

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Dalam era serba digital saat ini, seluruh aktivitas manusia telah bergantung pada teknologi digital karena begitu banyaknya manfaat dan kemudahan yang diberikan oleh adanya teknologi digital ini dalam kehidupan manusia. Manusia saat ini bahkan tidak bisa terlepas dari teknologi digital, hampir semua kegiatan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari baik dari segi kepentingan pribadi maupun untuk orang lain saat ini telah diakses menggunakan teknologi, sehingga teknologi digital sangat berperan dan berpengaruh dalam keberlangsungan hidup manusia di zaman ini.

Adapun setiap waktu teknologi mengalami perkembangan dan kemajuan, hal ini terlihat dari adanya internet dan media digital di tengah-tengah kehidupan masyarakat yang dapat menghubungkan berbagai computer dan media digital di dunia sebagai media bertukar informasi dan memberikan akses terhadap sumber informasi secara cepat, serta menjadi gudang pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Salah satu bagian penting dalam kehidupan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi digital yaitu adalah pendidikan. Pendidikan sendiri merupakan suatu kegiatan pengembangan diri, penambahan wawasan, pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan oleh beberapa atau sekelompok orang melalui proses yang terstruktur

seperti pembelajaran, pelatihan dan lain-lain. Dalam pendidikan adanya teknologi digital tentunya membantu beberapa pekerjaan ataupun kegiatan pembelajaran lainnya, namun di samping memberikan dampak yang baik bagi pendidikan, teknologi digital juga menjadi suatu tantangan tersendiri bagi pendidikan. Dalam perkembangan teknologi digital saat ini pendidik dan siswa juga harus mampu mengikuti dan beradaptasi dengan baik, sehingga mereka tidak tertinggal dalam menerima informasi dan hal yang bersifat pengetahuan ataupun kemampuan dalam menggunakan teknologi digital.

Teknologi berbasis digital merupakan salah satu teknologi yang dimanfaatkan secara umum oleh masyarakat, dan juga salah satunya dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan baik oleh guru ataupun siswa bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran, hiburan dan lain-lain. Dengan adanya teknologi digital diharapkan mampu mempermudah proses pembelajaran siswa, pertumbuhan dan perkembangan siswa. Tingkat penggunaan teknologi digital saat ini pun juga semakin meningkat. Penggunaan teknologi digital akan maksimal jika diimbangi dengan kemampuan dalam pengoperasiannya, keterampilan dalam mengelola, dan mengetahui batasan-batasan penggunaan yang baik dan benar sebuah teknologi digital itu sendiri, sehingga dapat mencegah dampak buruk yang seharusnya tidak terjadi. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang luas tentang teknologi digital dapat membantu siswa dalam mencegah

dari hal-hal yang bersifat penipuan, kerugian yang akan dialami dan dampak buruk terhadap pertumbuhan dan perkembangan. Kemampuan dan keterampilan dalam pengoperasian ataupun penggunaan teknologi digital tersebut bisa dikatakan juga sebagai literasi digital.

Teknologi berbasis digital merupakan salah satu teknologi yang dimanfaatkan secara umum oleh masyarakat, dan juga salah satunya dalam pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan baik oleh guru ataupun siswa bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran, hiburan dan lain-lain. Dengan adanya teknologi digital diharapkan mampu mempermudah proses pembelajaran siswa, pertumbuhan dan perkembangan siswa. Tingkat penggunaan teknologi digital saat ini pun juga semakin meningkat. Penggunaan teknologi digital akan maksimal jika diimbangi dengan kemampuan dalam pengoperasiannya, keterampilan dalam mengelola, dan mengetahui batasan-batasan penggunaan yang baik dan benar sebuah teknologi digital itu sendiri, sehingga dapat mencegah dampak buruk yang seharusnya tidak terjadi. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang luas tentang teknologi digital dapat membantu siswa dalam mencegah dari hal-hal yang bersifat penipuan, kerugian yang akan dialami dan dampak buruk terhadap pertumbuhan dan perkembangan. Kemampuan dan keterampilan dalam pengoperasian ataupun penggunaan teknologi digital tersebut bisa dikatakan juga sebagai literasi digital.

Melihat dari sisi kemampuan penggunaan secara penuh masih banyak guru ataupun siswa yang kurang mampu dalam

mengoperasikan teknologi digital itu sendiri, serta masih banyak penyalahgunaan teknologi digital oleh siswa, baik dalam menggunakan internet serta aplikasi media sosial yang sudah banyak tersedia di berbagai aplikasi store, karena banyak konten yang disuguhkan oleh dunia digital saat ini, semakin mudahnya anak dalam mengakses berbagai konten dalam dunia digital baik dalam hal untuk belajar ataupun hanya hiburan semata, nonton film, video dan lain sebagainya dalam jangka waktu yang cukup lama atau berlebihan, sehingga berdampak negatif pada perkembangan, pembelajaran, karakter, dan lain-lain.

Berdasarkan data penelitian sebelumnya yakni 40,0 persen dari 60 anak menggunakan teknologi internet untuk kepentingan dalam menyelesaikan tugas, sedangkan 35,5 persen anak menggunakan teknologi komputer untuk bermain game dan sebanyak 28,3 persen anak menggunakan teknologi internet sebagai hiburan semata. Meskipun internet dapat memenuhi kebutuhan anak-anak, namun sifat internet yang bebas dan luas menjadikan konten yang ada tidak dapat terkontrol, sehingga berbagai dampak negatif dan tindak kejahatan daring menjadi tren di berbagai Negara termasuk Indonesia, lebih lanjut anak-anak juga menjadi ketergantungan dengan teknologi dan media informasi komunikasi; anak-anak dapat bebas mengakses situs-situs yang tidak baik; sifat sosial anak akan berkurang karena lebih

suka berhubungan dengan internet atau melalui media dibandingkan dengan bertemu secara langsung.<sup>1</sup>

Salah satu media yang banyak diakses oleh siswa adalah aplikasi media sosial youtube, yang di dalamnya terdapat berbagai fitur atau konten berupa video yang interaktif, sehingga youtube memiliki banyak manfaat jika digunakan dengan tepat karena youtube menjadi sumber informasi yang menyediakan berbagai informasi terbaru dan luas. Dalam pendidikan pemanfaatan youtube dapat digunakan sebagai media pembelajaran ataupun sarana pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan efisiensi menyeluruh dalam pembelajaran, namun youtube juga dapat diakses secara bebas oleh siswa, sehingga siswa dapat menerima segala macam informasi baik dan buruk atau yang sebenarnya belum layak untuk ditonton oleh siswa yang masih di bawah umur melalui konten-konten yang tersebar secara bebas tersebut. Maka hal itu menjadi suatu masalah yang akan berdampak pada perkembangan psikis ataupun fisik siswa, sehingga dapat saja mengganggu pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Andriyani mengatakan bahwa berdasarkan data statistic pengguna internet di Indonesia, rata-rata penduduk Indonesia menghabiskan waktu mengakses internet selama 5,5 jam perhari. Sementara penggunaan internet melalui smartphone atau telepon genggam sekitar 2,5 jam perhari. Data ini memperlihatkan bahwa

---

<sup>1</sup> Ita Musfirowati Hanika, Melisa Indriana Putri, Alzya Asha Witjaksono, "Sosialisasi Literasi Media Digital di Jakarta," *Komunikasi dan kajian media* 4, no. 2 (Oktober, 2020): 155,

penggunaan internet yang berlebihan dan lepas kendali ternyata membawa dampak tertentu bagi anak dan remaja,<sup>2</sup> sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan UNICEF dan kementerian komunikasi dan informatika, pengguna internet di Indonesia yang berasal dari anak-anak dan remaja diprediksi sekitar 30 juta. Hasil riset yang dilansir oleh Mitchel Kapoor menunjukkan bahwa generasi muda yang memiliki keahlian untuk mengakses media digital, saat ini belum mengimbangi kemampuannya menggunakan media digital untuk kepentingan memperoleh informasi pengembangan diri.<sup>3</sup>

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa di era saat ini kegiatan manusia banyak dipengaruhi oleh media digital. Sesuai dengan data yang diperoleh dari penelitian-penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media digital/internet sebagian besar digunakan untuk belajar, namun juga sebagian besar digunakan hanya sebatas hiburan, walaupun banyak anak-anak ataupun remaja yang dapat menggunakan media digital namun hal tersebut belum mengimbangi kemampuan mereka dalam mengakses informasi pengembangan karakter, serta informasi yang seharusnya dapat diprioritaskan untuk pengembangan pengetahuan mereka. Maka dari hal itu dibutuhkan pengenalan literasi digital di usia dini termasuk anak-anak serta remaja agar dapat mengimbangi kemampuan kecakapan dari segi pengolahan data informasi yang baik serta dapat dikembangkan untuk

---

<sup>2</sup> Nur Ika Fatmawati, “ Literasi Digital,Mendidik anak di Era Digiital Bagi Orang Tua Milenial,” *MADANI* 11, no. 2 (agustus, 2019): 128, <https://doi.org/10.52166/madani.v11i2.3267>

<sup>3</sup> I Putu Geded Sutrisna, “Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid 19,” *Stilistika* 8, no. 2 (Mei, 2020): 270-271, Doi: 10.5281/zenodo.3884420.

keterampilan penggunaan digital yang lebih bijak, serta berdampak baik untuk kemampuan yang lain.

Dalam pelaksanaan pengenalan literasi digital perlunya peran dari berbagai pihak, salah satunya adalah pendidikan. Pentingnya pengenalan literasi digital dilaksanakan karena melihat saat ini pendidikan sedikit demi sedikit mulai beralih pada sistem pendidikan berbasis teknologi digital dan tentunya setiap lembaga/sekolah menginginkan para siswanya memiliki keterampilan dalam menggunakan, mengelolah teknologi agar dapat menyeimbangkan keterampilan, pengetahuan dengan perkembangan zaman saat ini. Seperti saat ini sebagian pendidikan telah mengalami perubahan kurikulum yaitu kurikulum merdeka, kurikulum ini diterapkan hanya pada kelas I dan IV saja. Kurikulum ini memiliki beberapa tujuan atau capaian pembelajaran salah satunya siswa nantinya mampu dalam mengoperasikan teknologi-teknologi digital dengan berbagai program yang diselenggarakan oleh pemerintah seperti gerakan literasi sekolah, baik literasi buku, maupun literasi digital.

Di SDN Bicolorong 2 ini sebelumnya telah menggunakan teknologi baik dalam proses pembelajarannya sebagai media pembelajaran maupun pengelolaan data sekolah. Hal tersebut tentunya dilakukan untuk mengenalkan siswa pada teknologi-teknologi digital agar siswa bisa beradaptasi dan menambah pengetahuan serta kemampuan tentang teknologi digital. Guru biasanya menggunakan laptop untuk menampilkan PPT atau mengakses youtube agar dapat

mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan sebelumnya ketika masa pandemi beberapa kali melaksanakan pembelajaran secara daring, dimana guru melaksanakan kegiatan secara online dengan menggunakan media sosial.<sup>4</sup>

Berdasarkan fenomena yang sudah dijelaskan di atas peneliti tertarik untuk membahas lebih dalam lagi terkait bagaimana “Upaya Pengenalan Literasi Digital Melalui Aplikasi Youtube Pada Siswa Kelas IV SDN Bicolorong 2.”

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya pengenalan literasi digital melalui aplikasi youtube pada siswa kelas IV di SDN Bicolorong 2 Pakong Pamekasan?
2. Bagaimana penggunaan aplikasi youtube dalam upaya pengenalan literasi digital pada siswa kelas IV di SDN Bicolorong 2 Pakong Pamekasan?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam upaya pengenalan literasi digital melalui aplikasi youtube pada siswa kelas IV di SDN Bicolorong 2 Pakong Pamekasan?

---

<sup>4</sup> Sadali, Kepala Sekolah SDN Bicolorong 2 Pakong Pamekasan, *Pra Wawancara langsung* (23 Agustus, 2022).



### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui upaya pengenalan literasi digital melalui aplikasi youtube pada siswa kelas IV di SDN Bicolorong 2 Pakong Pamekasan.
2. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi youtube dalam upaya pengenalan literasi digital pada siswa kelas IV di SDN Bicolorong 2 Pakong Pamekasan.
3. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam upaya pengenalan literasi digital melalui aplikasi youtube pada siswa kelas IV di SDN Bicolorong 2 Pakong Pamekasan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan teoritis
  - a. Bagi peneliti, dapat mengembangkan teori-teori pendidikan terutama tentang pengenalan literasi digital siswa melalui aplikasi youtube.
  - b. Bagi peneliti selanjutnya, bisa dijadikan sebagai bahan perbandingan atau rujukan untuk penelitian selanjutnya.
2. Kegunaan Praktis
  - a. Bagi civitas IAIN Madura, sebagai kontribusi terhadap Khazanah literature Kepustakaan terutama dalam bidang teknologi pendidikan
  - b. Bagi guru SDN Bicoorong 2, sebagai bahan masukan dalam upaya guru memperkenalkan literasi digital pada siswa.

## **E. Definisi Istilah**

Definisi istilah merupakan penjelasan makna dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adanya definisi istilah ini agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis ingin memaparkan beberapa istilah-istilah yang terdapat di dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Literasi Digital**

Literasi digital adalah suatu usaha dalam meningkatkan serta memperluas kemampuan atau keterampilan dalam memahami, menganalisis, mengolah, menggunakan sebuah media digital dengan baik, bijak dan benar. Sehingga dapat mengurangi dampak buruk yang kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dalam pemanfaatan media digital tersebut.

### **2. Aplikasi**

Aplikasi adalah suatu perangkat/program yang di dalamnya terdapat sistem yang disusun sedemikian, sehingga dapat digunakan oleh pengguna aplikasi. Walaupun aplikasi tersusun dari sistem yang begitu rumit, namun dapat mempermudah pekerjaan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang harus memahami atau harus memiliki kemampuan tertentu dalam menggunakan aplikasi tersebut agar dapat menggunakan aplikasi secara lebih maksimal.

### 3. Youtube

Youtube merupakan suatu aplikasi media sosial berupa video yang dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang dapat dipilih atau digunakan sesuai kebutuhan, sehingga youtube menjadi aplikasi yang banyak diminati oleh masyarakat. Youtube bukan hanya sekedar video yang menampilkan informasi ataupun pengetahuan lainnya, namun juga terdapat platform atau ruang dalam berinteraksi dengan banyak orang.

Berdasarkan definisi istilah di atas maka maksud dari judul “Upaya Pengenalan Literasi Digital Melalui Aplikasi Youtube” adalah tentang suatu upaya atau usaha yang dilakukan peneliti dalam mengenalkan suatu kecakapan, keterampilan, kemampuan dalam menggunakan ataupun mengelola teknologi digital melalui aplikasi youtube dengan baik dan benar, serta siswa dapat menghindari dampak buruk yang kemungkinan akan terjadi.

### **F. Kajian Penelitian Terdahulu**

Beberapa penelitian yang relevan dengan tema yang penulis angkat yaitu sebagai berikut:

1. Sitti Sholaekhah: IAIN Ponorogo, skripsi “Peran Literasi Digital Dalam Pembentukan Perilaku Belajar Siswa di MI Terpadu Thoriqul Jannah Jambon Ponorogo” menjelaskan bahwa literasi digital sangat berpengaruh dan memiliki peran dalam pembelajaran, seperti penggunaan media digital mampu mempengaruhi pembentukan karakter dan meningkatkan

pemahaman siswa di MI Terpadu Thariqol Jannah Jambon Ponorogo.<sup>5</sup>

Adapun persamaan dalam penelitian Sitti Sholaekhah dengan penelitian ini yaitu, jenis penelitian kualitatif, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian Sitti ini lebih memfokuskan terhadap pembentukan perilaku belajar siswa melalui peran literasi digital. Sedangkan pada penelitian ini lebih memfokuskan pada proses pengenalan literasi digital melalui aplikasi youtube pada siswa.

2. Yukram Yusuf: IAIN Palopo, Skripsi “Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIA (Matematika IPA) Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Palopo” dalam skripsi ini menjelaskan bahwa literasi digital di Madrasah Aliyah Negeri Palopo memiliki peran yang sangat besar terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dengan kelemahan dan kekurangan yang terdapat dalam penerapan literasi digital tersebut, diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan media digital dengan baik.<sup>6</sup>

Persamaan penelitian Yukram Yusuf dengan penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian Yukram Yusuf memfokuskan terhadap meningkatkan hasil belajar peserta didik MIA

---

<sup>5</sup> Sitti Sholaekhah, “Peran Literasi Digital Dalam Pembentukan Perilaku Belajar Siswa di MI Terpadu Thariqol Jannah Jambon Ponorogo” (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2019), 73.

<sup>6</sup> Yukram Yusuf, “Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MIA (Matematika IPA) Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Palopo” (Skripsi, IAIN Palopo, Palopo, 2019), 55.

(Matematika IPA), subyek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas X/tingkat madrasah Aliyah negeri, sedangkan pada penelitian ini lebih terfokus pada proses pengenalan literasi digital melalui aplikasi youtube pada siswa, dan subyek penelitiannya yaitu siswa kelas 4 SDN Bicolorong 2.

3. Musarrofah: IAIN Ponorogo, Skripsi “Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 untuk Menanamkan Nilai Tanggung Jawab Pada Siswa di MIN 2 Ponorogo Pada Masa Pandemi,” dalam skripsi tersebut membahas tentang pemanfaatan literasi digital di MIN 2 Ponorogo untuk menanamkan nilai tanggung jawab sosial, dan personal dalam diri siswa kelas 5 sudah baik, dan terlaksana dengan lancar, dengan memanfaatkan media digital/sosial seperti, group whatsapp untuk berkomunikasi dengan siswa dan orang tua siswa.<sup>7</sup>

Persamaan yang terdapat pada penelitian musarrofah dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dan subyek yang digunakan yaitu siswa sekolah dasar, sedangkan perbedaanya yaitu penelitian Musarrofah memfokuskan pada pemanfaatan literasi digital untuk menanamkan nilai tanggung jawab pada siswa, sedangkan penelitian ini terfokus pada proses pengenalan literasi digital melalui aplikasi youtube pada siswa.

---

<sup>7</sup> Musarofah, “Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 5 Untuk Menanamkan Nilai Tanggung Jawab Pada Siswa di MIN 2 Ponorogo Pada Masa Pandemi” (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2021), 59-60.