan sumber-sumber media yang tersedia untuk belajar, dan menggunakan piranti untuk mengkreasikan media dalam berbagai bentuk produk yang berguna untuk siswa itu sendiri (Trilling & Fadel, 2009).

Yayasan Slukat Learning Center yang selanjutnya disebut (SLC) merupakan lembaga pendidikan non-formal (Non- Pemerintah) dan non-profit yang bertujuan untuk membantu Pemerintah mengatasi kesenjangan pendidikan masyarakat di pedesaan. Konsep dari SLC yaitu melepaskan segala

keterbatasan/ketidakmampuan anak muda pedesaan dengan menanamkan etika, karakter, dan kesadaran terhadap lingkungan, penguatan identitas dengan budaya (kearifan lokal), bahasa Inggris untuk globalisasi, dan teknologi informasi komunikasi digital sebagai nilai tambah siswa untuk dapat berkompetisi dalam pasar persaingan global.

Data terakhir Jumlah siswa SLC pada tahun 2014 sejumlah 224 siswa, 2015 sebanyak 203 siswa dan pada 2016 adalah 214 siswa yang terbagi ke dalam 3 kategori level belajar *level basic*, *level intermediate*, dan *level advanced*. Jumlah siswa yang belajar di SLC terus bertambah seiring banyaknya *waiting list* calon siswa baru yang terdaftar. Seluruh pengajar SLC merupakan relawan asing berasal dari berbagai belahan dunia, terhitung telah terdapat sekitar 488 relawan asing yang tercatat pernah berkunjung dan mengajar di SLC.

Berdasarkan pengalaman belajar penulis selama 4 tahun sebagai siswa (tahun 2008-2011) dan menjadi staff kesiswaan selama 3 tahun (2015-2017) di SLC, pengetahuan ICT digital yang diperoleh kurang komprehensif dan sangat minim, serta bagaimana etika pemanfaatan yang tepat untuk pelajar dan remaja tidak banyak dibelajarkan. Di era digital ini siswa lebih menyukai hal-hal yang berbau teknologi dan internet apalagi yang bisa dioperasikan melalui gawai masing-masing siswa, pengguna internet di Indonesia tercatat sudah lebih dari 132,7 juta jiwa per-Januari 2018 dan sejumlah 120 juta jiwa mengakses internet melalui gawai masing-masing dan menghabiskan rata-rata waktu 8 jam 51 menit per-hari untuk berselancar di internet (“Digital in 2018, 2018).

Siswa SLC disediakan fasilitas laptop yang bisa digunakan untuk belajar dan mengakses konten-konten yang bertujuan menunjang pembelajaran di SLC. Tentunya dengan fasilitas yang sudah memadai jika tidak diimbangi dengan kemampuan ICT yang baik akan menimbulkan disosiasi di kemudian hari. Siswa di SLC melakukan *browsing* internet, mengakses konten-konten, serta mempunyai laman web mereka sendiri melalui berbagai *platform* digital diantaranya adalah; *instagram, blogspot, facebook* dan sebagainya.

Wawancara dilakukan dengan 8 orang siswa pada bulan Juni 2018, ditemukan bahwa siswa-siswi di SLC belum sepenuhnya paham tentang apa yang dimaksud dengan literasi digital. Ini terbukti dari ketidakmampuan siswa dalam mendefinisikan ICT sebagai kemampuan untuk menempatkan, mengevaluasi, serta menggunakan informasi yang dibutuhkan secara tepat. Lebih jauh soal penggunaan gawai dan perangkat telekomunikasi pada siswa hanya sebatas untuk bermain *game* dan mengakses media sosial, membaca postingan-postingan di media sosial, dan tidak jarang membagikan kembali (*repost*) suatu postingan yang tanpa di ketahui dengan pasti unsur-unsur kebenaran didalamnya. Setiap negara hendaknya menumbuhkan secara luas kemampuan ICT digital pada masyarakatnya karena jika tidak, negara tersebut dapat tertinggal dari perkembangan dan kemajuan pengetahuan ekonomi berbasis teknologi (Hohlfeld, Ritzhaupt, Barron, & Kemker, 2008),

Data hasil wawancara seperti yang ada dalam lampiran dengan staff pembimbing kesiswaan pada bulan Maret 2018 berhasil didapatkan fakta-fakta tentang siswa SLC yang mengakses internet melalui jaringan wifi yang disediakan

belum mampu menempatkan, mengevaluasi, serta menggunakan informasi yang dibutuhkan dari internet secara tepat, semua informasi yang disajikan di internet diasumsikan sebagai sebuah kebenaran. Siswa menggunakan internet untuk bermain *game* dan akses ke media sosial masing-masing seperti salah satunya Facebook, ini terjadi karena siswa menganggap *Facebook* jauh lebih memberikan pengalaman yang menyenangkan dan sangat menarik bagi anak-anak dan remaja, *chatting* dengan teman sebaya atau bahkan dengan pengajar dan mantan pengajar yang berada di luar negeri. Data pendukung lainnya juga diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 26 orang siswa jenjang *intermediate*. Kuesioner tersebut disusun berdasarkan tiga bagian utama kerangka literasi digital dengan menggunakan skala likert. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) rata-rata pemahaman tentang kerangka literasi digital bagian proteksi adalah sebesar 59,75% masuk dalam kategori kurang baik, (2) rata-rata pemahaman tentang kerangka literasi digital bagian hak-hak sebesar: 45,18% masuk dalam kategori kurang baik, dan (3) rata-rata pemahaman pada bagian pemberdayaan diperoleh angka: 50,65% masuk dalam kategori cukup. Menimbang berbagai risiko seperti mengunggah gambar pribadi dan musik komersial di situs web jejaring sosial seperti Facebook atau YouTube sering membutuhkan pemikiran kritis, penilaian yang baik, dan pemahaman tentang konsekuensi-konsekuensi potensial di masa depan dimana akan lebih baik bila siswa mendapatkan panduan orang dewasa yang lebih paham (Trilling & Fadel, 2009).

Data dari <https://wearesocial.com/> menunjukkan per Januari 2018 angka rata-rata tiap harinya yang dihabiskan 1 orang untuk mengakses internet di

Indonesia adalah 8 jam 51 menit, 3 jam 23 menitnya adalah untuk mengakses media sosial, akses ke Facebook menduduki peringkat ke 3 setelah google.co.id dan google.com dengan trafik perbulan mencapai 1.174.100.000 kali diakses. Sementara masih dengan sumber data yang sama ditemukan bahwa Facebook menduduki posisi kedua setelah YouTube dalam kategori jenis media sosial yang paling aktif digunakan dengan analisis pengguna aktif perbulan mencapai 130 juta pengguna. Profil pengguna paling banyak adalah mereka yang ada di rentang usia 18-24 tahun dengan persentase 16% perempuan dan 19% laki-laki yang jika di jumlah penggunanya mencapai 45.000.000 pengguna aktif Facebook.

Facebook telah menjadi alat yang efektif untuk e-learning dan situs jejaring sosial terpopuler bagi siswa, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai alat *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, *Facebook* menawarkan potensi besar untuk belajar dan mengajar, hal ini memungkinkan guru untuk terlibat dalam tiga jenis interaksi utama: interaksi peserta didik dengan instruktur, interaksi peserta didik dengan sesama peserta didik, dan interaksi peserta didik dengan obyek belajar (A. & Alkhafaf, 2017). Sebagai lingkungan belajar yang bermanfaat dan bermakna, Facebook dapat mendukung, meningkatkan, dan / atau memperkuat pembelajaran siswa (Tananuraksakul & Na-Trat, 2012). Sebagai contoh dalam pemanfaatan *Facebook Group* sebagai ruang kelas baru dalam proses pembelajaran dapat mengakomodasi beberapa aktivitas yang biasanya dilakukan secara klasikal di dalam kelas semisal pemberian apersepsi sebelum pertemuan tatap muka, presensi kedatangan, pemberian kuis, latihan soal, membagikan materi ajar pasca guru mengajar di group dan melakukan diskusi-diskusi seputar kesulitan belajar

oleh siswa diluar jam pertemuan tatap muka sangat mungkin untuk dilakukan dan sangat fleksibel terhadap waktu. Komponen-komponen tadi sangat relevan dengan apa yang disebut sebagai *Online Learning*, adalah sebuah sistem pembelajaran untuk memfasilitasi instruktur dan siswa untuk berbagi sumber-sumber belajar, membuat pengumuman kelas, menyerahkan dan mengembalikan tugas pelajaran, dan melakukan percakapan satu sama lain secara online (Anshari, Alas, & Guan, 2016).

Di era sekarang tidak bisa melarikan diri dari informasi, karena hari ini hidup di era kebebasan informasi yang sangat luar biasa dan yang sebenarnya diperlukan adalah literasi informasi khususnya informasi digital yang hanya bisa didapatkan melalui edukasi, bukan melalui restriksi.

Dari gambaran kondisi tersebut penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media *Online Learning Berbasis Facebook Group* Pada Pembelajaran Jarak jauh yang dirasa sangat memungkinkan untuk diaplikasikan pada siswa remaja yang sangat dekat dengan media sosial untuk membelajarkan literasi digital siswa dalam upaya memgembangkan kemampuan menggunakan alat komunikasi atau jaringan digital dalam mengakses, mendefinisikan, mengintegrasikan, mengelola dan mengevaluasi informasi dimana saja, dan kapan saja secara baik dan legal dalam rangka membangun masyarakat berpengetahuan serta memberi dasar penguasaan terhadap keterampilan dan kompetensi lain yang diperlukan untuk keberhasilan kehidupan di abad ke-21. Kawasan yang dicakup dalam penelitian ini adalah pengembangan bidang kajian

teknologi pembelajaran yang memiliki tujuan mengembangkan media yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran literasi digital (Januszewski, 2008).

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berperan terhadap kurang efektifnya suatu proses belajar yakni:

1. Lemahnya kemampuan literasi digital masih menjadi masalah bagi kebanyakan pelajar di SLC.
2. Tuntutan oleh pemerintah dalam rangka mengembangkan budaya informasi ke arah terwujudnya *the information society* berdasarkan kenyataan lemahnya pemahaman literasi digital di masyarakat.
3. Pembelajaran literasi digital belum pernah dilaksanakan.
4. Kenyataan di lapangan, bahwa masih banyak siswa Slukat yang belum memiliki pemahaman tentang pentingnya informasi serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang baik.
5. Ketersediaan sumber-sumber belajar dan media pembelajaran literasi digital yang masih minim.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, dalam penelitian ini dibatasi pada masalah nomor 4 dan 5 dengan orientasi yakni:

1. Mengembangkan *Online Learning* berbasis Facebook group yang layak digunakan dalam pembelajaran literasi digital.
2. Meningkatkan pemahaman teori dan praktik kemampuan literasi digital.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana produk media Online Learning berbasis Facebook Group pada pembelajaran Jarak jauh dihasilkan?
2. Bagaimana kelayakan media Online Lerning berbasis Facebook Group pada pembelajaran Jarak jauh?
3. Bagaimana efektivitas media Online Learning berbasis Facebook Group pada pembelajaran jarak jauh dalam meningkatkan literasi digital?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk media Online Learning berbasis Facebook Group pada pembelajaran Jarak jauh.
2. Mengetahui kelayakan media Online Learning berbasis Facebook Group pada pembelajaran Jarak jauh.
3. Mengetahui efektivitas media Online Learning berbasis Facebook Group pada pembelajaran jarak jauh dalam meningkatkan literasi digital.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi dari pengembangan produk *Online Learning* berbasis Facebook group adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media *Online Learning* berbasis web (Facebook group)

2. Dalam pengembangan media *Online Learning* nantinya akan memaksimalkan penggunaan komponen-komponen media teks, audio, video dan audio visual sebagai obyek belajar.
3. Media Online Learning yang diaplikasikan melalui *platform* facebook group akan membantu peserta didik untuk memeroleh berita terbaru, materi belajar, hasil belajar, dan pemberitahuan-pemberitahuan penting tentang proses belajar mengajar didalam kelas.
4. Topik-topik pembelajaran Literasi Digital adalah mencakup 9 topik, yaitu; Perlindungan data pribadi, Keamanan daring, Privasi individu, Kebebasan berekspresi, Kekayaan intelektual, Aktivisme social, Jurnalisme warga, Kewirausahaan, dan Etika informasi.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, pendidik dan sekolah.

1. Bagi Siswa

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan penelitian ini bagi siswa, untuk:

- a. Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar kognitif peserta didik
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghadirkan suatu ekosistem belajar yang menarik.
- c. Meningkatkan akses pembelajaran jarak jauh melalui pemanfaatan *Facebook Group* sebagai sarana belajar mandiri untuk siswa.

d. Mengasah kemampuan Literasi digital yaitu mengakses, mengatur, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi melalui penggunaan teknologi komunikasi digital.

2. Bagi Pengajar dan Sekolah

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan penelitian ini bagi pengajar dan sekolah untuk:

- a. Mengenalkan kepada pengajar dan sekolah tentang *Online Learning* menggunakan *Facebook Group* sebagai sarana pembelajaran jarak jauh ke dalam pembelajaran guna meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
- b. Menghasilkan sebuah konsep pengembangan *Online Learning* berbasis *social media* yang dapat bermanfaat bagi sekolah-sekolah formal dan institusi pendidikan lain pada umumnya sebagai alternative media pembelajaran yang menggunakan sistem belajar non-klasikal.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media *Online Learning* ini di asumsikan akan menolong para pengajar maupun peserta didik dalam meningkatkan aktivitas, partisipasi dan hasil belajar dengan *news feeds* dari anggotanya dan anggota dapat berinteraksi dan saling berbagi konten pembelajaran satu sama lain di dalam grup. Dalam pemanfaatannya pengguna dapat langsung mengikuti seluruh materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun siswa berada asalkan terhubung dengan internet. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa ekosistem *online learning* ini memiliki keterbatasan seperti hanya akan berfungsi apabila semua siswa terkoneksi dengan jaringan internet.