

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Teknologi telah menjadi bagian penting dari pendidikan. Pemanfaatan teknologi secara efektif dapat membantu siswa dalam memperoleh informasi dan pengetahuan, belajar serta bekerja sama di dalam masyarakat. Tujuan dari adanya teknologi dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran di sekolah, memberi siswa akses ke informasi dan sumber daya secara instan. Saat ini, teknologi digital semakin banyak digunakan dalam pembelajaran, baik di rumah maupun di kelas. Hal ini dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2014 mengungkapkan bahwa perubahan struktur media di Indonesia telah mengubah akses dan penggunaan Internet di kalangan anak-anak. Terdapat sejumlah faktor yang mendorong anak-anak untuk menggunakan Internet yang terdiri dari memenuhi kebutuhan dalam mencari informasi untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas dan belajar dengan persentase sebesar 80%, faktor kedua yaitu terhubung dengan teman-teman dan keluarga sebesar 78,6 %, serta kebutuhan untuk menghibur diri seperti mendengarkan musik dan bermain game yang mana persentasenya mencapai 73,3 %. Senada dengan penelitian tersebut, pada abad 21 saat ini, anak usia dini seringkali menggunakan perangkat teknologi untuk keperluan bermain game di tablet, atau menjelajahi internet. Perkembangan informatisasi pendidikan anak usia dini membuat penerapan peralatan digital semakin populer (Wang, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2022) terhadap 121 PAUD di Indonesia menemukan bahwa platform pembelajaran yang digunakan di lembaga PAUD yaitu: *whatsapp* dengan 98 pengguna (74,8%), *video call* 11 pengguna (8,4%), *youtube* 9 pengguna (6,9%), *zoom meeting* 8 pengguna (6,1%), *google classroom* 2 pengguna (1,5%), kemudian *email*, *facebook*, *telegram* masing-masing 1 pengguna (0,8%). Hal ini menunjukkan bahwa di jenjang PAUD pun baik guru, orang tua, dan anak dituntut untuk menggunakan media digital. Untuk kepentingan ini dan memastikan anak-anak mampu menyaring konten-konten yang positif dan

negatif bagi diri mereka, diperlukan keterampilan literasi digital. Harjono (2018) menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan dan memproduksi media digital, memproses dan memanfaatkan berbagai informasi, serta dapat menciptakan dan berbagi informasi di media sosial. Jadi keterampilan literasi digital ini mencakup pada mencari dan menyeleksi berbagai informasi sampai membuat dan menyebarkan informasi. Namun pada anak usia dini, literasi digital didefinisikan sebagai penggabungan unsur-unsur kognitif, fisik, sosial-emosional, dan sosial-budaya untuk meningkatkan penggunaan teknologi secara positif, sambil memperhitungkan dan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan spesifik anak usia dini, seperti keterampilan motorik halus, pengembangan pribadi dan sosial, keterampilan fungsi eksekutif dan, keaksaraan yang muncul (Kazakoff, 2016).

Kemudian dalam penelitian lain pada anak usia sekolah dengan rentang umur 7-12 tahun diketahui bahwa 40,0 % dari 60 anak menggunakan teknologi internet untuk keperluan dalam mengerjakan tugas, sedangkan 35,5 % anak menggunakan teknologi komputer untuk bermain game dan sebanyak 24,5 % anak menggunakan teknologi internet sebagai sarana hiburan (Syarifuddin, 2015). Data tersebut menunjukkan bahwa anak yang menggunakan teknologi internet guna mengerjakan tugas lebih banyak dibandingkan dengan menggunakan teknologi sebagai sarana hiburan, seperti pada gambar dibawah ini:

Kab/Kota	Persentase Penduduk yang Mengakses Internet menurut Tujuan Menggunakan Internet dan Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta (Persen)									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
	2021	2021	2021	2021	2021	2021	2021	2021	2021	2021
Jakarta Pusat	80,51	28,63	32,42	86,80	32,04	12,11	60,10	19,49	23,89	5,02
Jakarta Barat	79,96	29,36	26,57	90,82	27,76	7,60	66,95	18,82	18,44	2,99
Jakarta Timur	75,78	31,66	25,94	89,84	30,30	6,80	70,17	17,67	25,26	11,04
Kep Seribu	75,36	35,09	11,36	89,07	22,12	2,93	69,08	6,07	5,77	2,34
DKI Jakarta	75,09	29,07	26,76	90,56	30,07	7,15	65,50	18,46	21,12	6,70
Jakarta Selatan	70,94	28,46	28,81	92,41	32,43	5,84	67,41	19,71	25,25	4,96
Jakarta Utara	69,87	25,37	23,07	90,70	28,98	6,52	55,76	17,21	11,56	8,22

A: Mendapat Informasi/Berita B: Proses Pembelajaran C: Mengirim/Menerima Email D: Media Sosial E: Pembelian Barang/Jasa F: Penjualan Barang/Jasa G: Hiburan H: Fasilitas Finansial I: Informasi Mengenai Barang/Jasa J: Lainnya

Gambar 1. 1 Presentase pengguna internet berdasarkan tujuan penggunaan di DKI Jakarta

Jika teknologi digital digunakan dengan tepat maka dapat berguna untuk mendukung pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Meningkatnya

penggunaan perangkat digital di ruang kelas anak usia dini, menjadikan guru harus memiliki pemahaman yang lebih baik tentang strategi penggunaan perangkat digital. Sehingga dukungan guru terhadap pemanfaatan teknologi oleh anak dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini yang lebih baik (Mc.Manis & Gunnewig, 2012).

Menurut data survei yang dilakukan ECPAT Indonesia pada tahun 2020 terhadap 1203 responden anak usia 6 hingga 17 tahun menemukan bahwa terdapat 287 bentuk pengalaman buruk saat mengakses internet di masa pandemi (<https://ecpatindonesia.org/en/news/pelatihan-aman-2021/>). Dengan demikian, kemampuan literasi digital sangat dibutuhkan untuk mengantisipasi lebih dini kemungkinan buruk dari dampak ledakan informasi di era digital, maka penting untuk mengembangkan kemampuan literasi digital sejak dini, yaitu sejak anak usia dini. Untuk mengembangkan keterampilan literasi digital anak perlu adanya kerjasama lingkungan antara orang tua, pihak sekolah, dan lingkungan dimana anak berinteraksi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Lestari, dkk (2019) mereka menuliskan bahwa kemampuan literasi digital anak dipengaruhi oleh banyak faktor baik yang berasal dari dalam maupun dari luar diri anak. Kebanyakan anak usia dini menggunakan gadget untuk mendapatkan kesenangan dan pengalaman langsung serta mendapatkan kepuasan dari rasa ingin tahu mereka. Sehingga anak-anak yang bermain gadget akan mengabaikan beberapa kewajiban dan tugasnya, anak tidak mengetahui penggunaan media digital dengan baik dengan sendirinya, diperlukan bimbingan dari orang sekitar baik orang tua maupun guru dalam hal memanfaatkan media digital secara sehat, seperti kapan, dimana, bagaimana, dengan siapa mereka baik menggunakan media digital ini.

Peneliti melakukan observasi awal di salah satu sekolah Internasional di daerah Jakarta Selatan. Sekolah ini terletak di kawasan perumahan elit, Jeruk Purut. Siswa yang bersekolah disini berasal dari keluarga yang memiliki status sosial ekonomi atas bawah dan kebangsaan yang beragam. Dari hasil wawancara, di sekolah ini terdapat lebih dari tiga puluh kebangsaan, meliputi ; Indonesia, India, Belgia, Inggris, Portugis, Jerman, Korea, Rusia, Belanda, Jepang, dan lain sebagainya. Kebanyakan orang tua siswa disini merupakan ekspatriat, artinya

seseorang berkewarganegaraan asing yang tinggal di Indonesia karena suatu tugas negara atau professional. Guru dan tenaga kependidikan di sekolah ini pun juga berasal dari kebangsaan yang beragam, seperti Indonesia, India, Korea, Inggris, Jerman, Belanda, dan lain-lain. Bahasa pengantar yang digunakan di sekolah ini adalah bahasa Inggris.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa salah satu nilai yang dijunjung tinggi sekolah tersebut adalah menjadikan siswa sebagai bagian dari warga negara global (*Global Citizenship*). Dengan demikian sekolah menyediakan lingkungan belajar yang ramah dan inklusif untuk berbagai latar belakang siswa, melakukan konservasi lingkungan, serta memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan berbagai kebutuhan teknologi digital. Sumber daya yang disiapkan sekolah untuk memperkaya pengalaman siswa sebagai bagian dari warga negara global yakni dengan menyediakan *Wi-Fi* (jaringan internet sekolah), ruang kelas yang dilengkapi dengan papan tulis interaktif, pengeras suara, perpustakaan yang dilengkapi dengan buku-buku terbaru dan perangkat komputer, iPad yang bisa digunakan oleh siswa, serta tim Teknologi Informasi (TI) yang bertugas untuk mendukung guru dalam pembelajaran digital.

Selanjutnya, kepala sekolah menyatakan bahwa pembelajaran berbasis perangkat digital telah terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini diperkuat dengan hasil pengamatan peneliti terhadap guru di sekolah tersebut yang meningkatkan keterampilan literasi digital siswa dengan menggunakan tablet dalam pembelajaran. Siswa diminta untuk membawa tablet mereka masing-masing. Sebelum membawa tablet ke sekolah, semua siswa dan orang tua siswa harus menandatangani formulir kesediaan untuk mengikuti kebijakan/aturan selama penggunaan tablet di sekolah. Tablet tersebut digunakan dengan tujuan pembelajaran. Peneliti mengamati bahwa siswa terlihat menggunakan tablet mereka untuk mengakses situs edukasi seperti *Education City*, *Kahoot*, *EPIC* dan platform pembelajaran online eksklusif sekolah yaitu *Global Campus* serta *DNA Project*. Penggunaan tablet masing-masing memberi keluwesan pada siswa untuk dapat mengatur *login* secara otomatis ke dalam situs sekolah tanpa harus *logout*, menyimpan hasil kerja siswa, memindai kode *QR*, mengambil gambar atau video, kemudian mengunggah foto langsung dari perangkat pribadi. Selama pembelajaran

berlangsung tablet hanya boleh digunakan apabila diinstruksikan oleh guru. Jangkauan penggunaan tablet diserahkan kepada masing-masing guru kelas sehingga guru memiliki peran penting dalam penggunaan perangkat dan peningkatan keterampilan literasi digital anak usia 7-8 tahun.

Salah satu perbedaan yang mencolok dari sistem pendidikan di Indonesia dengan sistem yang digunakan di sekolah ini terletak pada pengelompokan usia pada setiap tingkatan kelas. Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2021 tentang penerimaan peserta didik baru pada Sekolah Dasar, siswa kelas 1 SD harus memenuhi persyaratan usia 7 tahun atau paling rendah 6 tahun pada tanggal 1 Juli tahun berjalan. Dengan demikian, rentang usia siswa kelas 1 SD adalah usia 6-7 tahun, kelas 2 SD adalah usia 7-8 tahun. Namun, dari hasil wawancara ditemukan bahwa sekolah ini memiliki sistem pembagian rentang usia yang berbeda pada setiap kelas nya. Kelas 1 di sekolah ini dimulai dari usia 5-6 tahun, kelas 2 usia 6-7 tahun, kelas 3 usia 7-8 tahun, dan seterusnya. Berdasarkan keterangan dari kepala sekolah, ternyata sekolah ini mengadaptasi kurikulum nasional Inggris. Dalam sistem kurikulum nasional Inggris, terdapat beberapa tingkat pendidikan yaitu tahun awal (*early years*) dan sekolah dasar (*primary year*). Tahun awal berada pada rentang usia anak 3 – 5 tahun, sedangkan untuk tahapan SD dimulai dari usia 5- 12 tahun. Sistem pendidikan ini tentu berbeda dengan sistem pendidikan di Indonesia. Namun demikian, dalam penelitian ini peneliti akan melakukan eksplorasi pada tingkatan usia 7-8 tahun yang berada pada kelas 3 SD di sekolah ini.

Keterampilan literasi digital pada anak usia dini perlu diarahkan untuk mengembangkan keterampilan anak dalam penggunaan teknologi digital. Adapun teknologi digital tersebut digunakan untuk mencari informasi, menggunakan informasi tersebut, dan bersikap kritis agar anak bisa berlatih dalam praktik sosial literasi digital di dunia yang lebih luas. Dalam upaya mengoptimalkan dan mengembangkan keterampilan literasi digital dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan sarana untuk meningkatkan berbagai literasi pada anak usia dini, termasuk keterampilan literasi digital. Hal senada diungkapkan oleh Mattson dan Lindsey (2021) bahwa pendidikan merupakan salah satu cara untuk memastikan bahwa anak

usia dini memiliki dasar pemahaman yang kuat, sehingga mereka mampu mentransfer pengetahuan dan keterampilan dalam keterampilan literasi digital ke aplikasi apapun yang berlaku.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) mendefinisikan literasi digital pada anak usia dini sebagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak usia dini dalam menggunakan media digital yang ada di sekitarnya untuk mencari dan memanfaatkan informasi, belajar, bermain, atau mendapatkan hiburan secara sehat dengan pendampingan dari orang dewasa di sekitarnya. Selanjutnya dari hasil wawancara awal dengan kepala sekolah menunjukkan keterampilan literasi digital siswa juga diperkuat dengan adanya pendampingan, umpan balik serta pengelolaan yang baik dari guru selama penggunaan perangkat digital di kelas.

Kajian penelitian terdahulu diantaranya, penelitian oleh Johnson (2015) berjudul *young children at risk of digital disadvantage* yang membahas tentang pentingnya keterampilan literasi digital pada anak. Pada penelitian ini memaparkan kenyataan bahwa anak yang terlibat dengan teknologi digital dalam kondisi dan cara tertentu menunjukkan manfaat dari segi kognitif, emosional dan sosial. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa perlunya program yang bisa mempromosikan informasi digital, komunikasi dan literasi bagi anak usia dini yang tinggal di daerah yang kurang beruntung untuk mengurangi risiko kurangnya pengalaman digital pada anak.

Selanjutnya penelitian oleh Bekker et.al., (2015) yang berjudul *teaching children digital literacy through design-based learning with digital toolkits in school*. Pada penelitian ini peneliti fokus mengeksplorasi alat yang dapat mendukung pembelajaran anak di bidang digital. Hasil dari penelitian ini menyatakan pentingnya perangkat atau alat digital yang sesuai dengan anak, mendukung guru dalam merencanakan, mengatur, serta melakukan asesmen dalam proses pembelajaran.

Maureen et.al., (2018) dalam studinya yang berjudul *supporting literacy and digital literacy development in early childhood education using storytelling activities* melakukan penelitian eksperimen, dimana tiga kelas prasekolah dengan rentang usia anak 5-6 tahun mendapatkan perlakuan mendongeng. Selama tiga minggu, satu kelas mendapat perlakuan kegiatan mendongeng dengan buku, satu

kelas mendapat perlakuan kegiatan mendongeng dengan alat digital, dan satu kelas kontrol yang menerima kegiatan kelas literasi reguler. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa pada kegiatan digital storytelling, kemampuan literasi anak meningkat secara signifikan dibandingkan dengan anak pada kondisi kontrol.

Gkamas et.al., (2019) dengan studi yang berjudul *BYOD for learning and teaching in Greek Schools: Challenges and constraints according to teachers' point of view* menjelaskan latar belakang studi ini dikarenakan oleh maraknya penggunaan perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone berdampak pada kebijakan sekolah yaitu *Bring Your Own Device* (BYOD). Dimana pada kebijakan ini anak diminta untuk membawa perangkat mereka masing-masing ke sekolah untuk kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini berlatar di Yunani. Hasil dari penelitian survey ini menemukan bahwa BYOD tampaknya menjadi kebijakan yang menjanjikan dan berpotensi menambah nilai pembelajaran jika dirancang dengan cara yang aman dan efisien. Meskipun di sisi lain, infrastruktur dan dukungan yang memadai diperlukan untuk mengatasi masalah keamanan.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Watts dan Andreadis (2020) yang berjudul *first-year secondary students' perceptions of the impact of the iPad use on their learning in a BYOD secondary International school*. Studi ini menggunakan metode survei untuk menunjukkan bagaimana persepsi siswa tahun pertama dari sekolah menengah Internasional terhadap penggunaan iPad di sekolah. Dari penelitian siswa menunjukkan beberapa manfaat yang mereka rasakan terkait dengan memiliki akses instan ke berbagai kesempatan belajar melalui internet. Dari penelitian ini juga dijelaskan bahwa program pembelajaran terstruktur dibutuhkan untuk mendukung guru dalam mengintegrasikan penggunaan perangkat dalam pembelajaran.

Penelitian pendahulu lainnya berjudul *digital literacy skills instruction and increased skills proficiency* oleh Erwin dan Mohammed (2022). Dalam penelitian ini anak dianggap sebagai penduduk asli digital yang tidak memiliki keterampilan literasi digital yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat digital yang kompeten dan produktif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam mendukung pembelajaran tertentu berbanding lurus dengan efikasi guru terhadap literasi digital.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu ditunjukkan bahwa ; (1) Pentingnya keterampilan literasi digital agar mengurangi risiko kurangnya pengalaman digital pada anak (Johnson, 2015), (2) Pentingnya perangkat digital yang sesuai dengan anak dan dukungan bagi guru dalam merencanakan, mengatur, dan melakukan asesmen dalam proses pembelajaran berbasis desain (Bekker et.al, 2015), (3) Pendekatan mendongeng menggunakan media digital meningkatkan pengembangan literasi dan literasi digital anak di kelas (Maureen et.al, 2018), (4) Tantangan dan masalah penerapan BYOD di sekolah di Yunani (Gkamas, et.al., 2019), (5) Persepsi anak tentang dampak penggunaan iPad sebagai bagian dari BYOD (Watts & Andreadis, 2020) dan (6) Keterampilan guru menggunakan teknologi dalam mendukung pembelajaran tertentu berbanding lurus dengan efikasi guru terhadap literasi digital (Erwin & Mohammed, 2022). Maka letak perbedaannya adalah penelitian ini dilakukan untuk mengetahui komponen strategi pembelajaran literasi digital anak usia 7-8 tahun, bentuk kegiatan pembelajaran literasi digital anak usia 7-8 tahun, serta tantangan yang dihadapi oleh guru selama pembelajaran literasi digital anak usia 7-8 tahun.

B. Fokus Penelitian

Berbagai penjelasan di dalam latar belakang, maka penelitian yang berfokus pada; “Strategi Pembelajaran Literasi Digital Anak Usia 7-8 tahun”, dengan subfokus sebagai berikut:

- 1) Komponen strategi pembelajaran literasi digital anak usia 7-8 tahun
- 2) Bentuk kegiatan pembelajaran keterampilan literasi digital anak usia 7-8 tahun
- 3) Tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran literasi digital anak usia 7-8 tahun

C. Pertanyaan Penelitian

Sehubungan dengan fokus penelitian, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian berikut;

- 1) Bagaimana komponen strategi pembelajaran literasi digital anak usia 7-8 tahun?

- 2) Bagaimanakah bentuk kegiatan pembelajaran literasi digital anak usia 7-8 tahun?
- 3) Bagaimana tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran literasi digital anak usia 7-8 tahun?

D. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang strategi pembelajaran literasi digital pada anak usia dini. Disamping itu, penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan dan gambaran secara detail tentang upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan literasi digital pada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian literasi digital anak usia dini menjadi berguna sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru

Sebagai pedoman tentang bagaimana strategi guru dalam upaya meningkatkan keterampilan literasi digital anak usia dini, baik dari sisi persiapan, pelaksanaan dan penilaian yang dilakukan oleh guru.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan gambaran tentang strategi yang dapat dilakukan guru dalam upaya meningkatkan keterampilan literasi digital anak usia dini terutama dalam mendukung literasi digital anak Indonesia.

3. Bagi Orang Tua

Sebagai sumber pengetahuan dan informasi bagi orang tua mengenai upaya yang dapat ditempuh agar keterampilan literasi digital anak usia dini menjadi berguna dalam menghadapi tantangan abad 21 dengan pertumbuhan teknologi zaman yang begitu cepat.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan gambaran tentang strategi yang dilakukan oleh guru sehingga dapat meningkatkan keterampilan literasi digital anak usia dini melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang melatih kemampuan menggunakan teknologi digital berupa pencarian informasi dan pengetahuan dasar melalui penggunaan perangkat digital seperti; laptop, iPad ataupun handphone.

