

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari teknologi sederhana hingga kompleks. Hal ini bertujuan untuk memudahkan manusia, khususnya teknologi informasi yang memiliki dampak besar terhadap seseorang untuk melakukan pembelajaran dan memperoleh pengetahuan (Pribadi, 2017). Teknologi informasi dapat bertindak sebagai lingkungan belajar yang dirancang dan dikembangkan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh khalayak umum.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi selama dua puluh tahun terakhir telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk kegiatan belajar dan pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam bentuk digital telah menjadikan teknologi dengan perangkat keras dan lunak menjadi lebih kecil dan *portable*. Meskipun begitu, teknologi tersebut dapat menyimpan informasi dalam kapasitas yang besar. Perkembangan teknologi informasi juga telah menghasilkan perangkat yang beragam dapat memuat berbagai informasi dan pengetahuan. Siswa dan guru dapat memilih berbagai media dan informasi serta pengetahuan untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka (Pribadi, 2017).

Di Indonesia, teknologi informasi sangat digencarkan dengan dukungan pemerintah dan juga swasta agar masyarakat Indonesia dapat melakukan

penggunaan teknologi, salah satunya *internet*. *Internet* merupakan sebuah jaringan yang memungkinkan pengguna untuk bertukar dan berbagi informasi dan pengetahuan atau bisa disebut *knowledge sharing* (Pribadi, 2017). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran saat ini dapat terjadi terlepas dari faktor ruang dan waktu. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dari berbagai sumber belajar yang tersedia secara daring. Dengan pesatnya perkembangan teknologi *internet*, *internet* dapat digunakan di manapun dan kapanpun seseorang berada dan memberikan berbagai macam informasi yang luas, menarik bahkan penting dalam informasi yang seseorang cari. Pembelajaran daring dalam hal ini dapat diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan fasilitas *internet*. Dalam pembelajaran ini, program pencarian *web* dapat digunakan untuk mencari informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan.

Data terbaru yang dilansir dari *website* Data Indonesia (2022) menyatakan bahwa pengguna *internet* di Indonesia pada 2022 berjumlah 205 juta jiwa atau 73,7% populasi di Indonesia pada awal 2022. Hal tersebut menyebabkan tingkat pengguna *internet* di Indonesia sangat banyak terlebih penggunaan *internet* sudah digandrungi oleh semua usia. Hampir sepenuhnya pengguna *internet* diakses melalui *smartphone* sehingga *internet* mengalami peningkatan yang disebabkan oleh dukungan media *platform* yang konvergen.

Internet juga memiliki beberapa masalah yang akan memberikan dampak negatif kepada penerima pesan atau informasi. Masalah pertama adalah keberadaan informasi di *internet*, yang berkisar dari informasi faktual hingga informasi fiktif dengan jangkauan informasi yang luas. Toffler menjelaskan

bahwa jika seseorang tidak memiliki keterampilan dalam memilih, mengevaluasi secara kritis pada informasi yang ia dapatkan, maka seseorang dapat menderita kondisi yang disebut “*information overload*” atau informasi yang berlebihan. *Information overload* tersebut adalah suatu ketidakmampuan untuk memahami dan mengelola informasi (Toffel dalam Spira, 2002). Kedua adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal yang dapat menjadi krusial ini adalah adanya fleksibilitas. Fleksibilitas tersebut adalah adanya kreasi konten yang dapat menyebabkan adanya celah pada penciptaan informasi sehingga terjadinya disinformasi kepada penerima informasi selanjutnya. Sedangkan misinformasi adalah informasi yang salah dan sengaja dibuat. Maka dari itu, seseorang harus memiliki ketelitian dalam mencari, memilih, menyortir dan mengevaluasi suatu informasi.

Literasi secara luas didefinisikan sebagai kemampuan bahasa dan mencakup komponennya seperti mendengarkan, berbicara, membaca, menulis dan berpikir (Teale & Sulzby, 1986; Cooper, 1993; Alwasilah, 2001; Kusmana, 2016 dalam Padmadewi & Artini, 2018). Literasi digital menawarkan kemampuan untuk membuat dan berbagi di berbagai ruang; merancang, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan lebih efektif serta memahami kapan dan bagaimana teknologi digital dapat digunakan dengan lebih baik untuk mendukung proses literasi digital (Hague & Payton dalam Nasionalita & Nugroho, 2020). Salah satu peran literasi digital dalam kehidupan manusia di dunia pembelajaran (pendidikan) yang berbasis literasi digital adalah untuk pembelajaran yang berperan penting untuk siswa dalam mendapatkan suatu informasi, pengetahuan

serta memahami isi dari pesan yang dibaca dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan dalam pembelajaran.

Menurut Hague & Payton (dalam Nasionalita & Nugroho, 2020) terdapat delapan komponen literasi digital, di antaranya: *functional skill and beyond, creativity, collaboration, communication, the ability to find and select information, critical thinking and evaluation, cultural and social understanding,* dan *e-safety*. Pada komponen tersebut, literasi digital memiliki beberapa komponen yang tidak jauh berbeda dibandingkan dengan literasi media. Komponen literasi media seperti kompetensi personal dan kompetensi sosial. Kompetensi sosial dibagi menjadi dua bagian, yaitu mengacu pada *technical skills* yang berhubungan dengan kemampuan menggunakan teknologi seperti komputer dan *internet; critical understanding* mengacu pada kemampuan untuk menggunakan dan pengetahuan terhadap fungsi dan konten media. Sedangkan kompetensi sosial mengacu pada *communication abilities* yang berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi melalui media dan membentuk hubungan sosial, berpartisipasi dengan komunitas melalui media, serta membuat dan memproduksi konten media. Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi media memiliki komponen dengan pendekatan *life skills* dan memiliki kesamaan pada komponen literasi digital.

Dari beberapa definisi dan penjelasan di atas, terdapat beberapa penelitian sebelumnya menekankan adanya hasil pemahaman dan kemampuan dalam literasi digital terhadap siswa dengan beberapa kategori dalam penelitiannya. Penelitian pertama dari Kharisma Nasionalita dan Catur Nugroho (2020) yang berjudul

Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung, menunjukkan adanya nilai Indeks Literasi Digital sebesar 62,56 dengan kategori tingkat *intermediate*. Nilai indeks tertinggi kedua adalah *communication dimension* sebesar 69,09, sedangkan dimensi terendah adalah *e-safety* dengan nilai 46,97. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penelitian tersebut menggambarkan bahwa kategori *e-safety* perlu ditingkatkan.

Penelitian kedua oleh Zaenudin, dkk. (2020) dengan judul penelitian *Tingkat Literasi Digital Siswa SMP di Kota Sukabumi*, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap literasi digital berada di level yang baik atau positif dengan kategori baik. Secara umum, siswa SMP di Kota Sukabumi sudah memiliki perangkat yang cukup untuk mengakses *internet*. Namun, para siswa tersebut biasanya belum dapat sepenuhnya memahami penggunaan gawai yang benar dan optimal, sehingga pemahaman tersebut perlu ditingkatkan.

Penelitian ketiga dari Segi Sagita Sari (2019) dengan judul *Kemampuan Literasi Digital Kalangan Siswa SMP dan SMA di Daerah Pedesaan Kabupaten Blitar*, menunjukkan bahwa hasil penelitiannya pada tingkat literasi digital di kalangan SMP dan SMA di daerah Kabupaten Blitar masih tergolong sedang. Indikator yang diukur meliputi *hypertext*, *hyperlink*, *html*, *http* dan *url* yang menunjukkan bahwa mereka belum mengerti dan memahami istilah tersebut. Sedangkan literasi digital pada kemampuan pengetahuan dikategorikan sedang yang menunjukkan adanya kemampuan literasi digital.

Demikian juga penelitian keempat dari Yolanda Presiana Desi (2020) yang berjudul *Gerakan Literasi Digital Berbasis Sekolah: Implementasi dan Strategi*,

menunjukkan bahwa (1) literasi digital pada siswa berada di tingkat medium yang berarti siswa memahami dan mengetahui fungsi dari literasi digital, (2) rendahnya siswa dalam menggabungkan dan mengaplikasikan konten baru yang kreatif, (3) literasi digital yang diberikan sekolah hanya sebagai atau tidak maksimal dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan fakta dan masalah yang telah dibahas pada penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti ingin mengetahui indeks literasi digital siswa dalam penerimaan teknologi pembelajaran literasi digital. Hal ini penting karena pembelajaran literasi digital merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk keperluan belajar pada siswa. Berbekal pada penelitian sebelumnya, menunjukkan adanya kemampuan literasi digital serta diperlukan adanya peningkatan dalam beberapa kategori seperti keamanan dalam media dan pengetahuan terhadap literasi digital. Hal ini sudah didukung oleh pemerintah Indonesia saat mulai diberlakukannya sistem pendidikan jarak jauh atau *home based learning* yang disebabkan oleh pandemi *COVID-19*. *COVID-19* merupakan suatu penyakit menular yang disebabkan oleh virus *SARS-CoV-2* (WHO, 2019). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mulai mensosialisasikan pembelajaran jarak jauh (*hame based learning*) dengan dukungan pembelajaran berbasis digital. Di lansir dari UNICEF Indonesia (2020), sejak awal pandemi, pemerintah Indonesia telah mengambil beberapa langkah untuk mendukung pembelajaran dari rumah sejak awal pandemi, termasuk mengadaptasi aplikasi *e-learning* baik untuk siswa atau guru untuk menggunakan *platform e-learning*.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar yang telah ditetapkan oleh Kemendikbud, SMKN 3 Sukabumi telah menerapkan pembelajaran secara digitalisasi. Setiap pembelajarannya menggunakan media *platform* seperti *e-learning* bernama Media Didik yang bisa diakses di *website* resmi SMKN 3 Sukabumi. Namun tidak hanya Media Didik saja yang digunakan, antara lain seperti Zoom untuk kegiatan pertemuan virtual yang memberikan penjelasan terkait pembelajaran. Selain itu, Google Form juga digunakan untuk aktivitas seperti kuis, latihan ujian dan ujian semester.

Dari penjelasan di atas, peneliti ingin meneliti mengenai tingkat indeks literasi digital siswa di SMKN 3 Sukabumi karena sejauh ini sekolah tersebut telah menerapkan pembelajaran secara digitalisasi sebelum dan setelah pandemi. Namun pada saat pandemi berlangsung, seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara pembelajaran jarak jauh atau *home-based learning*. Selain itu, peneliti belum menemukan adanya kegiatan penelitian di SMKN 3 Sukabumi belum terkait literasi digital siswa di SMKN 3 Sukabumi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan yang sudah dipaparkan, peneliti ingin mengetahui seberapa tingkat indeks literasi digital siswa di SMKN 3 Sukabumi. Hal ini sesuai dengan judul penelitian yang telah dibuat. Maka dari itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “seberapa tingkat indeks literasi digital siswa di SMKN 3 Sukabumi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, menggunakan pengujian hipotesis untuk menemukan penyebab masalah tertentu. Peneliti kemudian menggabungkan pola terkait untuk membuat model kausal yang membantu menjawab pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil Indeks Literasi Digital siswa SMKN 3 Kota Sukabumi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Manfaat akademis dari penelitian ini hendaknya menjadi referensi dan menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, khususnya pada kajian literasi digital siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini berupaya menjadi suatu acuan untuk sekolah dengan menekankan teknologi pembelajaran dalam literasi digital pada siswa agar menjadi suatu acuan akademik yang berkualitas dan mengedepankan teknologi dalam pembelajarannya.