

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin maju, menuntut semua orang di Indonesia dapat menggunakan dan menguasai teknologi agar tidak tertinggal dengan bangsa yang lain. Hal tersebut membawa dampak yang besar terhadap penggunaan teknologi informasi saat ini juga merambah dalam dunia pendidikan, salah satunya inovasi teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Tidak hanya itu, teknologi informasi dan komunikasi juga dimanfaatkan pihak sekolah dalam hal pengembangan di berbagai bidang antara lain bidang administrasi sekolah, administrasi perpustakaan dan lain sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka dewasa ini perkembangan sistem pembayaran mengalami dinamika perubahan dan telah mengubah secara signifikan. Pengembangan teknologi yang merambah dalam dunia pendidikan juga dilakukan di SD/MI dalam bidang kewirausahaan dan pengembangan administrasi melalui bank sekolah, BUMS (Badan Usaha Milik Sekolah) dan kantin sehat yang mana proses pembayarannya dilakukan dengan menggunakan *E- Money (Electronic Money)*. *Electronic money (E-Money)* merupakan salah satu inovasi instrumen pembayaran yang muncul dari dampak perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dalam penelitian Wahyu Puspito (2015) *e-money* sebagai instrument pembayaran elektronik telah terbukti memberikan manfaat sebagai alternatif instrumen pembayaran khususnya untuk pembayaran yang bersifat mikro dan ritel. Dengan adanya alat pembayaran non tunai seperti *e-money* akan mampu mengoptimalkan daya beli masyarakat yang sekaligus akan berdampak pada meningkatnya perekonomian negara dalam sistem pembayaran oleh Bank Indonesia

menurut Pranoto & Salsabila (2018). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 tentang Bank Indonesia, menetapkan penggunaan alat pembayaran merupakan salah satu wewenang Bank Indonesia dalam rangka mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran Pranoto & Salsabila (2018). Berdasarkan hasil penelitian Hidayati (2019), sistem *e-money* di sekolah dasar dapat mengurangi resiko kesalahan dan mengulang-ulang pekerjaan saat menghitung laba rugi setiap harinya dengan menampilkan rekam jejak transaksi yang dilakukan oleh siswa di kantin dan di koperasi sekolah dengan adanya rekam jejak tersebut petugas BUMS.

Pelaksanaan program *e-money* literasi digital juga memiliki peran penting dimana seluruh komponen pelaksana program *e-money* harus memiliki wawasan tentang prosedur dan penggunaan *e-money*. Dalam buku yang berjudul *Digital Literacy* menurut Wahyu Puspito (2015), kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer merupakan arti dari literasi digital. Bawden dalam Tim GLN Kemendikbud (2017) pemahaman baru yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi disebut literasi digital. Berdasarkan penelitian Wahyu Puspito (2015) pelaksanaan literasi digital dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan sumber digital. Literasi Digital menurut Hague & Payton (2010), yaitu kemampuan untuk memahami serta mengoperasikan teknologi digital secara optimal. Dalam buku gerakan literasi nasional dalam Tim GLN Kemendikbud (2017) disebutkan bahwa sasaran gerakan literasi digital di sekolah berbasis budaya sekolah yaitu pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya ; Rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah,dsb.) maka penggunaan *E-money* di SD /MI merupakan wujud dari gerakan literasi digital.

Gerakan literasi digital di SD/MI dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital yang telah disediakan seperti penggunaan kartu AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang sebagai alat pembayaran yang sah. Bank mandiri juga mengeluarkan penggunaan uang elektronik seperti *e-money*, BRIZZI yang dikeluarkan oleh Bank BRI, dan BNI *Tap Cash* yang dikeluarkan oleh Bank BNI. Dengan adanya kemudahan transaksi tersebut penurunan biaya transaksi akan terdorong dan pada akhirnya dapat menstimulus pertumbuhan ekonomi. Gerakan ini disebut-sebut dapat menjadi solusi untuk mengantisipasi tingkat kriminalitas yang semakin tinggi dengan penggunaan uang tunai. Dengan beralih kepada transaksi non-tunai, kejahatan seperti pencucian uang, perampokan, pencurian dapat diminimalisir.

Pelaksanaan gerakan literasi digital melalui program *e-money* di sekolah dasar / masrasah ibtidaiyah hanya dapat ditemukan di kota-kota besar dengan sarana prasarana yang memadai, sehingga pelaksanaannya belum dapat dirasakan oleh sekolah-sekolah di pelosok desa bahkan sekolah tertinggal. Penelitian penerapan literasi digital melalui program *e-money* di sekolah dasar menjadi keterbaruan dalam penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pelaksanaan gerakan literasi digital melalui program AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang sebagai bentuk inovasi dalam bidang teknologi di era milenial ini, sehingga dapat dirasakan oleh semua pihak baik dari sekolah, guru, siswa dan juga orang tua siswa. Di era digital sekarang ini sangat dibutuhkan alat yang mampu membantu tugas manusia secara efektif dan efisien karena saat ini dalam segala aspek kehidupan menuntut untuk serba cepat dan instan, dengan kualitas yang baik. AlkaPay (*e-money*) sebagai wujud gerakan literasi digital di SD/MI, penggunaannya dirasa sangat membantu dan memudahkan dalam transaksi pembayaran serta meningkatkan wawasan literasi digital dalam dunia pendidikan.

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pelaksanaan gerakan literasi digital dalam program AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang ?
2. Apa kelebihan pelaksanaan gerakan literasi digital melalui program AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang ?
3. Apa hambatan pelaksanaan gerakan literasi digital melalui program AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang ?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan gerakan literasi digital dalam program AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang
2. Untuk mendeskripsikan kelebihan pelaksanaan gerakan literasi digital melalui program AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang
3. Untuk mendeskripsikan hambatan pelaksanaan gerakan literasi digital melalui program AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang

**D. Manfaat Penelitian**

## 1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan dan bermanfaat bagi perkembangan pendidikan dalam bidang inovasi berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat mengetahui penelitian tentang pelaksanaan gerakan literasi digital melalui program AlkaPay (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang
- b. Dapat mengetahui bagaimana proses pelaksanaan literasi digital melalui program AlkaPay (*e-money*) serta mengetahui kelebihan dan kekurangan program Al-Khapai (*e-money*) di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang.

- c. Bagi pihak sekolah, melalui penelitian ini sekolah dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari program AlkaPay (*e-money*) yang dilaksanakan di sekolah sehingga dapat dilakukan tindak lanjut untuk memperbaiki kekurangan program AlkaPay (*e-money*) sehingga SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar Gumpang dapat terus mengembangkan dirinya dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.