

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan studi dalam penggunaan alat – alat elektronika, terutama komputer, guna untuk menyimpan, menganalisis, serta mendistribusikan berbagai informasi apa saja, termasuk kata – kata, bilangan, dan gambar. (Kadir dan Triwahyuni 2013: 10). Penggunaan teknologi selain untuk penyampaian informasi, teknologi bisa digunakan dalam berbagai peran seperti alat untuk mempermudah dalam bisnis kuliner, transportasi, fashion, dan pendidikan.

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan internet membuat bertambah banyak berbagai macam sumber informasi digital. Siapapun bebas untuk menambahkan informasi di dunia maya tanpa adanya batasan. Saat ini hidup berdampingan dengan era digital, yaitu internet menjadi bagian besar dalam kehidupan sehari – hari, situasi seperti ini yang membuat manusia saat ini bergantung pada mesin pencarian Google untuk mendapatkan informasi (Kurnianingsih, Rosini, & Ismayati 2017:62)

Teknologi digital merupakan suatu alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara manual, tetapi lebih ke sistem pengoperasian otomatis dengan sistem komputerisasi. Teknologi digital menjadi salah satu aspek penting dalam faktor yang mempengaruhi perkembangan anak. Masuknya teknologi digital mempengaruhi perkembangan anak, teknologi digital membuat mereka menjadi lebih instan dan lebih efisien. (Rowan : 2013)

Untuk menggunakan teknologi digital tentu diharuskan untuk mengetahui penggunaan teknologi digital tersebut agar tidak adanya kesalahan dalam

menggunakannya, pemahaman teknologi digital biasa disebut sebagai literasi digital. Literasi digital adalah keterampilan dalam menerima, memberi, dan menganalisis teknologi dan informasi dari perangkat digital secara efektif dan efisien dalam bermacam konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari – hari (Gilster 1997 : 3). Pengetahuan literasi digital itu merupakan keperluan untuk mendorong pengguna teknologi digital.

World Summit on the Information Society (WSIS), yang dilansir dalam detik.com (2019) yang direncanakan oleh PP dan didukung oleh Indonesia, meminta setiap Negara untuk membangun kebijakan TIK terintegrasi penuh dalam pendidikan dan pelatihan dalam berbagai tingkatan, termasuk dalam pelatihan guru, administrasi dan manajemen kelembagaan, dan mendukung konsep pembelajaran seumur hidup.

Maka yang penting bagi pengguna teknologi digital sebelum menggunakannya yaitu mengetahui tentang literasi digital. Pendapat Gilster tersebut seperti menyederhanakan perangkat media digital yang memang terdiri dari berbagai bentuk informasi sekaligus seperti suara, gambar, dan tulisan. Dengan begitu Eshet (2002) memperjelas bahwa literasi digital bukan sekedar keterampilan menggunakan berbagai sumber digital dengan efektif, literasi digital juga merupakan salah satu bentuk cara berpikir tertentu.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Indra Charismiadi yang dilansir dalam pikiran-rakyat.com (2019) mengungkapkan adanya mata pelajaran TIK tidak akan berjalan dengan rata di semua sekolah. Peran pemerintah disini harus membangun sarana dan prasarana pendukung terlebih dahulu, hanya sekolah yang berada di kota besar yang kemungkinan langsung menerapkan mata pelajaran TIK. Selain itu adanya keraguan untuk Guru TIK sendiri. Menurut Indra Guru saat ini harus belajar dan mengembangkan diri karena saat ini sudah zaman internet, jadi guru yang tidak bisa menguasai teknologi digital akan

digantikan. Lalu TIK akan menjadi mata pelajaran (MAPEL) utama untuk jenjang SMP dan SMA dan akan diterapkan pada awal kurikulum 2019. Adanya TIK menjadi mata pelajaran membuat bagian salah satu langkah Kemendikbud untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0.

Mengembalikan TIK menjadi mata pelajaran merupakan bagian dari langkah strategis Kemendikbud dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Mapel Informatika menjadi ilmu yang wajib dikuasai para pelajar di pendidikan dasar dan menengah.

Saat ini sangat penting adanya program literasi digital yang memberikan dampak positif bagi pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital terutama pada kalangan usia muda. Program pendidikan literasi digital merupakan solusi yang dapat dilakukan oleh pemerintah dan elemen masyarakat dan civitas akademika yang mempedulikan terhadap kemajuan bangsa. (Silvana, Cecep : 2018)

Di Kota Bandung telah dilakukan pengukuran peningkatan literasi digital dengan menggunakan model pembelajaran *Technology-Embedded Scientific Inquiry* (TESI) guna untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pemecahan masalah pada tingkat pendidikan SMP. Hasilnya perolehan presentase siswa meningkat yang semula sebesar 70,33% pada pertemuan pertama dan menjadi 74,33% pada pertemuan kedua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TESI dapat meningkatkan literasi digital keterampilan pemecahan masalah siswa SMP. (Aqmal : 2016)

Selain itu di Kota Bandung telah dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat berupa *workshop* penggunaan *e-learning* berbasis *moodle* di Kelompok Kerja Guru (KKG) di Kecamatan Lengkong Kota Bandung. Kegiatan tersebut memberikan hasil pengetahuan dan keterampilan kepada Kelompok Kerja Guru

mengenai penggunaan *e-learning* berbasis *moodle*. Adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman yang sebelumnya 19% menjadi 35%. Artinya ada kenaikan 16% untuk pemahaman kegiatan mengenai penggunaan *e-learning* melalui *moodle* dalam proses pembelajaran. (Inggriyani, Fazriyah, Purbasari : 2019)

Pada tahun 2017 Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) Catur Nugroho, S.Sos., M.IKom yang dilansir dalam kumparan.com (2019) mengatakan untuk melakukan penelitian mengenai Indeks Literasi Digital Remaja di Indonesia dengan mengambil sampel 4 kota besar yaitu Denpasar, Bandung, Pontianak, dan Surabaya dengan melibatkan 2 ribu responden yang berada di usia dalam rentang 13 – 18 tahun. Alasan memilih kota tersebut karena Siberkreasi sering membuat berbagai event mengenai literasi digital. Tujuannya untuk memilih mana program yang harus dilanjutkan dan tidak, karena program literasi digital ingin menjadi lebih efektif. Hasilnya pengetahuan digital mereka rata – rata di atas 70 persen belajar secara otodidak dan yang kedua dari teman, keluarga, dan terakhir dari sekolah, dengan detail Bandung 82,30%, Surabaya 78,84%, Denpasar 80,91%, Pontianak 81,37%.

Hasil riset Siberkreasi diatas menunjukkan bahwa kota Bandung menjadi indeks literasi digital remaja di Indonesia tertinggi dengan persentase 82,30% dengan usia dalam rentang 13 – 18 tahun, siswa – siswi yang masih berada di tingkat pendidikan Sekolah Mengengah Atas (SMA) menunjukkan bahwa mereka belajar digital secara otodidak.

Literasi digital seharusnya dapat dipelajari di sekolah terutama pada tingkat SMP dan SMA. Sekolah merupakan satu lembaga atau tempat untuk belajar membaca, menulis dan memperbaiki perilaku menjadi lebih baik. Sekolah juga salah satu bagian integral dari suatu masyarakat yang berhadapan dengan kondisi nyata masyarakat pada saat ini. Sekolah juga bagian dari lingkungan kedua

tempat siswa berlatih dan mengembangkan kepribadiannya. (Pidarta, Made 1997:171). Sedangkan menurut Daryanto (1997:544) sekolah merupakan tempat untuk belajar serta menerima dan memberi pelajaran bagi peserta didiknya.

Literasi digital bisa disampaikan melalui institusi pendidikan salah satunya sekolah, guru memiliki peran penting dalam sekolah. Menurut Undang Undang RI No.14 Pasal 1 Ayat 1 tahun 2005 menjelaskan bahwa guru adalah seorang pendidik dengan tugasnya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Namun Suparlan (2008:13) bahwa secara formal guru merupakan seseorang yang memperoleh surat keputusan (SK) baik dari pemerintah ataupun pihak swasta untuk mengajar. Peran guru didefinisikan oleh Mulyasa (2007:37) mengidentifikasikan sembilan belas peran guru dalam pembelajaran yaitu, guru sebagai pengajar, pendidik, pelatih, pembimbing, inovator, penasehat, model dan juga teladan, peneliti, pribadi, pendorong keterampilan, pembangkit cara pandang, pekerja rutin, pembawa cerita, pemindah kemah, actor, emansivator, pengawet, kulminator, dan evaluator. Guru disini bisa berpartisipasi dalam bentuk teoritis maupun praktis karena literasi digital tidak bisa dipahami secara teoritis namun harus dilakukan secara praktis agar pemahaman literasi digital bisa disampaikan secara efektif.

Penulis memilih kota Bandung karena dalam media Kumparan merilis hasil penelitian dari Siberkreasi yang bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan bahwa pengetahuan digital mereka belajar secara otodidak dan yang kedua dari teman, keluarga, dan terakhir dari sekolah, dengan detail Bandung 82,30%, Surabaya 78,84%, Denpasar 80,91%, Pontianak 81,37%. Pengetahuan literasi digital di usia remaja atau di tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Bandung menjadi tertinggi dan mereka melakukan *self learning*

atau otodidak karena di SMA tidak ada kurikulum TIK bagi siswa – siswi. Maka dari itu peneliti memilih tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk diteliti karena mereka mempunyai kurikulum TIK bagi siswa – siswi pada tingkat pendidikan SMP. Oleh sebab itu guru diharapkan berperan besar pada kurikulum yang diterapkan di tingkat pendidikan SMP, dengan begitu penulis memilih guru untuk diteliti. Dengan begitu penulis membuat penelitian yang berjudul **“TINGKAT LITERASI DIGITAL PADA GURU SMP DI KOTA BANDUNG”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana tingkat literasi digital Guru SMP di Kota Bandung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini didasarkan dengan latar belakang dan masalah yang diangkat. Tujuan penelitian yang muncul adalah : mendeskripsikan tingkat literasi digital Guru SMP di Kota Bandung

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian diharapkan berguna terhadap :

- a. Bagi akademis, hasil dari penelitian ini diharapkan berkontribusi untuk menjadi rujukan penelitian selanjutnya
- b. Menjadi salah satu acuan untuk penelitian selanjutnya serta dapat menjawab masalah penelitian yang serupa, dan menambah wawasan kepada pembaca

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap dunia pendidikan sebagai masukan atau bahan pertimbangan terhadap masalah yang berkaitan dengan literasi digital, lebih khususnya pada pendidikan di Kota Bandung.

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

Penelitian ini dilakukan awal bulan Agustus 2019 sampai bulan Desember 2019

Tabel 1.5.1

Waktu dan Penelitian

No	Kegiatan	Agustus				September				Oktober				November				Maret				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Tahap Persiapan Penelitian	■																				
	a. Pengajuan Judul																					
	b. Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■																
	c. Pengajuan Proposal								■	■												
2	Tahap Pelaksanaan											■	■	■	■							
	a. Pengumpulan Data											■	■	■	■							
	b. Analisis Data															■	■	■	■			
3	Tahap Penyusunan Laporan																				■	■

Sumber : Olahan Peneliti (2019 - 2020)