

**SKRIPSI**

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS IT TERHADAP KEMAMPUAN  
LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS 5 SD NEGERI 1  
TALIWANG TAHUN AJARAN 2023/2024**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)  
Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh

**HAMDAYANI**  
**NIM. 2019A1H038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS IT TERHADAP KEMAMPUAN  
LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1  
TALIWANG TAHUN AJARAN 2023/2024**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 06 Februari 2024

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**



**Sintayana Muhardini, M.Pd**  
NIDN. 0810018901



**Syafruddin Muhtar, M.Pd**  
NIDN. 0813078701

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi,**



**Hafaturrahman, M.Pd**  
NIDN. 0804048501



**HALAMAN PENGESAHAN**

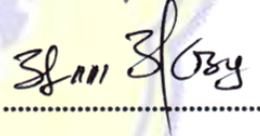
**SKRIPSI**

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS IT TERHADAP KEMAMPUAN  
LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1  
TALIWANG TAHUN AJARAN 2023/2024**

Skripsi atas nama Hamdayani telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Selasa 12 Februari 2024

**Dosen Penguji**

1. Sintayana Muhardini, M.Pd (Ketua) (.....)  
NIDN.0810018901
2. Nanang Rahman, M.Pd (Penguji I) (.....)  
NIDN.0824038702
3. Arpan Islami Bilal, M.Pd (Penguji II) (.....)  
NIDN. 0806068101

**Mengesahkan:**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,

  
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si  
NIDN. 0821078501

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Hamdayani  
NIM : 2019A1H038

Memang benar skripsi yang berjudul “**Analisis Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Taliwang Tahun Ajaran 2023/2024**” adalah hasil karya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang dipublikasikan, memang di acukan sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

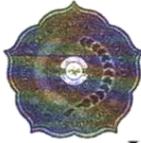
Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 6 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



HAMDAYANI  
2019A1H038



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hamdayani  
NIM : 2019A1H038  
Tempat/Tgl Lahir : Air Sung, 25 Juli 2001  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 081 263 751 014  
Email : hamdayani15@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Analisis Pembelajaran berbasis IT terhadap Kemampuan literasi digital Peserta didik kelas 5 SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 39%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 01 Maret .....2024  
Penulis

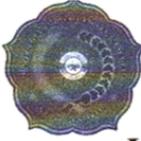


Hamdayani  
NIM. 2019A1H038

Mengetahui,  
Kepala UPT/ Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hamdayani  
 NIM : 2019A1H038  
 Tempat/Tgl Lahir : Air Suring, 25 Juli 2001  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 081263754019 / hamdayani45@gmail.com  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis  .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Analisis pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik kelas B SD Negeri 1 Tanuwang tahun ajaran 2023/2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

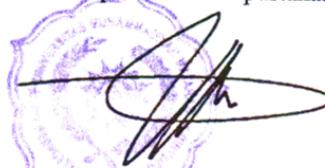
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 01 Maret .....2024  
 Penulis

Mengetahui,  
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



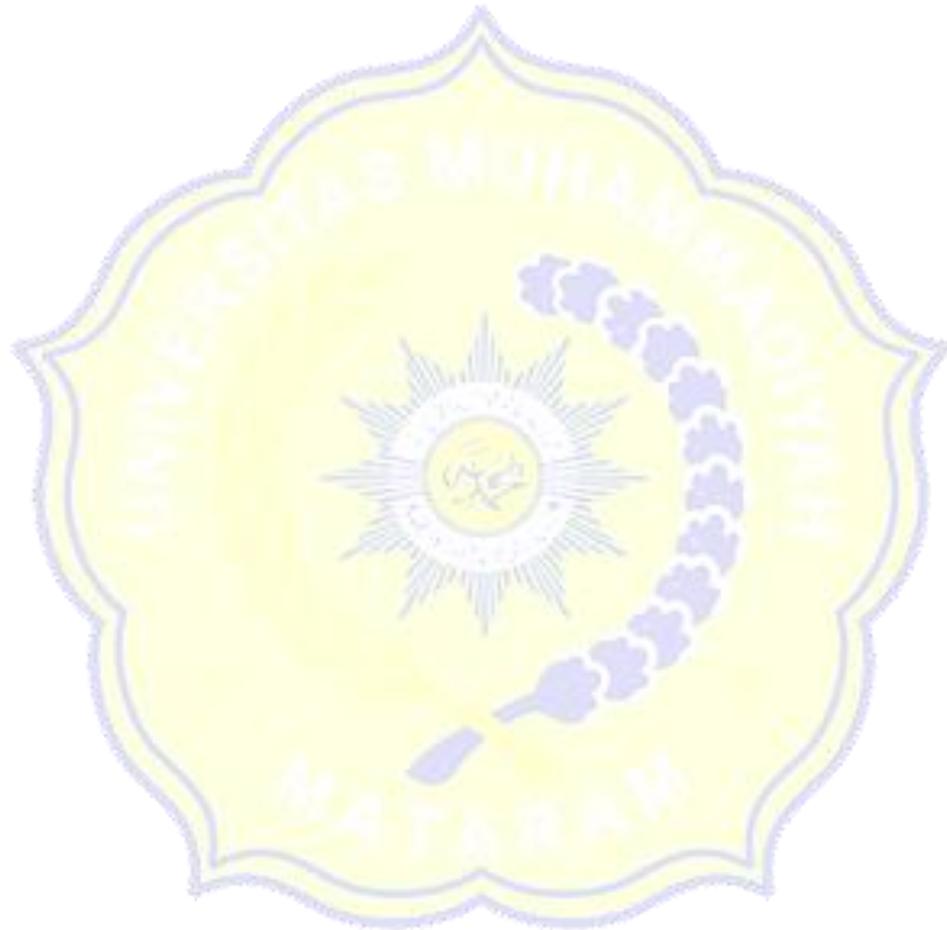
Hamdayani  
 NIM. 2019A1H038



Iskandar, S.Sos.,M.A.  
 NIDN. 0802048904

## **MOTTO**

**Tetaplah berusaha dan jangan pernah menyerah dalam hidup**

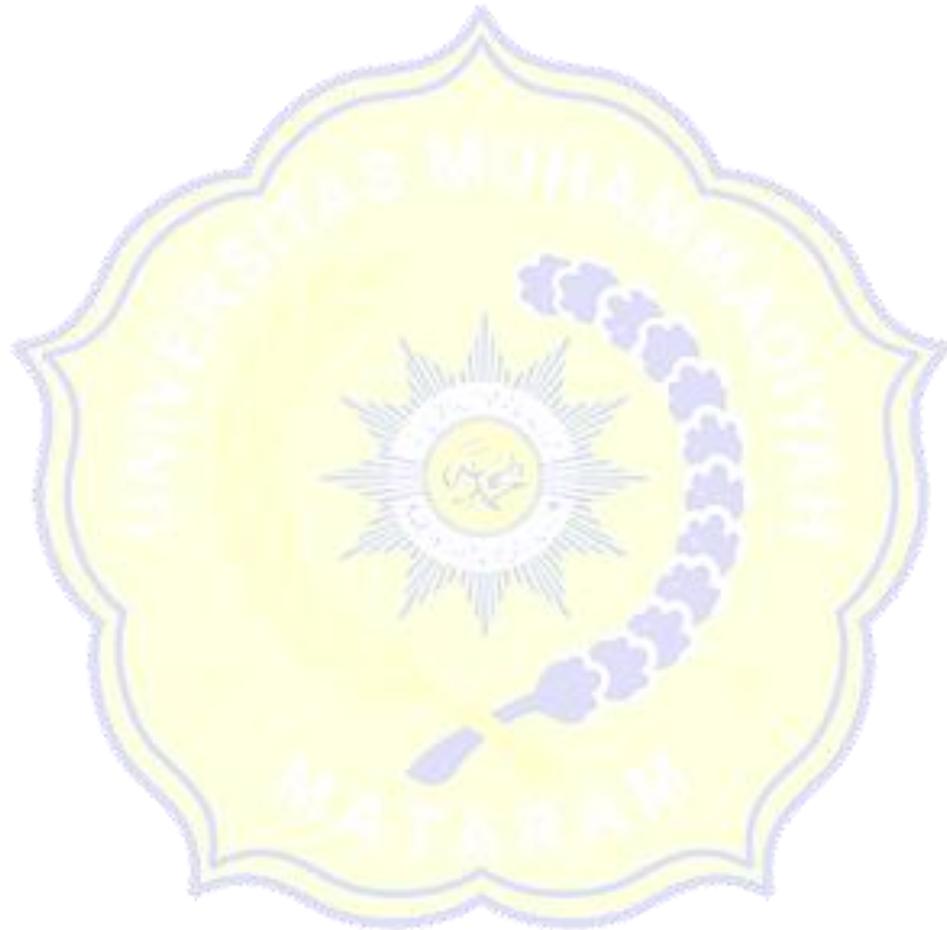


## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT. Penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Terima kasih kepada kedua orang tua saya (Bapak Sukri dan Ibu Nilawan) atas dukungan doa dan moral sehingga saya diberikan kelancaran dalam menyusun skripsi ini.
3. Terima kasih kepada bundadari saya (Bibi Iyok) yang selalu mendukung, memenuhi kebutuhan materil saya selama kuliah dan selalu memotivasi dalam penyelesaian tugas skripsi ini.
4. Terima kasih kepada kakak tercinta dan terbaik saya yang selalu mengirim uang buat saya yaitu kakak (Megawati).
5. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih juga kepada saudara saya, kakak saya, adik saya, Ipar saya yang telah memberikan saya arahan dan motivasi agar tetap semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Saya ucapkan terima kasih juga kepada sahabat-sahabat saya yang telah membantu dan memberikan inspirasi serta pengalamannya selama mengerjakan skripsi ini.
7. Teman-teman pejuang yang juga telah memberikan doa dan memotivasi semangat.
8. Teman-teman seperjuangan Prodi PGSD angkatan 2019.
9. Terima kasih banyak kepada dosen pembimbing I ibu Sintayana Muhardini, M.Pd dan dosen pembimbing II bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd, yang telah membantu dan membimbing sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Segenap civitas akademik Universitas Muhammadiyah Mataram, staf pengajar, karyawan.

11. Terima kasih banyak untuk keluarga besar SD Negeri 1 Taliwang yang selalu memberikan motivasi dan membantu dalam pemberian data yang di butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman 1 lingkungan kos yang telah mensupport dan memberi semangat sampai saat ini.
13. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul **“Analisis Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Taliwang Tahun Ajaran 2023/2024”** ini dengan baik. Skripsi ini di tulis sebagai realisasi untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir Skripsi, sekaligus diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs Abdul Wahab, MA. Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si. Sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Kepada Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku dosen pembimbing II Terimakasih sudah

membimbing dan mengarahkan penulis dengan sabar dan ikhlas dalam menyusun skripsi ini.

5. Dosen-dosen Universitas Muhammadiyah Mataram, khususnya Dosen FKIP yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada kami selama 4 tahun ini.
6. Kepala Sekolah SDN 1 Taliwang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Guru kelas dan wali kelas V SDN 1 Taliwang, dan semua pihak yang tidak dapat disebut namanya satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Februari 2024

Penulis

Hamdayani  
2019A1H038

Hamdayani 2019A1H038, 2024. **Analisis Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Taliwang Tahun Ajaran 2023/2024**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing 1 : Sintayana Muhardini, M.Pd

Pembimbing 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

### **ABSTRAK**

Penelitian ini membahas tentang kemampuan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran berbasis IT. Penelitian ini di laksanakan di SDN 1 Taliwang, Desa Brang rea, Kecamatan Brang rea Kabupaten Sumbawa Barat. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Taliwang Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jumlah subjek sebanyak 1 orang siswa dan wali kelas V serta kepala sekolah SDN 1 Taliwang. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik kelas V terhadap kemampuan digital peserta didik dalam pembelajaran berbasis IT, dari 30 peserta didik. 1 siswa yang dilakukan wawancara, wawancara kepada guru / wali kelas dan kepala sekolah yang memperoleh kategori sangat baik. Memberikan angket kepada guru/wali kelas dengan total nilai 48 atau 92,3 % dengan kriteria sangat baik dan kepala sekolah total niali 16 atau 100% dengan kriteria sangat baik.

**Kata kunci : kemampuan, literasi digital, berbasis IT**

## ABSTRACT

*This research discusses the digital literacy skills of students in IT-Based learning. The study was conducted at SDN 1 Taliwang, Brang-rea Village, Brang-rea District, West Sumbawa Regency. The subjects of this study were fifth-grade students of SDN 1 Taliwang in the Academic Year 2023/2024. This research used a qualitative approach with a total of 1 student subject and the fifth-grade class teacher as well as the headmaster of SDN 1 Taliwang. Data collection techniques used in this study included interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used in this research was qualitative data analysis. The results of this study indicate that the digital literacy skills of fifth-grade students in IT-based learning, out of 30 students, 1 student who was interviewed, interviews with teachers/class guardians, and the headmaster received a category of excellent. Questionnaires were given to teachers/class guardians with a total score of 48 or 92.3% with excellent criteria, and the headmaster with a total score of 16 or 100% with excellent criteria.*

**Keywords:** Skills, Digital Literacy, IT-Based.

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	v
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	vi
<b>MOTO</b> .....	vii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>ABSTRACK</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
2.1 Penelitian Relevan .....	10
2.2 Kajian Pustaka .....	13
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis IT .....	13
2.2.2 Tujuan Pembelajaran Berbasis IT .....	15
2.2.3 Komponen dan Karakteristik IT .....	18
2.3 Jenis-Jenis Pembelajaran berbasis IT .....	21
2.3.1 <i>Multimedia Interaktif</i> .....	21
2.3.2 Digital Video dan Animasi .....	22
2.3.3 <i>Podcast</i> .....	23
2.4 Literasi .....	24
2.4.1 Pengertian Literasi .....	24
2.4.2 Tujuan dan Fungsi Literasi .....	25

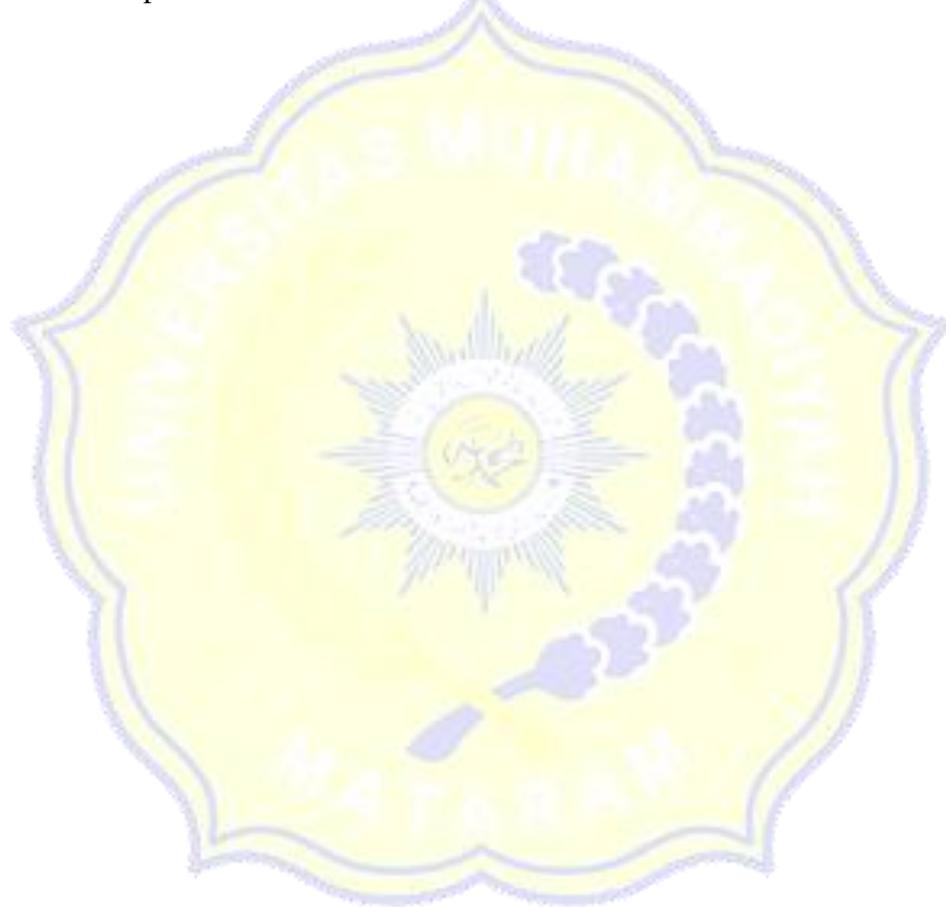
2.5 Literasi Digital .....	26
2.5.1 Pengertian Literasi Digital.....	26
2.5.2 Manfaat dan Pentingnya Literasi Digital.....	28
2.5.3 Penerapan Literasi Digital Disekolah.....	31
2.6 Kerangka Penelitian.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	35
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
3.3 Subjek Penelitian .....	36
3.4 Sumber Data .....	36
3.5 Tehnik Pengumpulan Data.....	36
3.5.1 Observasi .....	37
3.5.2 Angket.....	37
3.5.3 Wawancara.....	37
3.5.4 Studi Dokumentasi.....	39
3.6 Instrumen Penelitian .....	39
3.6.1 Wawancara .....	41
3.6.2 Dokumentasi.....	45
3.7 Metode Analisis Data.....	46
3.7.1 Kondensasi Data ( <i>Data Condensation</i> ) .....	46
3.7.2 Penyajian Data ( <i>Data Display</i> ).....	46
3.7.3 Penarikan Kesimpulan ( <i>Conclusion Drawing</i> ).....	46
3.7.4 Pengecekan Keabsahan Data.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	50
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Wawancara .....	50
4.2.1.1 Deskripsi Data Hasil Wawancara Peserta Didik.....	50
4.2.1.2 Deskripsi Data Hasil Wawancara Guru/Wali Kelas .....	51
4.2.1.3 Deskripsi Data Hasil Wawancara Kepala Sekolah .....	53
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Angket .....	54
4.2.2.1 Deskripsi Data Hasil Angket Guru/Wali Kelas .....	54
4.2.2.2 Deskripsi Data Hasil Angket Kepala Sekolah .....	56
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Observasi .....	57
4.3 Pembahasan.....	64
4.3.1 Penerapan Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik di SD Negeri 1 Taliwang .....	64
4.3.2 Dampak Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik di SD Negeri 1 Taliwang .....	66

4.3.2.1 Dampak Positif dari pembelajaran berbasis IT.....	67
4.3.2.2 Dampak Negatif dari pembelajaran berbasis IT.....	68
4.3.3 Kendala Yang Di Hadapai Dalam Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik di SD Negeri 1 Taliwang.....	69
4.3.4 Solusi Menghadapi Kendala Dalam Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik di SD Negeri 1 Taliwang.....	71
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	73
5.1 Penutup.....	73
5.2 Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



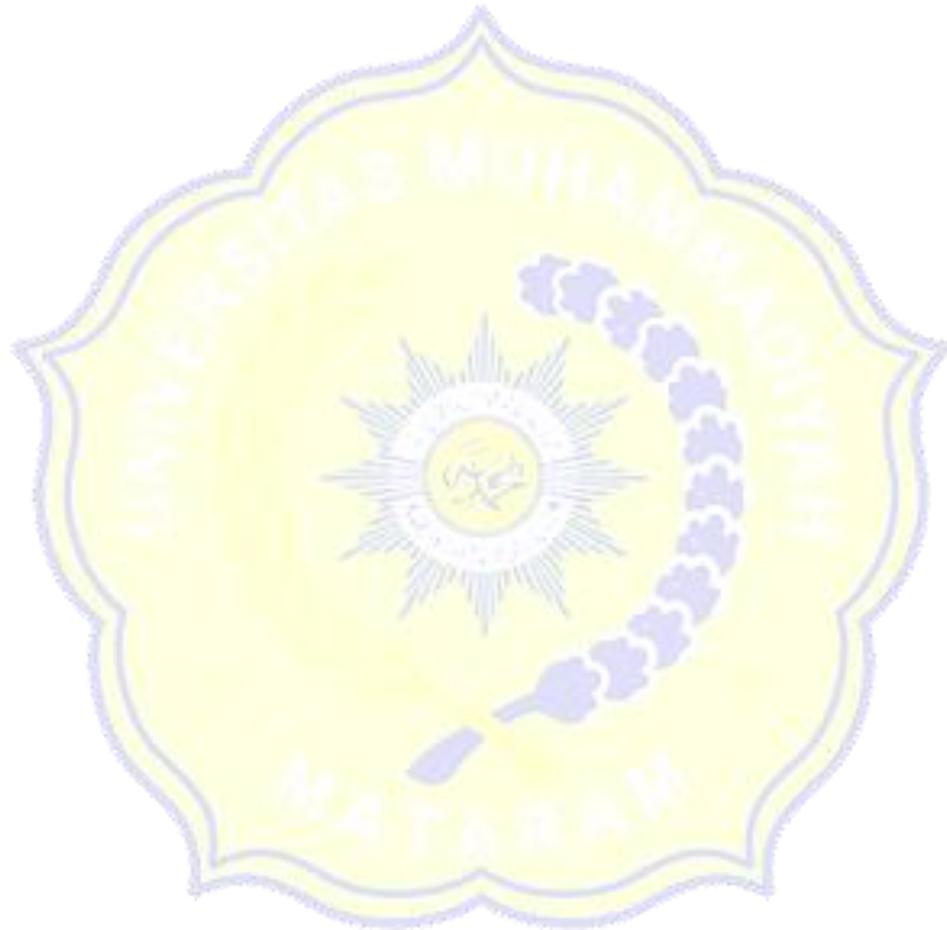
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Indikator Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Kepala Sekolah .....	40
Tabel 3.2 Indikator Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru/Wali Kelas .....	42
Tabel 3.3 Indikator Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik.....	44
Tabel 4.1 Deskripsi Jumlah Peserta Didik Laki-Laki dan Perempuan .....	59
Tabel 4.2 Lembar Observasi .....	60
Tabel 4.3 Deskripsi Data Lembar Observasi .....	63



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Kerangka Penelitian .....	34
Gambar 4.1 Diagram Batang Jumlah Peserta Didik .....	59
Gambar 4.2 Diagram Batang Lembar Observasi .....	63



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan penting bagi kemajuan peradaban suatu bangsa dan negara. Keberadaan sistem pendidikan yang berkualitas, unggul dan berdaya saing menjadi kunci utama dalam menjawab berbagai tantangan serta persoalan yang terjadi dalam berbagai bidang. Sektor pendidikan harus menjadi motor penggerak utama dalam membangun suatu peradaban yang madani sebagaimana dicita-citakan oleh para pendiri bangsa sehingga mampu menciptakan generasi bangsa yang berdaya saing baik dari segi pengetahuan maupun dari segi keterampilan.

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2002:263) pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Dijelaskan dalam pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Sekolah Dasar menjadi lembaga pendidikan tingkat pertama yang memegang peranan penting dalam tatanan sistem pendidikan Nasional yang diharapkan dapat mempersiapkan generasi bangsa yang unggul, terampil, berkarakter dan berbudi luhur (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar). Pendidikan Sekolah Dasar berupaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar).

Dalam sektor pendidikan, perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mendorong berbagai kemudahan dalam proses pembelajaran (Lukas & Widowati, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan semakin banyak digunakan khususnya pada media pembelajaran seperti teknologi komputer, penggunaan Internet dan IT (Amri, Jaelani & Saputra, 2021). Melalui mekanisme pembelajaran berbasis IT diharapkan dapat memberikan kemudahan dan efisiensi selama proses pembelajaran (Lukas & Widowati, 2022). Selain itu, guru dapat mengelola materi pembelajaran dengan cepat dan efisien, menyusun silabus, mengunggah materi, membuat tes, memberikan nilai, dan berinteraksi dengan siswa dan tim pengajar. Sebaliknya peserta didik dapat memanfaatkan IT dengan mengakses tugas, materi pembelajaran,

diskusi dengan peserta didik dan guru, melihat percakapan dan hasil belajar.

Pembelajaran berbasis IT Menurut Hartley (2001:12) berbasis IT merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan computer lain. IT dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi informasi yang diterapkan dibidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah berbasis IT lebih tepat ditunjukkan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai internet, (Munir, 2019: 169).

Pembelajaran berbasis IT pada dasarnya bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran tatap muka. Hal ini juga didasarkan pada kurang fleksibelnya media dan buku cetak dalam mengikuti perkembangan zaman. Hanya saja, model pembelajaran berbasis IT tidak serta merta dapat dijalankan dengan mudah. Berbagai aspek harus dipertimbangkan seperti dukungan sumber daya manusia, keberadaan infrastruktur yang memadai, termasuk adanya minat literasi digital siswa yang baik agar dapat berjalan sesuai rencana dan menghasilkan output yang sesuai dengan yang diharapkan. Seperti yang dikemukakan oleh Eryansyah, et al., (2019) bahwa peserta didik saat ini mayoritas pengguna layanan digital, namun mereka tidak memiliki pengetahuan yang lengkap tentang literasi digital. Literasi

digital yang baik merujuk pada pengetahuan dan kecakapan seseorang untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam menggunakan, membuat dan memanfaatkan informasi secara tepat dan bijak, bersamaan dengan hal tersebut.

Literasi digital membuat masyarakat dapat mengakses, memilah dan memahami berbagai jenis informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup seperti kesehatan dan pengasuhan anak, keluarga. Selain itu mereka dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara dan berpolitik dengan menyampaikan aspirasinya di kanal-kanal tertentu.

Upaya peningkatan kapasitas peserta didik agar dapat memiliki kemampuan literasi digital yang baik telah menjadi perhatian bagi SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024. SD Negeri 1 Taliwang berupaya untuk mendorong peningkatan literasi digital yang baik melalui penerapan pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024, murid kelas V berjumlah 30 orang, dengan 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Berdasarkan temuan tersebut, masih terdapat permasalahan siswa yang belum mampu menganalisis pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital. Menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis IT di SD Negeri 1 Taliwang telah berlangsung sejak tahun 2016 sampai dengan sekarang bersamaan dengan adanya pandemic Covid-19. Proses

pembelajaran berbasis IT di SD Negeri 1 Taliwang memiliki daya tarik tersendiri mengingat fasilitas-fasilitas penunjang pembelajaran berbasis IT di SD Negeri 1 Taliwang masih tersedia dengan baik seperti tablet computer, komputer PC maupun jaringan *Wifi*. Semenjak diterapkan mode pembelajaran berbasis IT, penggunaan IT menjadi media utama pembelajaran di SD Negeri 1 Taliwang. Namun, belakangan pemanfaatan fasilitas pembelajaran berbasis IT tersebut menjadi tidak maksimal seiring dengan diterapkannya pembelajaran tatap muka. Fenomena ini menerangkan bahwa penggunaan fasilitas-fasilitas pembelajaran berbasis IT di SD Negeri 1 Taliwang tidak dimanfaatkan secara maksimal. Padahal, sudah selayaknya pembelajaran berbasis IT perlu diupayakan agar tetap dapat dijalankan melihat urgensinya dalam mendorong peningkatan literasi digital siswa.

Selain itu, melalui pembelajaran berbasis IT memungkinkan peserta didik dapat memproses berbagai informasi digital secara bijak. Melatih peserta didik untuk dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Memahami etika dan bagaimana teknologi harus digunakan sesuai dengan peruntukannya, termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sehingga tujuan pendidikan yang sesungguhnya dapat tercapai. Oleh karena itu, secara objektif penelitian ini akan menganalisis pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan

literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024, meninjau kesiapan dan dukungan sumber daya manusia (SDM) yang memadai, meliputi guru dan siswa, kesiapan bahan ajar atau materi elektronik yang tersedia, infrastruktur yang mendukung serta evaluasi terhadap kendala yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengangkat judul “Analisis pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan Literasi Digital Peserta Didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana dampak pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024 ?
3. Apa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024?
4. Bagaimana solusi dalam menghadapi kendala pada pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Mengetahui penerapan pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.
2. Mengetahui dampak pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.
3. Mengetahui kendala yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.
4. Mengetahui solusi dalam menghadapi kendala pada pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Secara Akademik

Hasil penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

2. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan khususnya terhadap pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik.

### 3. Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah:

#### a) Bagi Peserta didik

Peserta didik mendapat pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton di dalam kelas saja.

#### b) Bagi Mahasiswa

Sebagai salah satu bahan rujukan dan referensi dalam melakukan penelitian lanjutan.

#### c) Bagi Guru

Adanya proses pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital akan membuka wawasan guru dalam memahami dan menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas.

#### d) Bagi SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan dalam pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Relevan**

Penelitian relevan adalah hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang diambil. Penelitian relevan digunakan oleh peneliti dalam memperkaya tinjauan teoritis agar dapat memperkaya hasil penelitian serta mendukung penelitian ini agar memiliki acuan atau rujukan dari penelitian ilmiah sebelumnya. Berikut adalah penelitian yang dimaksud:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Jessica, Harmianto & Mareza (2020) dengan judul Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis IT Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor. Metode penelitian menggunakan penelitian jenis kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital berbasis IT sudah diterapkan di SD Negeri 2 Purbalingga Lor selama 2 tahun. Penerapan kegiatan literasi digital tersebut juga mengalami beberapa kendala dalam proses pelaksanaannya, di antara lain yaitu koneksi atau jaringan internet yang terganggu, tidak semua peserta didik dapat membawa handphone masing-masing, waktu pengerjaan soal yang terbatas dan fokus peserta didik yang terbagi dengan alat elektronik yang digunakan. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut terdapat

solusi yang inovatif, yaitu membuat sistem pembelajaran menjadi 2 sesi sehingga peserta didik dapat saling pinjam meminjam (bergantian) menggunakan handphone, memaksimalkan jaringan internet, dan peserta didik akan menjawab soal sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran berbasis IT di kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor yang sudah di terapkan selama 2 tahun, memberikan dampak yang positif karena peserta didik merasa senang dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ini terletak pada variable penelitian dan lokasi penelitian, pada penelitian terdahulu variable utamanya adalah penerapan literasi digital sedangkan pada penelitian ini variabel utamanya adalah pembelajaran berbasis IT. Pada penelitian terdahulu lokasi penelitiannya dilakukan di SD Negeri 2 Purbalingga Lor sedangkan pada penelitian ini dilakanakan di SD Negeri 1 Taliwang. Sedangkan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mempelajari topik pembelajaran berbasis IT.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Lukas & Widowati (2022) dengan judul Pengaruh Penerapan Literasi Digital Berbasis IT Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vb SD Strada Bhakti Nusa. Metode penelitian menggunakan Metode Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VB SD Strada Bhakti Nusa. Teknik pengumpulan data

menggunakan angket. penarikan kesimpulan dan pengecekan keabsahan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara Penerapan Literasi Digital Berbasis IT Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas Vb SD Strada Bhakti Nusa. Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ini terletak pada variable penelitian dan lokasi penelitian, pada penelitian terdahulu variable utamanya adalah penerapan literasi digital sedangkan pada penelitian ini variabel utamanya adalah pembelajaran berbasis IT. Pada penelitian terdahulu lokasi penelitiannya dilakukan di SD Strada Bhakti Nusa sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Taliwang. Sedangkan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mempelajari topik pembelajaran berbasis IT.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Amri, Jaelani & Saputra (2021) dengan judul Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik: Studi Pembelajaran Berbasis IT. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 5, Guru dan Kepala Sekolah SDN 7 Ampenan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan pengecekan keabsahan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Pembelajaran berbasis IT pada SDN 7 Ampenan dilakukan dalam tiga tahap yang sudah dilaksanakan dengan baik yaitu pemberian informasi dan sosialisasi, persiapan materi pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran Berbasis IT dengan aplikasi *WhatsApp Masangger*. IT terbukti dapat meningkatkan literasi digital peserta didik kelas 5 SDN 7 Ampenan yang ditunjukkan dengan peserta didik dapat secara aktif dan antusias memanfaatkan teknologi yang ada untuk belajar dan mengakses informasi yang dibutuhkan. Implementasi berbasis IT telah memberikan manfaat yang membuat peserta didik dapat menggunakan teknologi yang ada sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ini terletak pada lokasi penelitian, pada penelitian terdahulu lokasi penelitiannya dilakukan di SDN 7 Ampenan sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Taliwang. Sedangkan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mempelajari topik pembelajaran berbasis IT.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis IT**

Menurut Hartley (2001:12) berbasis IT merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan computer lain. IT dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi

informasi yang diterapkan dibidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah berbasis IT lebih tepat ditunjukkan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai internet, (Munir, 2019: 169).

Stockley (2018:73) mendefinisikan berbasis IT sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau elektronik lainnya. Sedangkan menurut Sari, (2015) bahwa pembelajaran berbasis IT merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan komputer), biasanya lewat internet atau berbasis IT telah menciptakan perubahan dalam proses pembelajaran, dari yang berpusat pada pengajar menjadi berpusat pada pembelajar atau peserta didik. Ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Munir, 2019: 170).

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology (IT)* adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga

telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel).

Dari beberapa uraian definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis IT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran dimana model tersebut merupakan model pembelajaran yang berbasis internet. Berbasis IT erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi karena dalam pengimplementasian pembelajaran berbasis IT menggunakan sarana elektronik seperti seperti computer dan media elektronik lainnya yang erat kaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi. Berbasis IT membangun proses pembelajaran berbasis peralatan elektronik dalam menciptakan, mendistribusikan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana pelajar sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun.

### **2.2.2 Tujuan Pembelajaran Berbasis IT**

Secara umum, tujuan adanya pembelajaran berbasis IT adalah untuk menambah dan memperluas wawasan dan pengetahuan seseorang dengan cara memahami alat IT, mengenai istilah-istilah yang digunakan pada pembelajaran berbasis IT, menyadari keunggulan dan keterbatasan IT, serta dapat menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi secara optimal. Menurut Munir, tujuan penggunaan IT dalam pembelajaran adalah :

- a. Menyadarkan peserta didik akan potensi perkembangan IT yang terus berubah sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- b. Memotivasi kemampuan peserta didik untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan IT, sehingga peserta didik bisa melaksanakan dan menjadi aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri
- c. Mengembangkan kompetensi peserta didik dalam menggunakan IT untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis IT, sehingga proses pembelajaran lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam mencari informasi juga terampil untuk mengorganisasi informasi.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggung jawab dalam penggunaan IT untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari (Munir, 2015:75).

Penggunaan media pembelajaran mampu menarik siswa untuk semakin giat belajar. Motivasi belajar siswa dapat terdorong jika pelajaran yang diajarkan dapat menarik minat serta membuatnya ingin

mengetahui lebih lanjut, disinilah media memiliki peranan atau fungsi dalam pembelajaran. Menurut Sudjana dalam Fauzi (2014 : 17).

Adapun secara khusus media pembelajaran berbasis IT digunakan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi, menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan oleh siswa, menjadikan siswa belajar lebih efektif, efisien dan bermakna, membuka peluang belajar dimana saja, dan kapan saja, memberikan motivasi belajar kepada siswa, menjadikan belajar sebagai kebutuhan (Prawiradilaga, 2013:19).

Sebuah prospek pembelajaran berbasis IT sangat potensial untuk membuat proses belajar lebih efektif sebab peluang siswa untuk berinteraksi dengan guru, teman, maupun bahan belajarnya terbuka lebih luas. Melalui IT para siswa dimungkinkan untuk tetap dapat belajar lebih efektif didalam kelas. Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para siswa (Wijaya, 2015).

Sehingga berdasarkan deskripsi tersebut di atas, dapat dilihat bahwa tujuan pembelajaran berbasis IT dapat menghadirkan kemudahan melalui berbagai fasilitas kecanggihan teknologi informasi yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk belajar mandiri, dimana saja, kapan saja, sehingga mendorong mereka untuk terus

belajar dan meningkatkan kompetensi belajarnya. Adanya dorongan ini menunjukkan bahwa pembelajar memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajari materi pembelajaran di dalam IT.

### **2.2.3 Komponen dan Karakteristik IT**

Anderson dan Elloumi (2004:156) mengemukakan bahwa terdapat 4 hal yang menjadi implikasi pembelajaran berbasis IT dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Siswa harus dapat mengevaluasi dirinya sendiri apakah berhasil atau tidak dalam pembelajaran berbasis IT. Dengan dilengkapi ujian untuk mengetahui apakah hasil belajar dapat tercapai..
2. Bahan ajar harus memiliki tahapan yang memadai untuk menunjang pembelajaran, baik dalam bentuk sederhana maupun kompleks, mudah dan sulit, dan pengetahuan sampai aplikasi.
3. Siswa harus dilengkapi dengan umpan balik sehingga dapat memantau apa yang telah dikerjakan dan memperbaiki kesalahannya.

Cisco (2001:75) mendeskripsikan berbasis IT dalam berbagai karakteristik, antara lain:

1. IT merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara online.
2. IT menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya hasil-hasil belajar yang diperoleh hanya secara konvensional, sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.

3. IT tidak berarti menggantikan model belajar konvensional didalam kelas, tetapi memperkuat model belajar konvensional melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.
4. IT akan menyebabkan kapasitas peserta didik bervariasi bergantung pada bentuk konten dan alat penyampaiannya.

Komponen yang membentuk *e-learning* adalah: Infrastruktur IT:

Infrastruktur IT dapat berupa personal computer (PC), 15 jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Didalamnya juga terdapat peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference* (Amri, Jaelani, & Saputra, 2021). Sistem dan aplikasi IT: Sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian *online* dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*. LMS banyak yang *open source* sehingga bisa kita manfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah (Amri, Jaelani, & Saputra, 2021).

Pengembangan berbasis IT tidak semata-mata hanya menyajikan materi pelajaran secara *online* saja, namun harus komunikatif dan menarik. Materi pelajaran didesain seolah siswa belajar dihadapan guru melalui layar komputer yang dihubungkan melalui jaringan internet.

Secara ringkas, IT perlu diciptakan seolah-olah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Karena itu IT perlu mengadaptasi unsur-unsur yang biasa dilakukan dalam sistem pembelajaran konvensional. Misalnya dimulai dari perumusan tujuan yang operasional dan dapat diukur, ada apersepsi atau *pre test*, membangkitkan motivasi, menggunakan bahasa yang komunikatif, uraian materi yang jelas. Contoh-contoh kongkrit, *problem solving*, tanya jawab, diskusi, *post test*, sampai penugasan dan kegiatan tindak lanjutnya. Oleh karena itu merancang IT perlu melibatkan pihak-pihak terkait, seperti pengajar, ahli materi, ahli komunikasi, programmer dan ahli-ahli lain yang terkait (Amri, Jaelani, & Saputra, 2021).

Dari deskripsi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Pembelajaran memanfaatkan IT merupakan salah satu pembelajaran yang saat ini sedang berkembang di dalam pendidikan Indonesia. Berbasis IT dalam pengembangan dan implementasinya mempunyai ciri atau karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat berupa pemanfaatan jasa teknologi elektronik, dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah.

## 2.3 Jenis – Jenis Pembelajaran IT

Jenis-jenis Pembelajaran Berbasis IT Menurut Purwaningsih, dkk. (2017), pembelajar dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

### 2.3.1 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai media, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lainnya untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2010:51), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk digunakan pengguna, sehingga tergantung pada pengguna untuk memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu.

Pengertian interaktif menurut Warsita (2008:156) terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (*software/*aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD).

Adapun contoh penggunaan jenis media pembelajaran berbasis teknologi ini adalah berbagai aplikasi belajar, seperti Microsoft Power Point, Canva, Powtoon, Google dan Classroom.

Jadi media pembelajaran ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Tak hanya itu saja, multimedia interaktif juga dapat mempersingkat waktu mengajar

guru, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan memungkinkan untuk melakukan pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

### 2.3.2 Digital Video dan Animasi

Ada berbagai jenis media pembelajaran berbasis video yang dapat Bapak dan Ibu guru kembangkan, antara lain:

- a. Micro Video: Video instruksional pendek yang berfokus pada penjelasan satu topik saja sehingga cocok diterapkan saat guru ingin menjelaskan suatu konsep sederhana dan rumit.
- b. Tutorial: Video yang menjelaskan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan suatu tugas.
- c. Screencast: Mirip dengan jenis video tutorial, tetapi screencast berbentuk rekaman video digital yang merekam aktivitas di layar komputer seseorang. Jenis video ini sangat cocok jika guru ingin memberikan contoh secara langsung terhadap suatu tugas kepada siswa.
- d. Animasi: Animasi digital yang dikemas dalam bentuk video sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Adapun pengertian media video animasi menurut (Husni 2021:17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah Page 2 55 ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu.

Jadi jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru berikutnya adalah digital video dan animasi. Media pembelajaran seperti ini dinilai lebih efektif dan menarik bagi siswa dibandingkan hanya menggunakan buku teks saja.

### **2.3.3 Podcast**

*Podcast (Play on Demand and Broadcast)* adalah sebuah media digital yang tersedia dalam bentuk rekaman audio yang dapat didengar oleh banyak orang secara terbuka.

Sekilas, podcast ini terlihat mirip dengan siaran radio. Bedanya, podcast membutuhkan koneksi internet untuk mendengarkan rekaman audio, sedangkan siaran radio bisa didengar di mana saja dan kapan saja tanpa koneksi internet.

Belakangan, *podcast* sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan, *podcast* dapat memberikan berbagai manfaat untuk siswa maupun guru dalam belajar.

Menurut Oberlo, podcast adalah siaran audio yang terpampang di web maupun platform–platform lainnya. Istilah podcast sebenarnya diambil dari iPod dan broadcast. Pod diambil dari pemutar media digital dari Apple 'iPod' dan cast diambil dari istilah radio 'broadcast'. Podcast bisa didengarkan kapan saja dan di mana saja.

Jadi guru tidak perlu menjelaskan materi pembelajaran secara berulang kepada siswa. Cukup berikan link *podcast* yang sudah dibuat sebelumnya kepada siswa sehingga siswa dapat mendengarkan kembali penjelasan guru terhadap suatu materi yang belum dipahaminya melalui *podcast* tersebut.

## **2.4 Literasi**

### **2.4.1 Pengertian Literasi**

Literasi adalah istilah umum yang merujuk kepada serangkaian kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, literasi tidak bisa dilepaskan dari kemampuan berbahasa.

Menurut para ahli terkemuka lainnya yang bernama James Paul Gee pada tahun 2015, dia menjelaskan bahwa Literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi tentang menggunakan bahasa dan sistem simbolik lainnya untuk membuat makna dan berkomunikasi dengan orang lain dalam berbagai konteks.

Benar, seperti yang dapat kita lihat di atas, definisi-definisi itu menyoroti sifat keaksaraan atau literasi yang kompleks dan beragam, menekankan dimensi sosial, budaya, dan sejarahnya, serta pentingnya untuk pengembangan pribadi dan masyarakat.

#### **2.4.2 Tujuan dan Fungsi Literasi**

Adapun beberapa beberapa fungsi umum dan tujuan literasi atau *literacy* yang juga disebut dengan keaksaraan ini antara lain:

1. **Komunikasi;** Salah satu fungsi utama keaksaraan adalah untuk memungkinkan individu berkomunikasi secara efektif melalui berbagai bentuk bahasa tertulis dan lisan. Ini termasuk kemampuan membaca dan menulis dengan lancar, serta memahami dan menafsirkan berbagai jenis teks.
2. **Pendidikan;** Literasi juga penting untuk pendidikan, karena memungkinkan individu untuk mengakses dan terlibat dengan berbagai materi dan sumber belajar. Ini termasuk buku teks, sumber daya online, dan materi pendidikan lainnya yang sering disajikan dalam bentuk tertulis.
3. **Pemberdayaan;** Literasi juga dapat menjadi alat yang ampuh untuk pemberdayaan, karena memungkinkan individu untuk mengakses informasi, mengekspresikan ide dan pendapat mereka, dan berpartisipasi penuh dalam komunitas dan masyarakat mereka. Ini dapat membantu mempromosikan perubahan sosial dan politik, serta pertumbuhan dan perkembangan individu.

4. Pembangunan ekonomi; Literasi juga penting untuk pembangunan ekonomi, karena memungkinkan individu untuk mengakses dan terlibat dengan informasi dan sumber daya yang berkaitan dengan pekerjaan, kewirausahaan, dan manajemen keuangan. Hal ini dapat membantu mendorong pertumbuhan dan stabilitas ekonomi, serta kesejahteraan individu dan masyarakat.

## **2.5 Literasi Digital**

### **2.5.1 Pengertian Literasi Digital**

Literasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *literacy* yang diartikan sebagai kemampuan baca tulis. Namun demikian, pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan dan melihat. Sedangkan kata digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani yang berarti jari-jemari. Apabila jari jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai 10 tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (*binary digit*). Literasi digital adalah seperangkat kemampuan dasar teknis untuk menjalankan perangkat computer dan internet lebih lanjut, juga memahami dan mampu berpikir kritis serta melakukan evaluasi media digital serta mampu merancang konten komunikasi.

Menurut Gilster (1997:1-2) bahwa literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Definisi yang dikemukakan oleh Gilster (1997:1-2) menunjukkan bahwa literasi digital bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun juga merupakan kemampuan yang membutuhkan suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital. Kompetensi literasi digital belakangan semakin berguna untuk menghadapi informasi dari berbagai sumber digital yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sebagai dampak dari fenomena konvergensi media (A'yuni, 2015).

Yang dimaksud dengan literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi seperti, *smartphone*, tablet, laptop dan PC desktop untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Bawden, 2001:230).

Martin (2008:151) merumuskan beberapa dimensi literasi digital, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Literasi digital melibatkan kemampuan aksi digital yang terkait kerja, pembelajaran, kesenangan dan aspek lain dalam kehidupan sehari-hari
2. Literasi digital secara individual bervariasi tergantung situasi sehari-hari yang ia alami dan juga proses sepanjang hayat sebagaimana situasi hidup individu itu.
3. Literasi digital melibatkan kemampuan mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, tehnik, sikap dan kualitas personal selain itu juga kemampuan merencanakan, menjalankan dan mengevaluasi tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah/tugas dalam hidup
4. Literasi digital juga melibatkan kesadaran seseorang terhadap tingkat literasi digitalnya dan pengembangan literasi digital

### **2.5.2 Manfaat dan Pentingnya Literasi Digital**

Literasi digital membuat masyarakat dapat mengakses, memilah dan memahami berbagai jenis informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup seperti kesehatan dan pengasuhan anak, keluarga. Selain itu mereka dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara dan berpolitik dengan menyampaikan aspirasinya di kanal-kanal tertentu. Melalui media digital, masyarakat dapat menyuarakan perspektif dan opininya demi keadilan tanpa merugikan pihak lain. Tujuan ekonomi juga dapat dicapai melalui literasi digital melalui pemahaman mengenai transaksi online. Pendek

kata, literasi digital membuat seseorang dapat mengawasi dilingkungannya dengan baik. Sehingga ia dapat berpartisipasi dalam kehidupan sosial dengan lebih baik. Maka dari itu, literasi digital perlu dikembangkan di sekolah dan masyarakat sebagai bagian dari pembelajaran sepanjang hayat.

Di sisi lain, Hague, Cassie, dan Sarah, (2010) juga mengemukakan bahwa literasi digital memiliki manfaat untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Belshaw (2012) mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut:

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan actual
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru
7. Kritis dalam menyikapi konten; dan literasi digital sebagai kecakapan hidup, dan

8. Bertanggung jawab secara sosial. Elemen tersebut di atas merupakan elemen dasar dalam pengembangan literasi digital.

Dengan dilakukannya digital literasi maka diharapkan dapat lebih memahami dan dapat mempunyai kemampuan dalam hal kognitif, komunikatif. Mempunyai kemampuan dalam kreativitas, mempunyai kepercayaan diri dan mempunyai sikap kritis dalam mengkonsumsi media sehingga dapat menghindari berita bohong dan *fake*.

Setiap individu perlu memahami bahwa literasi digital merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk dapat berpartisipasi di dunia modern sekarang ini (Kemendikbud, 2017). Literasi digital sama pentingnya dengan membaca, menulis, berhitung, dan disiplin ilmu lainnya. Generasi yang tumbuh dengan akses yang tidak terbatas dalam teknologi digital mempunyai pola berpikir yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Setiap orang hendaknya dapat bertanggung jawab terhadap bagaimana menggunakan teknologi untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Teknologi digital memungkinkan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan keluarga dan teman dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, dunia maya saat ini semakin dipenuhi konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, dan radikalisme, bahkan praktik-praktik penipuan. Nasrullah (2017). Keberadaan konten negatif yang merusak ekosistem digital saat ini hanya bisa ditangkal dengan membangun kesadaran dari tiap-tiap individu. Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai

informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk.

Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengolaborasi, mengomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Memacu individu untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Jika generasi muda kurang menguasai kompetensi digital, hal ini sangat berisiko bagi mereka untuk tersisih dalam persaingan memperoleh pekerjaan, partisipasi demokrasi, dan interaksi sosial.

### **2.5.3 Penerapan Literasi Digital di Sekolah**

Kata penerapan berasal dari kata “terap” yang berarti juru, berukir, kemudian jadi kata “penerap” yang berarti orang yang menerapkan, sementara “penerapan” adalah pemasangan atau pengenalan. Penerapan dengan istilah lain adalah implementasi, yang berarti penggunaan peralatan dalam kerja, pelaksanaan, pengerjaan hingga terwujud, pengejawantahan (Daryanto, 1997:605)

Penerapan literasi digital di sekolah menuntut guru sebagai fasilitator untuk tidak hanya mendayagunakan sumber-sumber belajar

yang ada di sekolah seperti hanya mengendalikan bahan bacaan buku ajar saja, tetapi dituntut untuk mempelajari berbagai sumber belajar seperti internet dan media digital. Hal tersebut sangat penting diterapkan agar apa yang dipelajari sesuai dengan kondisi dan perkembangan dunia (Mulyasa, 2009:177)

Di sekolah literasi digital dapat dimasukkan kedalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, dan mata pelajaran lainnya. Misalnya pada mata pelajaran Bahasa ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa seperti membaca, menulis dan menyimak dilakukan dengan media digital seperti computer, internet berupa blog, media social dan atau handphone (Mulyasa, 2009:177).

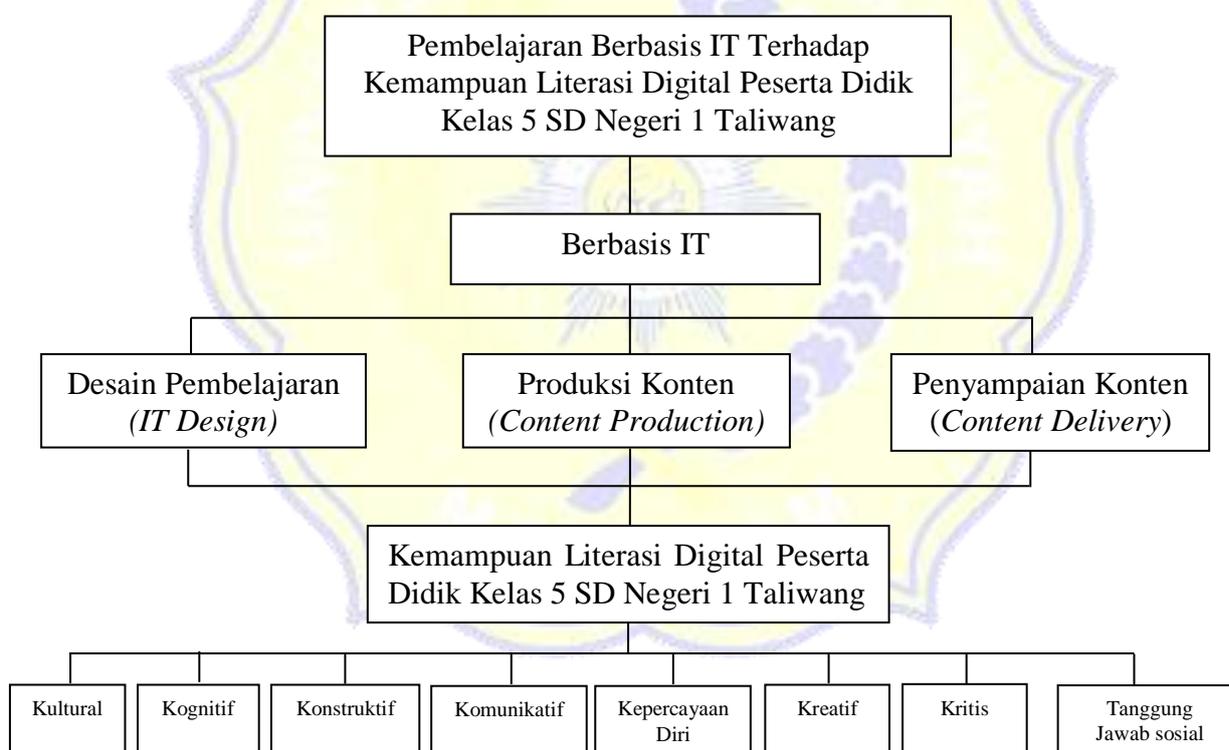
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan literasi digital di sekolah merupakan proses implementasi yang dilaksanakan oleh guru sebagai fasilitator untuk memfasilitasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam mempelajari berbagai sumber belajar yang berada di internet dan media digital lainnya sehingga dapat memperkaya pengetahuan siswa khususnya dalam penggunaan fasilitas teknologi informasi dan internet secara baik.

## 2.6 Kerangka Berpikir

Dalam sektor pendidikan, perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mendorong berbagai kemudahan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan semakin banyak digunakan khususnya pada media pembelajaran seperti teknologi komputer, penggunaan Internet. Pembelajaran berbasis IT memerlukan adanya minat literasi digital siswa yang baik agar dapat berjalan sesuai rencana dan menghasilkan output yang sesuai dengan yang diharapkan. Seperti yang dikemukakan oleh Eryansyah, *et al.*, (2019) bahwa peserta didik saat ini mayoritas merupakan pengguna layanan digital, namun mereka tidak memiliki pengetahuan yang lengkap tentang literasi digital. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat dan tepat (Amri, Jaelani, & Saputra, 2021).

Peningkatan literasi digital melalui penerapan berbasis IT memerlukan perhatian khusus agar keberlangsungan program pembelajaran dapat memberikan hasil yang nyata terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Penerapan berbasis IT membutuhkan biaya yang cukup banyak, kompetensi sumber daya manusia yang terampil, serta infrastruktur yang memadai agar efektif dan efisien. Selain itu, ditengah keberagaman bentuk dan jenis informasi, maka peserta didik

perlu memiliki kemampuan dalam mencari informasi dalam berbagai bentuk, tidak hanya melalui media buku atau tercetak tetapi juga dalam bentuk-bentuk digital dalam berbagai sumber melalui perangkat komputer, laptop atau handphone seiring dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan hal tersebut, maka upaya untuk menganalisis pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan literasi digital siswa adalah langkah strategis yang diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap manfaat serta hambatan yang dapat terjadi dalam pembelajaran berbasis IT. Adapun kerangka penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2017:9) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Selanjutnya penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang yang menjadi subyek ataupun obyek yang diamati (Moleong, 2006:4). Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini mempelajari tentang tindakan dan kata-kata untuk mendeskripsikan fenomena yang dialami oleh subyek penelitian secara menyeluruh guna mendapatkan informasi tentang sejauh mana penerapan media internet dan literasi digital dalam pembelajaran di sekolah. Informasi tersebut digali melalui pencatatan dan perekaman yang didasarkan dari hasil wawancara dan dokumentasi.

#### **3.2 Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian ini adalah waktu yang digunakan oleh peneliti selama penelitian berlangsung, dimana dalam melakukan penelitian disesuaikan dengan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah. Penelitian

ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Tempat penelitian yakni di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024. Alasan pemilihan lokasi ini dikarenakan ditempat tersebut selama ini sudah menerapkan model pembelajaran yang berbasis IT.

### **3.3 Subyek Penelitian**

Adapun subyek penelitian ini adalah Guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024. Guru dan siswa menjadi informan kunci (*key informan*) serta sumber data primer untuk menjawab tujuan penelitian adalah melalui proses wawancara.

### **3.4 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni primer dan sekunder:

1. Sumber data primer, yang meliputi data berupa hasil wawancara yang diperoleh dari wawancara bersama dengan Guru dan siswa kelas 5 SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.
2. Sumber data sekunder yaitu jurnal, buku dan data-data bersumber dari laporan-laporan atau dokumentasi yang terkait yang terdapat di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan alat pengumpul data yang mendukung penelitian, untuk memperoleh data yang relevan, digunakan dua cara pengumpulan data adalah sebagai berikut :

### 3.5.1 Observasi

Menurut Sugiyono, (2013:145) Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Lembar observasi ini digunakan untuk memantau dan mencatat kegiatan pendidikan dan peserta didik selama proses pembelajaran, dimana pengamatan sengaja dibuat mengenai apa yang diamati, kapan diamati dan dimana diamati.

### 3.5.2 Angket

Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

### 3.5.3 Wawancara

Wawancara dapat dibedakan menjadi tiga jenis yakni; wawancara pembicaraan informal, wawancara menggunakan petunjuk umum, wawancara baku terbuka, wawancara terstruktur dan tak berstruktur (Moleong, 2006: 135). Wawancara merupakan alat *checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh dengan menggunakan *tape recorder* atau alat perekam lainnya yang dapat menyimpan hasil wawancara tersebut. Peneliti juga harus membuat daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada informan atau narasumber, agar kita tahu kebutuhan apa yang kita

perlu juga agar peneliti tidak melenceng dari topik pembahasan yang sedang dikaji.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam, dengan tujuan agar informasi yang didapat benar-benar dapat dibuktikan dan dapat dipercaya, teknik ini dengan cara tanya jawab dan tatap muka antara peneliti dan informan atau orang yang diwawancarai menggunakan problem wawancara. Dalam hal ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait implementasi IT terhadap kemampuan literasi digital di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024. Diantaranya adalah meminta klarifikasi tentang masalah yang diteliti yaitu tentang kebijakan apa saja yang diterapkan di sekolah ini, bagaimana pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital siswa dan meminta kesadaran kritis informan dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut serta evaluasinya. Wawancara secara formal dan informal pada penelitian ini dilakukan dengan:

a. Guru Kelas V SD Negeri 1 Taliwang

Wawancara pada guru kelas V dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas terkait pembelajaran berbasis IT terhadap literasi digital.

b. Siswa kelas V SD Negeri 1 Taliwang

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data tentang bagaimana pemahaman siswa dalam pembelajaran berbasis IT.

c. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Taliwang

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data tentang penerapan pembelajaran berbasis IT terhadap siswa siswi kelas V di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.

#### 3.5.4 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan lain-lain, (Riduwan, 2007: 31). Data yang dikumpulkan tersebut adalah bersifat orisinil untuk dapat dipergunakan secara langsung. Adapun teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pemeriksaan dokumen-dokumen atau data yang berkaitan dengan implementasi serta literasi digital dan menggunakan bantuan perekam suara pada saat melakukan wawancara. Data yang terdokumentasikan dalam penelitian ini adalah foto.

#### 3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen utama adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data

dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2017:306). Peneliti terjun ke-lapangan sendiri karena peneliti merupakan instrumen kunci dalam melakukan penelitian. Peneliti juga menggunakan instrumen yang berbentuk pedoman wawancara, dan dokumentasi.

**Tabel 3.1**  
**Indikator Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Kepala Sekolah**

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Pemberian informasi dan sosialisasi rencana implementasi pembelajaran berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana sekolah memberikan informasi kepada guru, siswa dan wali murid akan adanya rencana implementasi pembelajaran berbasis IT?</li> <li>2. Metode sosialisasi seperti apa yang digunakan pada saat menjejaskan rencana implementasi pembelajaran berbasis IT?</li> <li>3. Kapan sekolah memberikan informasi rencana implementasi pembelajaran IT?</li> <li>4. Berapakah sekolah mengadakan sosialisasi dan pemberian informasi kepada guru, siswa dan wali murid?</li> </ol>
2.	Perencanaan penerapan <i>e-learning</i> dan materi pembelajaran berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah?</li> <li>6. Apakah ada penyesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) saat pembelajaran dilaksanakan secara IT?</li> <li>7. Apakah ada persiapan materi khusus saat pembelajaran dilaksanakan dengan IT?</li> <li>8. Apakah sekolah menyediakan fasilitas atau sarana dan prasarana elektronik untuk pembelajaran berbasis IT?</li> <li>9. Apakah sekolah menyediakan <i>software</i> tertentu yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis IT?</li> <li>10. Apa saja persiapan yang bapak/ibu guru lakukan sebelum memulai pembelajaran berbasis IT?</li> </ol>
3.	Pelaksanaan/Implementasi IT terhadap kemampuan literasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Kapan berbasis IT mulai diterapkan di SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten</li> </ol>

	digital peserta didik kelas 5 SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat.	<p>Sumbawa Barat?</p> <p>12. Aplikasi, program atau <i>software</i> apa saja yang bapak/ibu gunakan untuk kegiatan pembelajaran berbasis IT?</p> <p>13. Apa saja tahapan yang sekolah lakukan saat implementasi pembelajaran berbasis IT?</p> <p>14. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis IT dijalankan?</p> <p>15. Apakah ada keterkaitan pembelajaran dengan IT terhadap kemampuan literasi digital siswa?</p> <p>16. Menurut bapak/ibu guru apa saja tantangan/kesulitan yang dihadapi ketika mengajar berbasis IT?</p> <p>17. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala dalam implementasi berbasis IT?</p> <p>18. Bagaimana tanggapan siswa atas penerapan IT terhadap kemampuan literasi digital mereka?</p>
4.	Evaluasi dampak implementasi IT terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas 5 SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat	<p>19. Apa yang Anda ketahui tentang literasi digital?</p> <p>20. Seberapa penting literasi digital bagi siswa?</p> <p>21. Sejauh mana pemahaman siswa dalam mengikuti berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital siswa?</p> <p>22. Apakah literasi digital siswa meningkat setelah implementasi pembelajaran berbasis IT?</p> <p>23. Apakah siswa merasakan manfaat yang baik dari pembelajaran berbasis IT khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa?</p>

### 3.6.1 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Adapun

dalam tahap ini peneliti membuat pedoman wawancara sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat. Pedoman wawancara dibuat dengan bentuk pertanyaan, yang akan ditanyakan langsung kepada informan penelitian akan dilaksanakan secara terstruktur. Pedoman wawancara yang dilengkapi dengan hasil wawancara antar subjek penelitian dengan dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian tentang pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik di SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024. Berikut dibuat kisi-kisi instrumen wawancara:

**Tabel 3.2**  
**Indikator Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru**

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Pemberian informasi dan sosialisasi rencana implementasi pembelajaran berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana sekolah memberikan informasi kepada guru, siswa dan wali murid akan adanya rencana implementasi pembelajaran berbasis IT?</li> <li>2. Metode sosialisasi seperti apa yang digunakan pada saat menjejaskan rencana implementasi pembelajaran berbasis IT?</li> <li>3. Kapan sekolah memberikan informasi rencana implementasi pembelajaran IT?</li> <li>4. Berapakah sekolah mengadakan sosialisasi dan pemberian informasi kepada guru, siswa dan wali murid?</li> </ol>
2.	Perencanaan penerapan <i>e-learning</i> dan materi pembelajaran berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah?</li> <li>6. Apakah ada penyesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) saat pembelajaran dilaksanakan secara IT?</li> <li>7. Apakah ada persiapan materi khusus saat pembelajaran dilaksanakan dengan IT?</li> <li>8. Apakah sekolah menyediakan fasilitas atau sarana dan prasarana elektronik</li> </ol>

		<p>untuk pembelajaran berbasis IT?</p> <p>9. Apakah sekolah menyediakan <i>software</i> tertentu yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis IT?</p> <p>10. Apa saja persiapan yang bapak/ibu guru lakukan sebelum memulai pembelajaran berbasis IT?</p>
3.	<p>Pelaksanaan/Implementasi IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik kelas 5 SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat.</p>	<p>11. Kapan berbasis IT mulai diterapkan di SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat?</p> <p>12. Aplikasi, program atau <i>software</i> apa saja yang bapak/ibu gunakan untuk kegiatan pembelajaran berbasis IT?</p> <p>13. Apa saja tahapan yang sekolah lakukan saat implementasi pembelajaran berbasis IT?</p> <p>14. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis IT dijalankan?</p> <p>15. Apakah ada keterkaitan pembelajaran dengan IT terhadap kemampuan literasi digital siswa?</p> <p>16. Menurut bapak/ibu guru apa saja tantangan/kesulitan yang dihadapi ketika mengajar berbasis IT?</p> <p>17. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala dalam implementasi berbasis IT?</p> <p>18. Bagaimana tanggapan siswa atas penerapan IT terhadap kemampuan literasi digital mereka?</p>
4.	<p>Evaluasi dampak implementasi IT terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas 5 SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat</p>	<p>19. Apa yang Anda ketahui tentang literasi digital?</p> <p>20. Seberapa penting literasi digital bagi siswa?</p> <p>21. Sejauh mana pemahaman siswa dalam mengikuti berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital siswa?</p> <p>22. Apakah literasi digital siswa meningkat setelah implementasi pembelajaran berbasis IT?</p> <p>23. Apakah siswa merasakan manfaat yang baik dari pembelajaran berbasis IT khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa?</p>

**Tabel 3.3**  
**Indikator Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik**

No	Indikator	Pertanyaan
1.	Pemberian informasi dan sosialisasi rencana implementasi pembelajaran berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana sekolah memberikan informasi kepada guru, siswa dan wali murid akan adanya rencana implementasi pembelajaran berbasis IT?</li> <li>2. Metode sosialisasi seperti apa yang digunakan pada saat menjejaskan rencana implementasi pembelajaran berbasis IT?</li> <li>3. Kapan sekolah memberikan informasi rencana implementasi pembelajaran IT?</li> <li>4. Berapakah sekolah mengadakan sosialisasi dan pemberian informasi kepada guru, siswa dan wali murid?</li> </ol>
2.	Perencanaan penerapan <i>e-learning</i> dan materi pembelajaran berbasis IT	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah?</li> <li>6. Apakah ada penyesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) saat pembelajaran dilaksanakan secara IT?</li> <li>7. Apakah ada persiapan materi khusus saat pembelajaran dilaksanakan dengan IT?</li> <li>8. Apakah sekolah menyediakan fasilitas atau sarana dan prasarana elektronik untuk pembelajaran berbasis IT?</li> <li>9. Apakah sekolah menyediakan <i>software</i> tertentu yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis IT?</li> <li>10. Apa saja persiapan yang bapak/ibu guru lakukan sebelum memulai pembelajaran berbasis IT?</li> </ol>
3.	Pelaksanaan/Implementasi IT terhadap kemampuan literasi digital peserta didik kelas 5 SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat.	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. Kapan berbasis IT mulai diterapkan di SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat?</li> <li>12. Aplikasi, program atau <i>software</i> apa saja yang bapak/ibu gunakan untuk kegiatan pembelajaran berbasis IT?</li> <li>13. Apa saja tahapan yang sekolah lakukan saat implementasi pembelajaran berbasis IT?</li> <li>14. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis IT dijalankan?</li> </ol>

		<p>15. Apakah ada keterkaitan pembelajaran dengan IT terhadap kemampuan literasi digital siswa?</p> <p>16. Menurut bapak/ibu guru apa saja tantangan/kesulitan yang dihadapi ketika mengajar berbasis IT?</p> <p>17. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala dalam implementasi berbasis IT?</p> <p>18. Bagaimana tanggapan siswa atas penerapan IT terhadap kemampuan literasi digital mereka?</p>
4.	Evaluasi dampak implementasi IT terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas 5 SD Negeri 1 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat	<p>19. Apa yang Anda ketahui tentang literasi digital?</p> <p>20. Seberapa penting literasi digital bagi siswa?</p> <p>21. Sejauh mana pemahaman siswa dalam mengikuti berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital siswa?</p> <p>22. Apakah literasi digital siswa meningkat setelah implementasi pembelajaran berbasis IT?</p> <p>23. Apakah siswa merasakan manfaat yang baik dari pembelajaran berbasis IT khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa?</p>

### 1.6.2 Dokumentasi

Menurut Sugiyono, (2017:329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Pengambilan dokumen dalam penelitian ini berupa catatan peristiwa yang bersangkutan. Pedoman dokumentasi dalam implementasi diantaranya meliputi foto kegiatan penggunaan IT untuk meningkatkan literasi digital kelas V SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.

### **3.7 Metode Analisis Data**

Untuk menganalisis hasil wawancara kepada siswa dilakukan dengan penafsiran terhadap jawaban siswa dan guru. Berdasarkan hasil penafsiran tersebut maka dapat di simpulkan bagaimana cara siswa menganalisis pembelajaran berbasis IT terhadap kemampuan literasi digital. Analisis yang digunakan yaitu analisis non staistik karena jenis penelitian ini yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.

#### **3.7.1 Kondensasi Data (*Data Condensation*)**

Kondensasi data merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip wawancara, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya.

#### **3.7.2 Penyajian Data (*Data Display*)**

Penyajian data adalah sebuah pengorganisasian, penyatuan dari informasi yang memungkinkan penyimpulan dan aksi. Penyajian data membantu dalam memahami apa yang terjadi dan untuk melakukan sesuatu, termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

#### **3.7.3 Penarikan Kesimpulan (*Conclusions Drawing*)**

Kegiatan analisis ketiga yang penting adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat

keteraturan penjelasan, konfigurasi- koritigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi.

#### **3.7.4 Pengecekan Keabsahan Data**

Dalam penelitian ini, pengujian keabsahan data menggunakan metode tringulasi. Menurut Martono, (2016:323) triangulasi merupakan metode pengujian keabsahan atau kebenaran suatu data hasil penelitian dengan menggunakan metode yang berbeda atau bervariasi. Untuk melakukan triangulasi, peneliti harus menggali data menggunakan beberapa metode dan sumber data. Triangulasi bukanlah metode untuk menguji validitas, akan tetapi teknik mengungkap sebuah fenomena dengan menggunakan metode yang berbeda.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua macam triangulasi yaitu triangulasi data dan triangulasi metode. Triangulasi data dapat dilakukan dengan mengecek kebenaran data dengan memanfaatkan dokumen yang ada. Menurut Martono (2016:324) ada tiga jenis triangulasi data, yaitu: waktu, ruang, dan orang. Validitas data dapat bervariasi berdasarkan waktu ketika data dikumpulkan, orang yang terlibat dalam proses pengumpulan data, serta tempat data yang diperoleh. Hal ini bisa tercapai dengan peneliti mengecek kredibilitas data tentang penggunaan IT pada model pembelajaran *blended learning* dalam rangka terhadap kemampuan literasi digital peserta didik kelas V SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024 yaitu dengan pengumpulan data dan pengujian data yang diperoleh dari

sekolah dan guru kelas. Triangulasi data yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan wawancara dan dokumentasi untuk triangulasi teknik. Data yang diperoleh berupa 1) Dokumen contoh rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), 2) Teks wawancara peneliti dengan guru dan siswa SD Negeri 1 Taliwang tahun ajaran 2023/2024.

