

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang berperan penting dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan potensi siswa. Pendidikan berperan dalam membentuk kemampuan siswa dalam mengikuti berbagai perubahan untuk menciptakan pertumbuhan dan pembangunan yang berkelanjutan dan agar mampu menjadi masyarakat yang dapat hidup mandiri. Untuk menjadi manusia yang dapat memanfaatkan potensi yang dimiliki, diperlukan Latihan untuk mengasah potensi tersebut (Romadonna et al., 2020)

Membahas tentang Pendidikan memang tidak ada habisnya. Berbagai macam upaya terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Riset PISA, *World Economic Forum* (WEF) pada tahun 2016/2017 tentang Daya Saing Global melaporkan bahwa Pendidikan di Indonesia masih berada di bawah negara yang muda atau negeri yang sedang berkembang lainnya seperti kawasan Singapura yang menjadi saingan Amerika Serikat dan Swis. Jika dibandingkan negara yang masih berkembang lainnya Indonesia masih tertinggal jauh (Helaludin, 2019)

Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya yaitu dengan menyelenggarakan program literasi. Gerakan ini dilakukan dengan membaca buku pembelajaran maupun non pembelajaran (Helaludin, 2019). Berdasarkan definisi literasi. Literasi adalah kemahiran seseorang terhadap aktifitas seperti membaca, berfikir, dan menulis dengan tujuan agar meningkatkan kemampuan dalam memahami suatu informasi secara kritis, reflektif, dan kreatif. Akan tetapi kebanyakan siswa cenderung memiliki kebiasaan membaca yang rendah (Titik et al., 2017)

Rendahnya kebiasaan membaca menyebabkan siswa kurang menguasai ilmu pengetahuan. PISA (*Program for International Student Assessment*) mengatakan dalam kategori membaca, Indonesia

menempati peringkat 72 dari 77 negara. Kasih (dalam Fahmy et al., 2021). Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, tidak dapat dibantah bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih rendah (Fahmy et al., 2021). Apalagi di era globalisasi dimana kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat. Untuk menghadapi era globalisasi pendidikan bukan hanya menekankan, pada aspek kecerdasan saja, melainkan aspek kreativitas juga harus ditekankan.

Kreativitas merupakan hal penting dalam pendidikan dan kehidupan manusia (Karmila & Husna, 2017). Kreativitas merupakan kemampuan dalam menghasilkan suatu gagasan atau produk apa saja yang baru, atau sebelumnya belum pernah ada. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa syarat utama dalam kreativitas adalah menghasilkan suatu produk (Agustyaningrum, 2014)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Sumur Welut III Surabaya pada kelas V B Ibu Nur Indra Yani, S.Pd. menunjukkan bahwa kebanyakan siswa masih memiliki kreativitas yang rendah, siswa kurang kreatif dalam membuat suatu karya. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penilaian produk siswa dalam membuat poster yang di bawah KKM yang diterapkan sekolah yaitu 75. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa 57,5 dan dari 22 siswa hanya 9 siswa atau 40,9% tergolong siswa yang kreatif atau mencapai KKM, Sedangkan 13 siswa atau 59,1% siswa masih memiliki kreativitas yang rendah atau belum mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan kebanyakan siswa yang kurang lancar dalam membuat poster, tergesa-gesa dalam membuat poster, kurang ulet dalam menggambar dan mewarnai, serta siswa cenderung meniru karya atau ide teman. Berdasarkan masalah tersebut peneliti perlu menciptakan pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dan menyenangkan bagi siswa. Agar kreativitas siswa dapat meningkat

Memasuki abad ke-21 literasi dan kreativitas sangat dibutuhkan. Salah satu aspek yang tidak dapat dihindari pada pendidikan abad 21 ini adalah pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Henriksen dkk (dalam Selcuk, 2020) menyatakan bahwa kreativitas secara tegas diidentikkan dengan desas-desus kombinasi teknologi sehingga masalah kreativitas dan teknologi ini dapat dipikirkan bersama.

Pada hakikatnya kehadiran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan untuk meningkatkan perkembangan manusia. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap berjalanya proses pembelajaran, perubahan teknologi merupakan suatu kebutuhan pokok yang berperan dalam dunia pendidikan, kebanyakan guru dan peserta didik sudah menggunakan teknologi yang berkembang. Hal-hal tersebut merupakan suatu bukti bahwa salah satu pendukung kesuksesan pembelajaran adalah teknologi (Suhendi, 2017)

Oleh karena itu untuk meningkatkan kreativitas siswa di jaman globalisasi ini dapat dilakukan dengan penerapan literasi teknologi. Menurut Gilster dalam (Uswatun Khasanah & Herina, 2019) berpendapat bahwa literasi digital atau literasi Teknologi adalah kemampuan untuk memanfaatkan inovasi teknologi dan informasi dari *gadget* canggih secara memadai dan tepat guna dilingkungan yang berbeda baik itu dibidang pendidikan, pekerjaan dan kehidupan sehari-hari

Implementasi program literasi teknologi dalam Gerakan literasi sekolah, diharapkan dapat mendorong siswa sekaligus warga sekolah lainnya dalam mendukung tercapainya kecakapan abad 21, sebagai mana dijelaskan penggunaan teknologi untuk mendukung 4C yaitu (1) *Critical Thinker*, (2) *Communicator*, (3) *Collaborator*, (4) *Creativity* (Puspito, 2017)

Dengan pengaplikasian literasi teknologi dibidang pendidikan dapat membuat guru harus melakukan perubahan dengan merubah metode pembelajaran yang biasanya hanya berpusat pada guru atau biasanya menggunakan metode konvensional, menjadi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Banyak sekali teknologi media pembelajaran berbentuk platform yang dapat digunakan pada setiap instansi pendidikan, seperti *Google Classroom*, *E-learning*, *YouTube*, *WAG*, *Edmodo*, *Zoom*, *Googlemeet* dan platform lainnya yang menjadi penunjang fasilitas belajar siswa (Habibah et al., 2020), sehingga siswa dapat mengembangkan kecakapan mereka dalam berfikir kritis, dapat memecahkan masalah dan mengembangkan kreativitas mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan membahas tentang Penerapan Literasi Teknologi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pelaksanaan penelitian berjalan efektif dan efisien. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut

1. Siswa dalam penelitian ini dibatasi pada siswa Sekolah Dasar
2. Literasi teknologi dalam Penelitian ini menggunakan aplikasi *PicsArt* dan *Canva* untuk membuat tentang sistem pencernaan manusia

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kreativitas siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya dalam penerapan literasi teknologi
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan literasi teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa?
3. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan literasi teknologi untuk meningkatkan kreativitas siswa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya terhadap penerapan literasi teknologi
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya dalam meningkatkan kreativitas melalui literasi teknologi
3. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya melalui literasi teknologi

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, serta dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis pada masyarakat luas, khususnya dibidang Pendidikan.

1. Manfaat Teoritis
Memberikan gambaran untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran pada abad

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti

a. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya dalam materi organ-organ pencernaan manusia melalui literasi teknologi
- 2) Meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya pada materi organ-organ pencernaan manusia dengan literasi teknologi

b. Manfaat bagi guru

- 1) Mengoptimalkan pembelajaran melalui literasi teknologi
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman tentang literasi teknologi
- 3) Menambah variasi pembelajaran melalui literasi teknologi untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran

c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Memberikan inovasi pada sekolah yang sesuai dengan pembelajaran abad 21
- 2) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam meningkatkan proses pembelajaran sesuai dengan abad 21

d. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang literasi teknologi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Halaman ini sengaja dikosongkan