

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi telah menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia pada era modern seperti saat ini (Wahyuni & Santoso, 2020). Literasi tidak dapat di lepaskan dalam perkembangan kehidupan manusia dikarenakan era yang terus berganti dan terus mengalami kemajuan baik dari segi infrastruktur transportasi dan teknologi informasi, hal ini menjadi faktor utama dalam globalisasi sehingga mendorong saling ketergantungan (interdependensi) dalam aktivitas ekonomi dan budaya. Oleh sebab itu, manusia saat ini memiliki keharusan untuk dapat berpikir kritis dan kreatif hingga mampu memunculkan ide-ide sebagai suatu solusi dalam menghadapi pesatnya era globalisasi. Kemampuan berpikir tersebut disebut dengan kemampuan literasi (Zaenudin, 2022).

Secara sederhana literasi sering dihubungkan dengan budaya baca dan tulis. Pada awal diperkenalkan istilah literasi, hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai. Namun seiring dengan perkembangan, istilah literasi mulai merambah ke berbagai hal. Istilah literasi bahkan digunakan untuk semua disiplin ilmu, dan disesuaikan dengan disiplin ilmu yang menggunakan istilah literasi tersebut. Salah satu istilah literasi jika dikaitkan dengan dunia digital yaitu istilah literasi digital (Park et al., 2020).

Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang diterapkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Lima hal lainnya antara lain literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Literasi digital dapat diterapkan di keluarga, sekolah dan masyarakat (Elga et al., 2022). Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses, membuat, memahami, mengkomunikasikan, serta mengevaluasi informasi secara digital (Maifanti et al., 2021). Tidak hanya mencakup kemampuan membaca, juga dibutuhkan proses berpikir secara kritis dan mengevaluasi informasi yang ditemukan melalui media digital (Jang, 2023).

Konsep literasi digital sangat erat hubungannya dengan penggunaan media digital, dalam hal ini adalah penggunaan media internet. Penggunaan internet saat ini telah menjadi kebutuhan dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya yaitu dalam kegiatan belajar mengajar (Dhawan, 2020). Kemajuan teknologi yang sangat pesat, dapat di rasakan masyarakat di perkotaan maupun di pedesaan terlebih bagi para siswa untuk mengakses sumber referensi melalui media digital, pembelajaran yang dikemas dalam media digital lebih diminati daripada media konvensional karena lebih menarik. Selain itu dengan literasi digital siswa dapat menghemat waktu dalam mengerjakan tugas, dapat mencari sumber bacaan dan mencari informasi yang dibutuhkan secara cepat dan mudah. Oleh sebab itu, kebutuhan referensi siswa untuk mencari, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi dalam kegiatan belajar mengajar lebih praktis diterapkan melalui media digital (Amin et al., 2020).

Di Indonesia sendiri sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai implementasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan Budi Pekerti. Gerakan Literasi Nasional ini dilakukan untuk mengembangkan budaya literasi digital (Carreta & Lapastora, 2020). Sehubungan dengan hal tersebut, menteri pendidikan dan kebudayaan Nadiem Makarim telah menerbitkan Surat Edaran (SE) Nomor 1 Tahun 2020 tentang kebijakan Merdeka Belajar. Program merdeka belajar ini ditujukan untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia khususnya pada era digital atau era industri 4.0. Esensi dari kebijakan Merdeka Belajar sendiri adalah menggali potensi terbesar para guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Mandiri bukan hanya mengikuti proses birokrasi pendidikan, tapi benar-benar berinovasi dalam pendidikan. Dengan kata lain, merdeka belajar mengandung arti bahwa siswa merdeka untuk belajar dengan caranya masing-masing. Siswa juga merdeka mencari bahan rujukan untuk menemukan suatu informasi yang dikehendaki (Kemendikbud, 2020).

Literasi digital adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan mensintesis sumber daya digital. Juga kesadaran, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat (Kazakova, 2023). Literasi digital penting untuk diterapkan pada pembelajaran. Penerapan literasi digital dalam pembelajaran memberikan peluang interaksi, sumber bacaan yang menarik, referensi materi yang beragam, dan pemecahan masalah (Zulkarnain et al., 2020). Literasi digital merupakan pengetahuan dan keterampilan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya (Mauritis et al., 2023). Literasi digital penting bagi siswa generasi z, komponen-komponen literasi digital siswa bebas mengulas berbagai jenis pengetahuan baru subjek dengan menampilkan buku atau website sebagai sarana pembelajaran pada komponen informasi. Meski begitu, internet juga digunakan untuk mengakses atau mencari informasi terkait pembelajaran dan membantu siswa menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumahnya, siswa mampu mengumpulkan informasi dengan menggunakan perangkat digital, dan penjelasan terbimbing (Dewi et al., 2021).

Keterampilan fungsional dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk mengoperasikan memanfaatkan, dan mengoptimalkan teknologi digital baik dalam aspek penggunaan maupun teknik untuk tugas tertentu. Literasi media dan informasi, yang merupakan salah satu aspek penting dalam pemahaman informasi digital dari berbagai sumber yang memerlukan keterampilan dasar seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Keterampilan fungsional menunjukkan bahwa siswa harus memiliki kemampuan menggunakan media digital atau perangkat lunak apapun secara efektif dalam pembelajaran (Palupi & Subianto, 2024). Sebagai peserta pembelajaran yang tidak lepas dari penggunaan teknologi digital kondisi ini menunjukkan bahwa pentingnya kemampuan literasi digital seperti kemampuan untuk mengakses, kemampuan untuk memahami materi yang telah dapat diakses, kemampuan menggunakan media digital dan kemampuan memahami sumber sebagai bahan pembelajaran. Dengan kemampuan tersebut dapat menciptakan informasi baru dan menyebarkannya dengan bijak. Sehingga

segala aktivitas sehari-hari tidak terlepas dari pola pikir dan perilaku masyarakat digital yang serba efektif dan efisien (Bali et al., 2023).

Literasi digital dapat didefinisikan sebagai kesadaran sikap, dan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital, definisi ini memberikan penekanan pada kemampuan dalam menggunakan alat-alat teknologi. Pentingnya literasi digital tidak hanya terletak pada penyediaan dan membuat informasi lebih mudah diakses, namun komponen penting bagi perkembangan individu. Dengan kata lain literasi digital secara luas dianggap sebagai atribut penting bagi kesuksesan akademis dan profesional (Ouahidi, 2020). Meningkatnya penggunaan teknologi di ruang kelas modern, kemampuan atau keterampilan literasi digital harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan literasi digital menjadi semakin penting untuk membantu siswa memahami bagaimana menggunakan teknologi (Taja-on, 2023). Keterampilan literasi digital mencakup berbagai kemampuan seperti kemampuan menggunakan teknologi secara efektif, mengevaluasi secara kritis informasi yang ditemukan dan menavigasi ruang online dengan aman. Komponen penting lainnya dari literasi digital adalah kemampuan berpikir kritis tentang media digital (Ra'no, 2023).

Selain itu literasi digital sangat erat hubungannya dengan penggunaan media digital, dalam hal ini adalah penggunaan media internet. Namun faktanya, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan perangkat digital, terutama di daerah terpencil atau dari latar belakang ekonomi yang kurang beruntung. Hal ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam keterampilan digital (Ma, 2021). Siswa sering kesulitan untuk mengevaluasi keandalan dan validitas informasi digital, serta membedakan fakta dan opini. Hal ini dapat menyebabkan penyebaran informasi yang salah atau menyesatkan (Anderson & Jiang, 2020). Siswa dapat terganggu oleh notifikasi, media sosial, dan konten hiburan digital, sehingga menghambat proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang tidak tepat dapat berdampak negatif pada prestasi akademik. (Nordin & Othman, 2020). Siswa perlu dibekali dengan pemahaman dan keterampilan untuk menjaga keamanan dan privasi digital, seperti menggunakan password yang kuat, menjaga informasi pribadi, dan menghindari tindakan berbahaya online (Nugroho &

Syamsudin, 2020). Permasalahan ini perlu diatasi melalui upaya yang komprehensif, seperti peningkatan akses digital, pengembangan kurikulum literasi digital, pelatihan guru, dan pemberdayaan orang tua. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari teknologi digital dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian di SMP N 1 Simpang Jernih. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika tentang kemampuan literasi digital siswa, diketahui bahwa siswa dibatasi oleh kebiasaan yang hanya berdasarkan pembelajaran tanpa berbasis digital. Hal ini tentu karena keterbatasan sarana dan prasarana terkini yang berkaitan dengan teknologi digital tidak cukup memadai sehingga tidak dapat menunjang kegiatan belajar siswa disekolah. Kemudian pemahaman yang lebih luas tentang pemanfaatan teknologi masih kurang. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang tepat dalam mengembangkan literasi digital siswa dalam konteks pembelajaran matematika. Sehubungan dengan hal tersebut, hal yang membuat peneliti tertarik melakukan penelitian di SMP N 1 Simpang Jernih ini adalah kaitannya mengenai pengaruh media *Space Geometry Flipbook* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan literasi digital siswa.

Hal ini karena matematika sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup sulit dan mata pelajaran yang membutuhkan praktik untuk membangun pemahaman konsep materi yang utuh sehingga siswa dapat memahami materi matematika dengan lebih mendalam, kesulitan yang dihadapi siswa tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media *Space Geometry Flipbook* (SGF) yang dikembangkan dengan *Flipbook Maker Pro* (Zainal et al., 2021). *Software* ini dapat mengedit format PDF menjadi seperti buku. Media yang dimaksud adalah *ebook* atau flipbook yang berisi teks, audio, gambar, animasi bergerak, dan video (Gutari & Mukhlishina, 2023). Penggunaan media SGF dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan kreativitasnya (Marlina & Andriani, 2021). Dukungan SGF juga memudahkan proses pembelajaran sehingga membaca *ebook* tidak lagi monoton (Susiliastini & Sujana, 2022).

Kelebihan dari media SGF menyediakan berbagai jenis latihan dan tantangan yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan

masalah geometri. Flipbook dapat menyajikan masalah-masalah geometri ruang yang bervariasi, dengan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa (Andara et al., 2022). Flipbook mendorong siswa untuk terlibat dalam proses analisis, evaluasi, dan sintesis informasi terkait konsep geometri ruang. Fitur interaktif dalam flipbook, seperti simulasi dan penugasan, dapat melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Afifah et al., 2023). SGF menyajikan konsep-konsep geometri ruang secara visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Fitur-fitur seperti animasi, simulasi, dan penjelasan multimedia dapat membantu siswa membangun koneksi yang lebih kuat antara konsep-konsep geometri ruang (Anggraini et al., 2022). Penggunaan SGF dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital. Flipbook dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kemampuan belajar sepanjang hayat dengan memanfaatkan teknologi digital (Hasanah et al., 2021).

Berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan di SMP N 1 Simpang Jernih, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Space Geometry Flipbook Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa SMP”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Keterbatasan pemahaman siswa dalam kemampuan literasi digital
2. Kesulitan dalam pembelajaran matematika
3. Kurangnya pendekatan inovatif dalam pembelajaran
4. Kurangnya penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini hanya berfokus pada:

- a. Media pembelajaran menggunakan *Space Geometry Flipbook (SGF)*.
- b. Topik yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi bangun ruang sisi datar.

- c. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP N 1 Simpang Jernih.
- d. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel (X) media SGF dalam pembelajaran matematika dan variabel (Y) kemampuan literasi digital siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Sebagaimana telah dijelaskan pada latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media SGF terhadap kemampuan literasi digital siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media SGF dalam pembelajaran matematika dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik itu manfaat secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Secara teoretis, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam hal memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan langsung dengan kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran dengan media SGF.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan adanya kemampuan literasi digital, siswa dapat lebih berpikir kritis dengan menggali kreativitas dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru, untuk lebih kreatif dalam mengadaptasi strategi pembelajaran, serta lebih efektif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik.
- c. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

- d. Bagi peneliti, hal ini dapat memberikan pengetahuan lebih tentang media pembelajaran matematika sebagai bekal untuk mempersiapkan di masa depan.