

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di masa globalisasi dan perkembangan teknologi yang cepat seperti sekarang, literasi memainkan peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Awalnya, literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis (Edisi ke-7 Kamus Oxford Advanced Learner's, 2005:898) dikutip di Subandiyah, 2015). Istilah literasi ini awalnya lebih dikenal dalam pengajaran bahasa atau pelajaran bahasa. Namun, seiring perkembangan jaman, maka makna literasi juga ikut berkembang. Kemampuan literasi seseorang bisa dikatakan baik jika tidak hanya dilihat dari aspek membaca dan menulis saja, melainkan juga termasuk keterampilan dalam mengakses informasi. Literasi yang efektif mengharuskan seseorang untuk bukan hanya mahir dalam membaca dan menulis, tetapi juga pandai dalam memahami serta menganalisis informasi, serta menggunakannya dalam konteks yang relevan. Seiring dengan perkembangannya teknologi, maka konsep literasi pun juga mulai terintegrasi ke media digital atau lebih dikenal dengan istilah literasi digital.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, seorang guru dituntut untuk kreatif dengan meningkatkan pengetahuan dan teknologi seperti pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya menarik dan memotivasi siswa, supaya kegiatan pembelajaran di kelas tidak terkesan monoton.

Hal ini terkait dengan kebijakan tentang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang juga tertera dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 yang membahas tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Pada ayat 13 disebutkan mengenai "Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran". Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus sudah mulai bertransformasi dari sistem pembelajaran manual beralih ke sistem digitalisasi karena tuntutan jaman.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju, kegiatan pembelajaran sudah berintegrasi dengan teknologi termasuk di dalam penggunaan media interaksi berupa gawai sebagai salah satu sumber belajar yang di anggap efektif, efisien dan akuntabel. Hal ini, tak terkecuali di SMKN 1 Duduksampeyan yang merupakan satu-satunya sekolah kejuruan di kecamatan Duduksampeyan yang juga sudah mengembangkan model pembelajaran dengan memanfaatkan media gawai khususnya di dalam pembelajaran literasi. Artinya gawai sudah bukan lagi fungsinya terbatas sebagai media hiburan namun juga multifungsi sebagai sarana untuk belajar sekaligus juga sebagai sumber belajar. Seiring tuntutan dan perkembangan teknologi yang semakin maju, SMKN 1 Duduksampeyan yang memiliki lokasi di wilayah pedesaan juga tidak ingin tertinggal terhadap adanya perubahan peradaban yaitu teknologi digital. Hal ini semakin di dorong pada saat berlangsungnya pandemi Covid-19 yang mana pembelajaran hanya bisa di akses melalui perangkat digital yaitu secara daring.

Gawai merupakan media interaktif karena layanan digital ini memungkinkan pengguna untuk meresponnya dengan konten seperti gambar bergerak, teks, video, animasi serta video *game*. Media interaktif dimaksudkan agar

mendukung para pengguna, dalam situasi ini, para pengguna bisa memasukkan interaksi dan menyajikan fitur menarik ke dalam sistem, sehingga dapat memberikan efek yang lebih optimal. Dari paparan di atas juga menjadi salah satu alasan di SMKN 1 Duduksampeyan menerapkan berbagai strategi pembelajaran dengan memanfaatkan peran media gawai karena dirasakan lebih menarik dan siswa juga nampak cukup antusias dengan penggunaan perangkat smartphone yang mereka miliki. Guru termotivasi juga untuk semakin meningkatkan kreativitasnya dan selalu berinovasi menciptakan strategi pembelajaran yang tidak monoton dan lebih modern serta mampu menciptakan sistem pembelajaran yang lebih interaktif karena menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas melalui kerjasama dalam kelompok belajar pada forum diskusi dan juga presentasi dengan memanfaatkan perangkat gawai mereka.

Pemanfaatan media gawai di SMKN 1 Duduksampeyan ini dirasakan dapat membantu memotivasi siswa di dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan banyak fitur-fitur menarik seperti *youtube*, *google*, *chrome* dan fitur-fitur lainnya yang mana siswa akan dengan mudah dan juga cepat di dalam mengakses informasi. Kemampuan interaktif siswa ini cakupannya lebih kompleks, yaitu keterampilan yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi, termasuk berinteraksi secara efektif dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini juga meliputi berbagai aspek yang tidak hanya melibatkan keterampilan berbicara atau mendengarkan, tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, serta mengelola teknologi untuk mendukung komunikasi dan kolaborasi dalam forum diskusi maupun penugasan seperti presentasi dengan memanfaatkan aplikasi *canva* pada media gawai tersebut.

Dalam penelitian ini, pemanfaatan media gawai dalam pembelajaran literasi juga guna menjawab tantangan generasi Z yang cenderung kehidupannya yang hampir 90% syarat dengan teknologi, artinya dunia pendidikan juga harus mulai berbenah sesuai dengan perkembangan jaman tak terkecuali dengan pemanfaatan media interaktif seperti gawai sebagai salah satu sumber belajar. Menurut Admar, Yakub, Rosmawati, Al Ayouby, ( dikutip di Chaidirman dkk, 2019) Awalnya, gawai diciptakan untuk menyederhanakan komunikasi, tetapi sejalan dengan kemajuan zaman, gawai dilengkapi dengan berbagai fitur tambahan yang mempermudah hidup kita. Namun, gawai juga membawa dampak negatif, termasuk di Indonesia. Gawai merupakan perangkat komunikasi, seperti telepon seluler, namun sering kali komputer juga dianggap sebagai bagian dari kategori ini. Dengan cakupannya yang luas, gawai memberikan banyak manfaat bagi penggunanya (Lestari, Aisyah, Irfan, 2024).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Gawai adalah perangkat elektronik yang tidak hanya difungsikan sebagai alat komunikasi, akan tetapi juga sebagai media untuk mengakses informasi yang memiliki cakupan lebih luas dalam penggunaannya.

Penggunaan media gawai di SMKN 1 Duduksampeyan dirasakan memberikan kemudahan bagi peserta didik di dalam mengakses informasi dan juga meningkatkan kemampuan mereka khususnya di dalam penggunaan media teknologi yang sesuai dengan perkembangan jaman saat ini. Pemanfaatan media gawai juga dirasakan mampu merangsang siswa supaya lebih aktif di dalam kegiatan pembelajaran literasi. Di SMKN 1 Duduksampeyan mayoritas siswa sudah menggunakan gawai sebagai bagian dari sumber belajar meskipun latar belakang

ekonomi keluarga mereka di dominasi dari level menengah ke bawah, artinya dukungan orang tua untuk ikut memfasilitasi terkait dengan pemanfaatan media gawai di dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran literasi cukup baik.

Dalam proses pembelajaran literasi dengan memanfaatkan media gawai di SMKN 1 Duduksampeyan, tentu juga tidak terlepas dari dukungan pihak sekolah yang berupa adanya sarana prasarana yang memadai seperti laboratorium komputer dengan jumlah 3 ruang, ketersediaan jaringan internet dan juga kebijakan dari sekolah terkait dengan fasilitas tablet smartphone bagi siswa yang terkendala dengan perangkat gawai mereka. Kebijakan ini dilakukan oleh pihak sekolah sebagai bentuk dukungan pemberian fasilitas layanan pendidikan terhadap proses pembelajaran di kelas yang sudah berintegrasi ke media digital yang modern. Selain itu, di SMKN 1 Duduksampeyan juga terdapat aplikasi yang sangat relevan kaitannya dengan pembelajaran literasi yaitu dengan adanya aplikasi E-Skandusa Library yaitu layanan peminjaman buku di perpustakaan secara digital.

Pemanfaatan media gawai di SMKN 1 Duduksampeyan pada pembelajaran literasi telah membawa perubahan yang cukup signifikan terhadap cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran. Antusiasme siswa terlihat meningkat seiring dengan penerapan teknologi digital di dalam kelas. Media gawai seperti smartphone memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber belajar secara cepat dan interaktif, mulai dari video pembelajaran, aplikasi canva untuk presentasi, mencari arti kata kosakata bahasa inggris, menyelesaikan tugas sekolah seperti pembuatan video dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di smartphone mereka. Siswa tampak lebih aktif dan mampu memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada perangkat gawai dengan baik dan juga mampu bekerjasama, berkolaborasi dengan

teman sejawatnya.

Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Mereka lebih aktif dalam mencari informasi tambahan, dan berpartisipasi dalam aktivitas digital yang mendukung pemahaman konsep. Kegiatan seperti belajar melalui game edukasi, presentasi menggunakan media canva serta diskusi membuat siswa merasa pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan. Tidak hanya itu, pemanfaatan media gawai juga mengajarkan bentuk kemandirian siswa dalam belajar. Secara keseluruhan, antusiasme siswa terhadap pembelajaran berbasis media gawai merupakan respons positif terhadap inovasi pendidikan yang memanfaatkan teknologi, hal ini tidak terkecuali di SMKN 1 Duduksampeyan yang sudah menerapkan sistem pembelajaran seperti ini.

Hal ini menjadi bagian dari alasan peneliti ingin mengambil judul penelitian terkait dengan fenomena tersebut dan sejauh ini terkait dengan pemanfaatan media gawai dalam pembelajaran literasi belum pernah dilakukan penelitian di sekolah tersebut. Melihat pentingnya peran teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran literasi, maka implementasi manajemen pembelajaran literasi berbasis media gawai menjadi sebuah kebutuhan yang dirasakan penting. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan manajemen pembelajaran literasi berbasis media gawai dalam meningkatkan kemampuan interaksi siswa di SMKN 1 Duduksampeyan, khususnya di kelas X Akuntansi karena mayoritas siswa pada jurusan ini dirasa cukup aktif dan antusias ketika proses pembelajaran literasi dengan memanfaatkan media gawai diterapkan. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif. Inisiatif ini

bertujuan membantu pendidik dan lembaga sekolah untuk menerapkan teknologi yang lebih dinamis dan interaktif guna menunjang proses belajar siswa dalam lingkungan pendidikan. Dalam hal ini guru akan mengaplikasikan media gawai dalam rangka meningkatkan kemampuan interaksi siswa dalam pembelajaran literasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses penggunaan media gawai dalam pembelajaran literasi di SMKN 1 Duduksampeyan?
2. Bagaimana kendala penggunaan media gawai pada pembelajaran literasi untuk meningkatkan kemampuan interaksi siswa di SMKN 1 Duduksampeyan?
3. Bagaimana kemampuan interaksi siswa di SMKN 1 Duduksampeyan

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses penggunaan media gawai dalam pembelajaran literasi di SMKN 1 Duduksampeyan.
2. Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan media gawai pada pembelajaran literasi untuk meningkatkan kemampuan interaksi siswa di SMKN 1 Duduksampeyan.
3. Menganalisis kemampuan interaksi siswa dalam pembelajaran literasi di SMKN 1 Duduksampeyan.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut :

1. Bagi SMKN 1 Duduksampeyan

Penelitian ini memberikan gambaran nyata mengenai implementasi manajemen pembelajaran literasi berbasis media gawai dalam meningkatkan kemampuan interaktif siswa di SMKN 1 Duduksampeyan. Dari hasil penelitian ini, SMK Negeri 1 Duduksampeyan dapat memanfaatkannya untuk memperkuat program literasi digital dengan memanfaatkan media gawai di sekolah dan meningkatkan kemampuan interaksi siswa dalam pembelajaran di kelas.

2. Bagi Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Penelitian ini dapat menjadi masukan berharga bagi Dinas Pendidikan dalam merancang kebijakan yang lebih efektif terkait penerapan pembelajaran literasi berbasis media gawai sesuai dengan perkembangan teknologi dan juga tuntutan jaman. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk menyusun pedoman di dalam menerapkan pembelajaran literasi dengan memanfaatkan media digital seperti gawai.

3. Perpustakaan Kabupaten Gresik

Penelitian ini dapat mendukung perpustakaan dalam merancang program yang mendukung program literasi melalui pemanfaatan media gawai. Penelitian ini juga relevan dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat saat ini serta tuntutan jaman.

4. Bagi Peneliti berikutnya

Penelitian ini menyediakan dasar teoritis dan empiris yang dapat digunakan

oleh peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian serupa dengan fokus yang berbeda, seperti implementasi di tingkat pendidikan lain atau pengembangan instrument program literasi. Peneliti berikutnya juga dapat memperluas cakupan wilayah studi untuk menghasilkan temuan yang lebih kompleks

#### 5. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengayaan literatur mengenai pembelajaran literasi dan pemanfaatan media gawai. Penelitian ini juga memperluas pemahaman tentang bagaimana pembelajaran literasi berbasis media gawai dapat meningkatkan kemampuan interaksi siswa.

### **1.5 Definisi Istilah**

Pada bagian ini, penulis akan memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam tesis ini. Definisi istilah penting untuk memudahkan pemahaman pembaca terhadap konteks dan tujuan penelitian yang diangkat Berikut beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

#### 1. Pembelajaran Literasi

Pembelajaran literasi adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan individu dalam memahami, mengolah, dan menggunakan berbagai informasi yang disampaikan melalui teks, baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun media lainnya

#### 2. Pembelajaran Literasi Berbasis Media Gawai

Pembelajaran literasi berbasis media gawai merujuk pada proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi digital, seperti

smartphone, tablet, atau laptop, sebagai alat utama untuk mengakses, mengolah, dan menyampaikan informasi. Dalam konteks ini, media gawai tidak hanya digunakan untuk mendukung pembelajaran literasi tradisional (membaca dan menulis), tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan literasi digital, seperti kemampuan mencari informasi secara daring, berkomunikasi melalui media sosial, serta memahami dan mengevaluasi sumber-sumber informasi yang ada di dunia maya.

### 3. Kemampuan Interaksi Siswa

Kemampuan interaksi siswa merujuk pada keterampilan yang dimiliki siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sekelas, guru, serta lingkungan sekitarnya.

### 4. SMK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan menengah yang menawarkan program pendidikan vokasi untuk mempersiapkan siswa agar memiliki keterampilan dan kompetensi di bidang tertentu, yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.