

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kreativitas siswa pada pembelajaran sangat diperlukan dalam menciptakan ide-ide yang kreatif dalam belajar hingga menyenangkan serta tercapai tujuan dari pendidikan. Pengembangan kreativitas siswa pada literasi digital untuk diterapkan didalam kelas dengan keberhasilan pendidikan akan bertumpu di dalam kreativitas siswa pada pembelajaran yang sesuai dengan keadaan beserta tuntutan pada zaman untuk mempermudah proses pemahaman pada peserta didik dengan belajar sehingga proses belajar akan efektif . Untuk menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan,hingga perlu adanya strategi pembelajaran yaitu pembelajaran yang variatif serta penggunaan model pembelajaran inovatif yang dilakukan guru melalui ide kreatif serta gagasannya. Oleh sebab itu perkembangan seorang guru harus memahami pembelajaran teknologi agar siswa dapat belajar literasi digital dengan baik. Seorang guru dapat memberikan pembelajaran yang baik kepada murid nya tentang pembelajaran melalui teknologi internet yang semakin maju, salah satu nya adalah wikipedia yang banyak memberikan informasi seputar pembelajaran yang penting di ketahui oleh orang lain dan juga beberapa situs yang memberikan pelajaran-pelajaran yang tidak kalah menarik. kini perkembangan teknologi juga semakin maju, yang di mana kita bisa belajar bersama melalui (ZOOM atau MEET GOOGLE) yang arti nya belajar bersama melalui internet. Di era saat ini literasi digital sangatlah di perlukan untuk memulai perkembangan guru dan siswa untuk mengetahui maju nya pembelajaran saat ini yang di mana sudah memasuki dunia (teknologi dan internet) untuk mempermudah suatu pekerjaan dan pengetahuan dalam mencari sesuatu yang di inginkan. Perkembangan media yang dikelilingi oleh media digital yang menggunakan komputer dan internet dalam berbagai pilihan media elektronik seperti televisi, internet, radio, hp, dan laptop kepada siswa saat ini yang harus paham bagaimana mengaplikasikan sumber-sumber media yang tersedia dalam pembelajaran, dan menggunakan perangkat sebuah mesin atau bagiannya untuk mengkreasikan media dalam berbagai bentuk produk yang berguna untuk siswa itu sendiri. Kecerdasan dan kreativitas yaitu alat yang diperlukan bagi siswa dalam berpartisipasi pada era teknologi maju. Kreativitas adalah sebagai hal prilaku yang penting dalam pendidikan pada siswa, kreativitas juga terdapat jika didukung dari unsur-unsur pembelajaran siswa tersebut. Belum lama, pada akhir tahun 2021, kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) digelar, kini kembali dialihkan

menjadi pembelajaran daring, seiring melonjaknya angka penyebaran kasus Covid-19. Pandemi memang belum usai, tetapi kegiatan masyarakat khususnya pembelajaran di sekolah harus tetap berlangsung. Berbagai pihak bahu membahu untuk terus menggerakkan upaya pemulihan pasca pandemi. Pandemi membawa perubahan cepat di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, sehingga memaksa semua orang untuk belajar adaptif, dan salah satunya melalui instrumen teknologi digital. Terdapat akselerasi yang luar biasa dalam pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan pada masa pandemi, Teknologi diharapkan dapat menjadi jawaban atas permasalahan akses, kualitas, dan keadilan sosial di bidang pendidikan. Sebab, salah satu dampak pandemi adalah tentang ketimpangan akses pendidikan berkualitas yang semakin lebar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran banyak di gunakan salah satu nya adalah e-learning,e-learning sebenarnya merupakan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran. Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus. Berikut adalah beberapa ragam teknologi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah, antara lain yaitu: Portal Rumah Belajar, Televisi Edukasi, Radio Suara Edukasi, Akun Pembelajaran belajar.id, dan lain sebagainya.

A. Kerangka Teori

1. Kreativitas Siswa

a. Menurut Para Ahli :

- John Brian (2012: 15) : mengatakan bahwa kreativitas siswa sebagai perkembangan siswa menciptakan sesuatu baru dalam pembelajarannya yang baik berupa kemampuan pengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat perpaduan yang baik dan baru dalam belajarnya.
- Valentina (2011: 22) : mengatakan kreativitas siswa adalah suatu pembelajaran yang harus di kembangkan seorang siswa dalam meningkatkan kualitas pemikiran nya dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan kemampuan dirinya.

- M.ahmad (2012: 30) : mengatakan kreativitas siswa adalah tingkat kemampuan siswa dalam meningkatkan imajinasi dan kualitas dalam pembelajaran untuk melakukan perkembangan proses kreativitas dirinya dalam belajar.

2. Literasi Digital

b. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital yaitu istilah umum yang merujuk pada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu. Jadi, pengertian literasi digital adalah kemampuan dan wawasan seseorang dalam aspek pemanfaatan teknologi digital, alat komunikasi, membuat dan mengevaluasi informasi dengan sehat dan cermat serta patuh kepada hukum dalam kehidupan. Berkembangnya peralatan digital dan akses informasi tentu menjadi tantangan sekaligus peluang. Dengan penggunaan internet yang terbilang tinggi, pihak pemerintah Indonesia mesti memikirkan cara terbaik dalam menanggulangi berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan perilaku intoleran yang dapat dengan mudah ditemui di media sosial. Dengan adanya jaringan internet pula, digitalisasi dapat dijadikan media perantara untuk menuju praktik literasi yang dapat menghasilkan teks berbasis cetak. Sebagai contoh, kegiatan menulis di blog pribadi bisa diarahkan untuk mengumpulkan tulisan untuk kemudian bisa dicetak menjadi buku yang berisi kumpulan tulisan dengan tema tertentu yang diambil dari blog pribadi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan kutipan yang berada di atas, yaitu peneliti dapat di simpulkan menjadi masalah dalam penelitian ini, yaitu minimnya tingkat pengembangan kreatif siswa berbasis literasi digital melalui penggunaan perangkat atau aplikasi dari sebuah alat bantu yang dapat di jalankan atau di operasikan seperti smartphone, tablet,dan komputer yang memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak atau perangkat mandiri sebagai media pembelajaran terhadap siswa.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses tingkat kreatif siswa dalam pembelajaran berbasis digital?
2. Bagaimana pengembangan siswa pada pembelajaran berbasis literasi digital?
3. Bagaimana tingkat kemampuan hasil belajar siswa dalam memahami pembelajaran berbasis digital?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Agar dapat mengetahui suatu proses tingkat kreatif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital.
2. Untuk mengetahui pengembangan siswa dalam pembelajaran berbasis literasi digital.
3. Agar dapat mengetahui tingkat dalam kemampuan hasil belajar peserta didik dengan memahami pembelajaran berbasis literasi digital.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini mempunyai manfaat dari beberapa pihak sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa
 - Memiliki wawasan belajar pada siswa dengan menyenangkan.
 - Meningkatkan kemampuan kreatif pembelajaran pada siswa.
 - Cara berfikir kreatif peserta didik akan semakin berkembang dan leluasa.
 - Dapat terjalinnya hubungan yang baik dengan peserta didik dan pendidik.
- b. Bagi Guru
 - Menambah ide dan dapat meningkatkan model pembelajaran dengan lebih kreatif.
 - Memberikan solusi pada guru lain dengan kendala kemampuan kreatif pada hasil pembelajaran siswa.
 - Meningkatkan variasi pada pembelajaran berbasis literasi digital.
- c. Bagi Sekolah
 - Dapat memberi masukan dalam mengembangkan proses belajar dengan lebih meningkatkan kualitas digital dengan hasil pembelajaran pada peserta didik.
 - Dari hasil penelitian dapat memberikan sumbangan yang baik dengan sekolah pada rangka perbaikan proses belajar terkhususnya serta sekolah lain pada umumnya.

d. Bagi Peneliti

- Meningkatkan wawasan dan pengalaman secara langsung pada pembelajaran berbasis literasi digital sebagai bentuk model belajar yang unik.
- Memberikan bekal untuk peneliti sebagai calon pendidik yang akan siap terjun ke lapangan.
- Mendapatkan pengalaman dengan melakukan pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
- Dengan memahami cara serta dapat mengatasi kendala pada saat proses belajar, terkhususnya didalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital sebagai media utama pada siswa.