

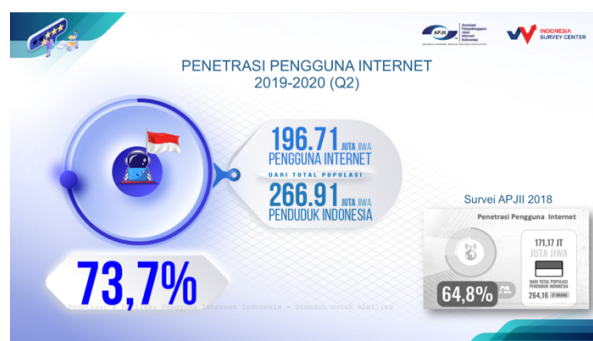
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dampak globalisasi saat ini membuat teknologi digital menjadi bagian yang tidak bisa terlepas dari kehidupan ataupun kegiatan manusia sehari-hari. Dalam modul Budaya Bermedia Digital yang dibuat oleh Kemenkominfo RI (2021:144) dipaparkan bahwa saat ini segala sesuatu bisa kita lakukan dan dapatkan hanya dengan menggunakan perangkat teknologi digital yang disambungkan dengan saluran internet. Mulai dari mencari dan memberikan informasi, mendapatkan hiburan, berkomunikasi dengan individu maupun kelompok lain, mendapatkan sarana transportasi, hingga membeli barang-barang pokok maupun pelengkap dalam kehidupan sehari-hari seperti membeli makanan maupun minuman dapat kita lakukan menggunakan teknologi digital saat ini.

Selain itu, perkembangan dan penggunaan teknologi digital juga meningkat dengan cukup signifikan sejak terjadinya wabah pandemi COVID-19 di seluruh dunia termasuk Indonesia. Berdasarkan Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 (Q2), penetrasi internet di Indonesia pada kuartal kedua 2020 mencapai 73,7% atau sudah dapat diakses oleh 196,71 juta penduduk Indonesia. (APJII, 2020)



Gambar 1.1 Penetrasi Penggunaan Internet 2019-2020 (Q2)
Sumber: Survei APJII, 2020

Menurut *World Health Organization (WHO)*, *Coronavirus* atau COVID-19 merupakan penyakit menular yang menginfeksi bagian pernapasan, disebabkan oleh virus baru yaitu virus corona. Virus ini menyebar melalui percikan atau tetesan air liur maupun cairan dari hidung yang dapat keluar saat

seorang terinfeksi berbicara, batuk ataupun bersin (Sumber: https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1, diakses pada 03 November 2021). Berdasarkan data yang terdapat pada website resmi WHO, hingga 23 April 2021 sudah ada 144.358.956 kasus terinfeksi, 3.066.113 kasus kematian, dan kasus ini terjadi di 223 negara maupun daerah di dunia. (Sumber: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>, diakses pada 24 April 2021)

Setelah Presiden Joko Widodo dalam konferensi pers yang diselenggarakan di Istana Bogor pada tanggal 15 April 2020, memberikan instruksi kepada masyarakat untuk berkegiatan dari rumah guna meminimalkan kasus COVID-19 di Indonesia, semua aktivitas seperti bekerja, belajar hingga beribadah dilaksanakan dari rumah menggunakan sistem daring (*online*). Dilansir dari berita yang ditulis oleh Heru Sutandi pada *detikNews – Detikcom* dengan judul artikel *Pandemi dan Meningkatnya Kebutuhan Akses Data Internet*, fenomena pandemi COVID-19 ini membuat kebutuhan akses internet meningkat. Wabah ini memaksa masyarakat di seluruh dunia untuk mengurangi kontak antar manusia, karena itu hampir seluruh kegiatan dilakukan dengan menggunakan sistem daring (*online*). Per Januari 2021 pengguna internet di Indonesia sudah meningkat sebanyak 35% menjadi 274,9 juta pengguna (Sumber: https://news.detik.com/adv-nhl-detikcom/d-5435334/pandemi-dan-meningkatnya-kebutuhan-akses-data-internet?_ga=2.233989913.642502229.1614743158-1813713335.1614743158, diakses pada 23 April 2021)

Berkembangnya teknologi digital, kebutuhan dan penggunaan akses digital haruslah diiringi dengan pertumbuhan literasi digital pada penggunanya (Kemenkominfo, 2021:7). Menurut Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997:1-2) literasi digital merupakan kemampuan atau keahlian untuk memahami informasi, menggunakan serta mengevaluasinya dari berbagai sumber digital. Tetapi selain itu, literasi digital juga mencakup keterampilan untuk membuat dan berbagi konten dengan menggunakan berbagai media atau alat digital (Canada Center, 2010:4). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap pengguna media digital yang ingin mengetahui dan meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan ruang digital.

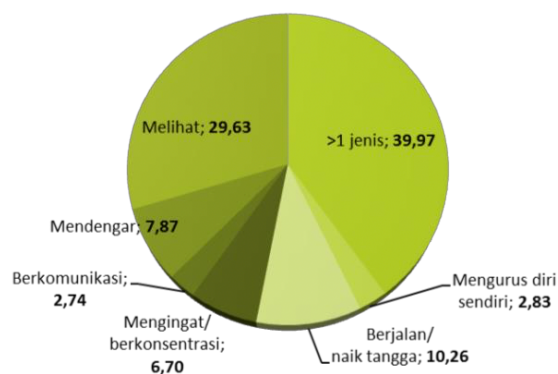
Berdasarkan survei literasi digital nasional 2020 yang dilakukan pada 34 provinsi di Indonesia oleh Katadata, indeks literasi digital masyarakat Indonesia berada pada angka 3.00 yang berarti baru sedikit di atas “sedang” dan belum mencapai skor “baik” (4.00) (Katadata, KOMINFO, 2020). Hasil survei ini dilakukan kepada masyarakat Indonesia yang mayoritas tidak memiliki kekurangan dari segi fisik maupun mental. Di sisi lain terdapat masyarakat berkebutuhan khusus yang juga memerlukan media digital dalam kehidupan sehari-harinya, dan tentunya memerlukan penanganan khusus baik dalam pengedukasian, jenis aplikasi yang digunakan, dan sebagainya.

Pemerintah saat ini juga dapat dikatakan cukup memerhatikan dan menganggap literasi digital sebagai kemampuan yang penting dan harus terus dikembangkan pada masyarakat Indonesia (Kemenkominfo; Japeli; Siberkreasi, 2021:3). Dalam rangka membangun *Digital Society*, *Digital Economy*, dan *Digital Government* di Indonesia, pemerintah merencanakan dua strategi besar untuk membangun masyarakat yang memiliki kemampuan literasi digital mulai dari tingkat standar (*basic*), menengah (*intermediate*), dan tinggi (*advanced*). Dalam laporan substansi *Roadmap Literasi Digital 2020-2024* Kemenkominfo, dipaparkan bahwa dua strategi besar tersebut ialah; Penyusunan Pustaka Kurikulum, dan Penyusunan Program Nasional (Kemenkominfo, 2021:28). Untuk tetap bisa mengikuti dan bertahan pada era digital ini, masyarakat penyandang tunanetra juga tentu harus termasuk ke dalam target program literasi digital yang dilakukan pemerintah pada 34 provinsi di Indonesia ini. Hal ini perlu dilakukan supaya tidak terjadi ketimpangan atau kesenjangan pada masyarakat Indonesia di masa yang akan mendatang.

Tunanetra menurut Soemantri (dalam Fikriyah & Fitria, 2015 : 199) merupakan sebuah kondisi dari seseorang atau individu yang indra penglihatannya tidak berfungsi sebagai saluran penerima informasi layaknya pada orang normal umumnya. Kekurangan dari segi fisik ini tidak membuat kebutuhan informasi menjadi berkurang. Dalam kehidupan sehari-harinya, penyandang tunanetra tetap membutuhkan proses komunikasi untuk mendapatkan dan memberikan informasi kepada orang lain. Pada era saat ini yang semuanya serba digital, literasi digital menjadi hal atau kemampuan yang sangat penting. Bukan hanya untuk masyarakat pada umumnya, tetapi juga

masyarakat berkebutuhan khusus, yang dalam penelitian ini adalah penyandang tunanetra. (Sumber: https://www.kominfo.go.id/content/detail/9038/menkominfo-di-era-digital-kaum-disabilitas-tuna-netrapun-harus-maju/0/berita_satker, diakses pada 05 November 2021)

Berdasarkan data Susenas tahun 2012 yang dipaparkan oleh Kementerian Kesehatan RI dalam Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan mengenai Situasi Penyandang Disabilitas, terdapat 2,45% masyarakat penyandang disabilitas dari keseluruhan jumlah penduduk Indonesia. Selain itu, penyandang disabilitas dalam hal keterbatasan melihat merupakan kedua terbanyak setelah penyandang yang mengalami dua atau lebih jenis keterbatasan. Jawa Barat merupakan provinsi dengan jumlah penyandang tunanetra terbanyak di Indonesia, yaitu 1,5% persen dari penduduk Indonesia yang berarti berjumlah lebih dari 430.000 orang (Sumber: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-3339608/penyandang-tunanetra-di-jabar-tinggi-netty-bisa-dicegah-dan-disembuhkan>, diakses pada 24 April 2021).



Gambar 1.2 Distribusi Penyandang Disabilitas Menurut Jenis Disabilitas Berdasarkan Data Susenas Tahun 2012
Sumber: Kementerian Kesehatan RI, 2014

Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran merupakan lembaga pendidikan yang dikhususkan untuk anak-anak penyandang tunanetra yang terletak di Kota Bandung. Sekolah yang berdiri sejak tahun 1901 ini merupakan sekolah formal untuk penyandang tunanetra pertama dan tertua di Indonesia. SLB A diklasifikasikan sebagai lembaga pendidikan yang memberikan pelayanan pendidikan bagi peserta didik penyandang tunanetra yang jenjang pendidikannya terdiri dari SD-LB hingga SMA-LB (Mardiana, dkk, 2019). Saat ini Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung memiliki 87 jumlah siswa dari

jenjang SD, SMP dan SMA, serta 47 jumlah pengajar. Dari 47 guru di SLBN A Pajajaran Kota Bandung, terdapat 19 pengajar penyandang disabilitas netra yang juga mengajar selayaknya guru dengan penglihatan normal di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

Dalam penelitian "*Measuring Digital Literacy of Students with Visual Impairments*" dipaparkan bahwa penyandang tunanetra, yang dalam penelitian ini adalah para siswa, merupakan pengguna internet yang cukup berat. Oleh karena itu, literasi digital juga menjadi kemampuan yang penting bagi masyarakat penyandang tunanetra sekalipun. Penelitian tersebut dilakukan kepada 39 siswa dari Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung, dengan hasil bahwa literasi digital para siswa cukup baik (Mardiana, dkk, 2019). Literasi digital pada siswa tersebut tentu tidak terlepas dari didikan para gurunya. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari Bapak Tri Bagio, salah satu pengajar di SLBN A Pajajaran Kota Bandung, dari keseluruhan jumlah pengajar terdapat sekitar 40% atau 19 pengajar dengan disabilitas netra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana literasi digital pada guru penyandang tunanetra pada Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

Penelitian mengenai literasi digital guru juga pernah dilakukan pada lima SMA di Kota Surabaya dalam penelitian yang berjudul "*Literasi Digital di Kalangan Guru SMA Di Kota Surabaya*". Penelitian ini dilakukan menggunakan teori literasi digital milik Gilster (1997) yang terdiri dari empat aspek kompetensi, yaitu; pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi serta penyusunan pengetahuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital guru SMA Di Kota Surabaya sudah tergolong tinggi pada setiap aspek kompetensi tersebut (Kharisma, 2017). Selain itu, penelitian yang berjudul "*Digital Literacy Competence Among English Education Department Students*" juga dilakukan dengan teori serupa, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memahami internet sebagai sumber informasi dan menggunakannya untuk melakukan beragam aktivitas, memahami proses kerja *hyperlink* dan karakteristik situs web yang ideal, serta menyadari pentingnya memeriksa kembali informasi yang didapat dari internet (Ainiah, 2021).

Berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan dengan landasan teori seperti empat kompetensi Gilster (1997), tiga kompetensi dalam model literasi digital *Canada Center* (2010), maupun teori lainnya, dimana seseorang haruslah menguasai setiap kompetensi dari teori tersebut untuk bisa dikatakan sebagai melek digital. Landasan teori yang akan digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini adalah teori Literasi Digital menurut Kominfo tahun 2020 yang terdiri dari empat pilar utama, yaitu; Cakap Bermedia Digital (*Digital Skills*), Budaya Bermedia Digital (*Digital Culture*), Etis Bermedia Digital (*Digital Ethics*), dan Aman Bermedia Digital (*Digital Safety*).

Kerangka literasi digital ini disusun oleh Kemenkominfo bersama instansi maupun komunitas lainnya dengan mempertimbangkan penggunaan media dan teknologi digital masyarakat Indonesia, serta menyesuaikan kebiasaan dan kebutuhan yang diperlukan masyarakat Indonesia dalam beraktivitas di ruang digital. Maka dari itu, konsep akan ini lebih tepat dan sesuai untuk diterapkan pada masyarakat Indonesia, termasuk pada penyandang tunanetra. Selain itu, konsep ini digunakan sebagai landasan teori untuk mendukung program Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) #SiBerkreasi, dimana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menggambarkan literasi digital masyarakat tunanetra Kota Bandung, yaitu guru penyandang tunanetra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran, sesuai konsep dan target pemerintah untuk mewujudkan *Indonesia Digital Nation* dengan tiga program besar; Pemerintahan Digital, Masyarakat Digital, dan Ekonomi Digital. Dimana dalam *roadmap* literasi digital Indonesia, pilar Masyarakat Digital memegang peranan penting (Kominfo; Siberkreasi; Deloitte, 2020:2)

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, paradigma konstruktivis dan pendekatan studi kasus. Dimana instrumen perolehan data melalui wawancara, observasi dan studi pustaka. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana dan bagaimana kemampuan literasi digital pada masyarakat berkebutuhan khusus, yaitu guru penyandang tunanetra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dilakukan supaya penelitian dapat lebih terfokus pada pokok permasalahan penelitian, sehingga diharapkan tujuan dari penelitian ini

tidak menyimpang dari fokus dan sarannya. Oleh karena keterbatasan biaya, waktu dan kemampuan maka penulis memfokuskan penelitian ini mengenai bagaimana literasi digital pada guru penyandang tunanetra pada Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

1.3 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka didapatkan suatu identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana literasi digital pada guru penyandang tunanetra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Dari identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui literasi digital pada guru penyandang tunanetra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- Memberikan sumbangsih pemikiran yang bermanfaat guna melengkapi serta mengembangkan kajian Ilmu Komunikasi khususnya dalam konteks media digital dengan konsentrasi terkait literasi digital di Indonesia.
- Menjadi salah satu acuan dan referensi untuk penelitian sejenis di masa mendatang, menjawab masalah penelitian yang serupa dan menambah wawasan kepada pembaca.

2. Kegunaan Praktis

Memberikan sumbangsih pemikiran atau informasi serta masukan yang berguna kepada pihak-pihak yang memiliki kepentingan dalam penyempurnaan literasi digital terutama pada guru penyandang tunanetra di Sekolah Luar Biasa Negeri A Pajajaran Kota Bandung dan pada kalangan masyarakat penyandang tunanetra Kota Bandung.