

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman terus mengalami kemajuan khususnya dalam hal teknologi. Hal ini tentu menyebabkan pengaruh terhadap berkembangnya pola pikir, gaya hidup serta kemajuan dari teknologi. Terus berkembangnya kemajuan pola pikir, gaya hidup serta teknologi tentu berpengaruh kepada individu manusia sebagai pelaku dari perputaran roda zaman, termasuk pengaruhnya di Indonesia khususnya di Ibukota. Kemampuan untuk mengoperasikan teknologi mutakhir kini sangat dibutuhkan dan menjadi penilaian khusus baik dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan pekerjaan. Era digital kini sangat mengutamakan kemampuan khusus dalam pengoperasiannya, oleh karenanya terdapat pendidikan mengenai literasi untuk pengoperasian teknologi digital dengan tujuan agar adanya teknologi digital dapat merubah sikap dan membawa masa depan manusia kearah yang lebih baik serta positif.

Individu manusia memiliki sikap dan karakter yang berbeda-beda. Hal ini tentu disebabkan oleh faktor pembentuk sikap yang juga berbeda-beda. Umumnya faktor pembentuk sikap diantaranya adalah faktor lingkungan keluarga, sosial atau lingkungan tempat tinggal dan sekolah. Faktor-faktor tersebutlah yang umumnya menjadi sumber yang menyebabkan adanya

perbedaan sikap bagi setiap individu. Adapun masalah khusus dari terbentuknya sikap individu seseorang adalah karena faktor eksternal, seperti literasi dalam teknologi digital. Masalah yang ditimbulkan oleh kemajuan era digital kini yakni kepada perubahan sikap individu manusia, yang kontra dengan tujuan sebenarnya dari era digital ini.

Kemajuan era digital bertujuan untuk membantu aktivitas keseharian manusia. Agar pekerjaannya lebih efektif dan efisien baik membantu dalam pekerjaan maupun pembelajaran bagi anak sekolah. Adapun faktanya yaitu banyak penyelewengan penggunaan teknologi, khususnya bagi anak sekolah. Sehingga berdampak pada menurunnya nilai dan prestasi siswa di sekolah, perubahan sikap yang menjadi kurang ajar terhadap guru-gurunya sampai yang paling buruk adanya perilaku *game-addict* dan perbuatan tidak senonoh yang diakibatkan oleh salah penggunaan akan teknologi digital.

Penyalahgunaan teknologi dapat berdampak buruk terhadap sikap pelajar. Dikutip dari berita Kompas (2018), seorang pelajar asal Kabupaten Buton Tengah, Sulawesi Tenggara pada September yang lalu. Pelajar dengan inisial SR diketahui telah melakukan penghinaan terhadap Presiden, melalui akun media sosialnya yakni *facebook*. Meskipun SR mengatakan bahwa tindakannya tersebut hanyalah iseng belaka. Dari sumber yang sama, bentuk kesalahan sikap lainnya yang disebabkan oleh teknologi yaitu kekerasan terhadap guru yang dilakukan oleh murid sekolah di Pontianak, Kalimantan Barat. Hal tersebut dikarenakan sang murid yang terus memainkan *handphone* disaat guru sedang mengajar. Kemudian karena tidak terima dengan teguran

guru, akhirnya sang muridpun memukul gurunya dengan bangku plastik (Kompas, 2018). Pada bulan Februari yang lalu juga terjadi penganiayaan yang dilakukan oleh pelajar terhadap guru sampai menyebabkan kematian di Sampang, Jawa Timur. Kejadian tersebut dikarenakan karena murid tidak terima dengan teguran guru untuk mengerjakan tugas seperti teman-teman yang lainnya. Hingga pada akhirnya murid memukul pelipis sebelah kanan guru tersebut (Kompas, 2018).

Dari beberapa berita mengenai sikap tidak sopan para pelajar diatas, diketahui bahwa teknologi memiliki dampak negatif bila dalam pembelajarannya tidak disertai dengan pengawasan yang baik. Oleh karenanya pendidikan dan pengawasan mengenai penggunaan teknologi digital tentu harus dilakukan, agar hal-hal yang mungkin dapat berpengaruh negatif dapat dicegah.

Keterampilan dalam mengoperasikan teknologi digital merupakan hal yang penting. Oleh karenanya sejak sekolah dasar terdapat pembekalan dan pengawasan dalam penggunaan teknologi digital. Keterampilan akan penguasaan teknologi digital tentu dibutuhkan baik saat di jenjang sekolah maupun saat bekerja. Pemanfaatan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan kemajuan pendidikan, termasuk di dalamnya untuk meningkatkan keterampilan siswa, oleh karenanya kini terdapat konsep mengenai keterampilan belajar abad 21. Delors (1996) dari *International Commission on Education for the Twenty-first Century*, mengajukan empat visi pembelajaran yaitu pengetahuan, pemahaman, kompetensi untuk hidup,

dan kompetensi untuk bertindak. Selain visi tersebut juga dirumuskan empat prinsip yang dikenal sebagai empat pilar pendidikan yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together*. Kerangka pemikiran ini dirasa masih relevan dengan kepentingan pendidikan saat ini dan dapat dikembangkan sesuai dengan keperluan di abad ke-21.

Konsep keterampilan belajar yang relevan terus dikembangkan. Disesuaikan dengan abad 21 dan dengan mengadopsi 4 pilar diatas tentu dalam penerapannya tidak berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Dikarenakan hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan sulit untuk diidentifikasi setiap individunya, karena tentu setiap individu memiliki keterampilan yang berbeda-beda. Dalam pembentukan keterampilan terdapat beberapa masalah umum yang mempengaruhinya seperti minimnya fasilitas, sarana dan prasarana, media serta pengaruh dan dukungan dari lingkungan sekitar. Tentu hal-hal diatas dapat menghambat bahkan mematikan keterampilan seseorang, sehingga perlu pemahaman lebih untuk menelaah mengenai keterampilan setiap individu.

Adapun masalah khusus yang dapat mempengaruhi keterampilan belajar seseorang yaitu mengenai literasi digital. Penguasaan literasi digital terhadap siswa sekolah memiliki pengaruh yang besar, karena dapat membentuk serta meningkatkan keterampilan belajar siswa. Harapan dari penguasaan literasi digital bagi kalangan pelajar adalah untuk menumbuhkan keterampilan belajar mereka pada arah yang positif, namun masalah yang umumnya terjadi adalah keterampilan yang tumbuh pada arah yang negatif.

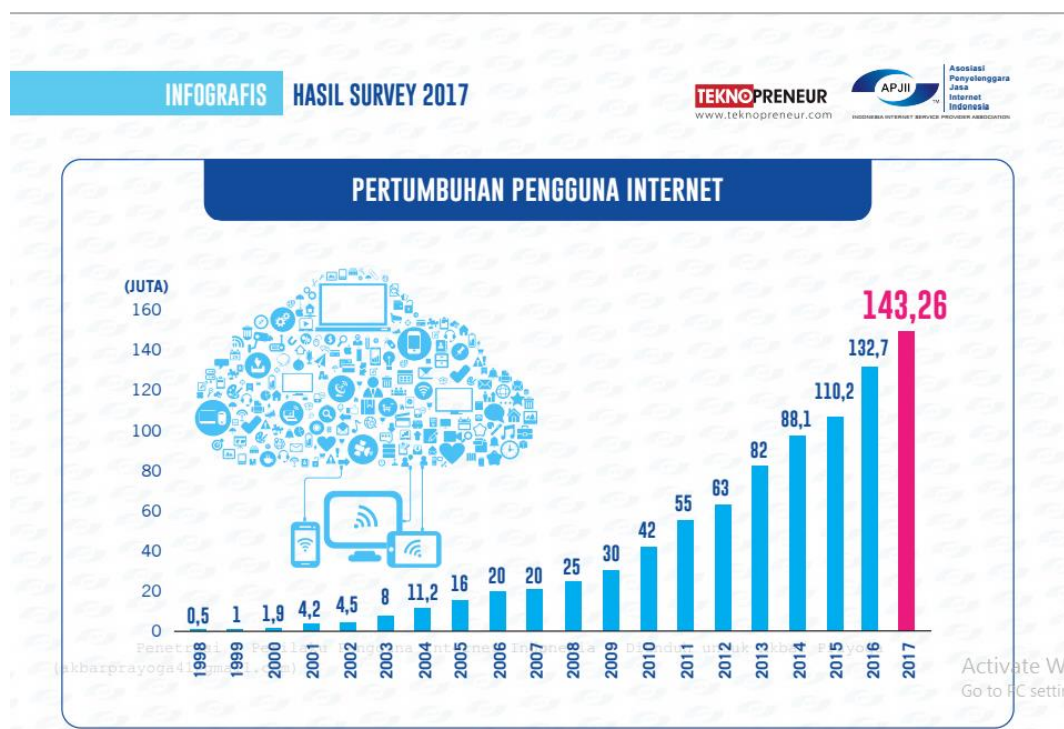
Seperti terdapat beberapa bentuk kenakalan remaja yang disebabkan oleh penyalahgunaan teknologi digital, sehingga terjadi beberapa tindak kriminal melalui alat digital tersebut. Seperti tindak plagiarisme, mencontek bahkan perilaku *cybercrime* yang dilakukan oleh kalangan pelajar.

Bentuk penyalahgunaan teknologi pada pelajar masa kini banyak didukung oleh teknologi. Mengutip dari halaman berita *The Guardians* (2018), teknologi-teknologi seperti ponsel pintar, jam tangan pintar, kamera mini, hingga *earphone mini* sering dimanfaatkan oleh pelajar untuk berbuat kecurangan seperti halnya mencontek dan plagiarisme. Dari laman yang sama juga menyebutkan bahwa terdapat kenaikan sebesar 40% sekitar 2.640-3.721 bentuk kecurangan para pelajar dengan memanfaatkan teknologi dalam kurun waktu 2014-2017. Bentuk lainnya yaitu penggunaan teknologi untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan kegiatan belajar. Seperti *game online* sampai hal berkonten negatif berupa pornografi. Data dari Kemenkes yang melakukan penelitian pada bulan Juni yang lalu, menyebutkan bahwa 93,8% pelajar SMA di Jakarta sudah terpapar oleh konten pornografi. Tentu hal ini disebabkan oleh kemajuan teknologi dan media digital.

Sejatinya adanya pendidikan salah satunya bertujuan untuk menekan angka kriminalitas. Sekalipun sebagai Ibukota, angka kriminalitas di Jakarta termasuk kedalam angka yang tinggi. Pada tahun 2017 saja di Jakarta terdapat 34,2 ribu tindak kriminal dan menjadi Provinsi dengan tingkat kriminalitas tertinggi pada tahun tersebut, termasuk tindak kriminal oleh kalangan pelajar (Wartakota, 2017). KPAI (2018) mengatakan bahwa tingkat kriminalitas oleh

pelajar paling banyak dalam kasus tawuran antar pelajar sebesar 12,9%. Tentu hal ini merupakan tinta merah dalam ranah pendidikan terlebih lagi di Ibukota.

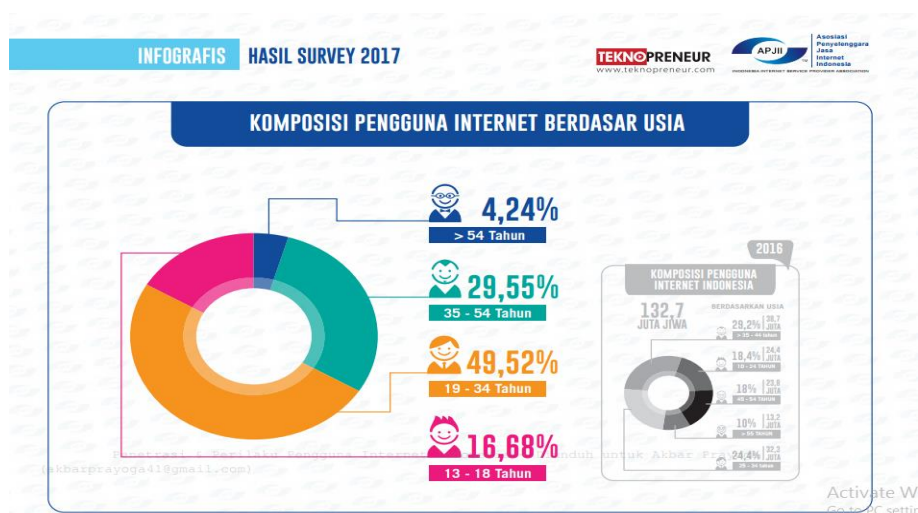
Penguasaan literasi digital pada era kini menjadi hal yang penting. Dengan adanya teknologi digital banyak membantu dan mempermudah manusia dalam bekerja sehingga lebih efektif dan efisien. Teknologi digital yang berkembang dengan pesat, umumnya banyak dipengaruhi oleh penggunaan komputer/laptop dan *handphone*. Dua teknologi digital yang literasinya banyak dikuasai tidak hanya oleh kalangan orang tua, pemuda bahkan anak-anak sekalipun. Hal ini dibuktikan dengan data presentase kepemilikan komputer sebesar 25, 27% dan *handphone* sebesar 50, 08%.



Sumber: Survey APJII 2017

Gambar I-1
Pertumbuhan Penggunaan Internet

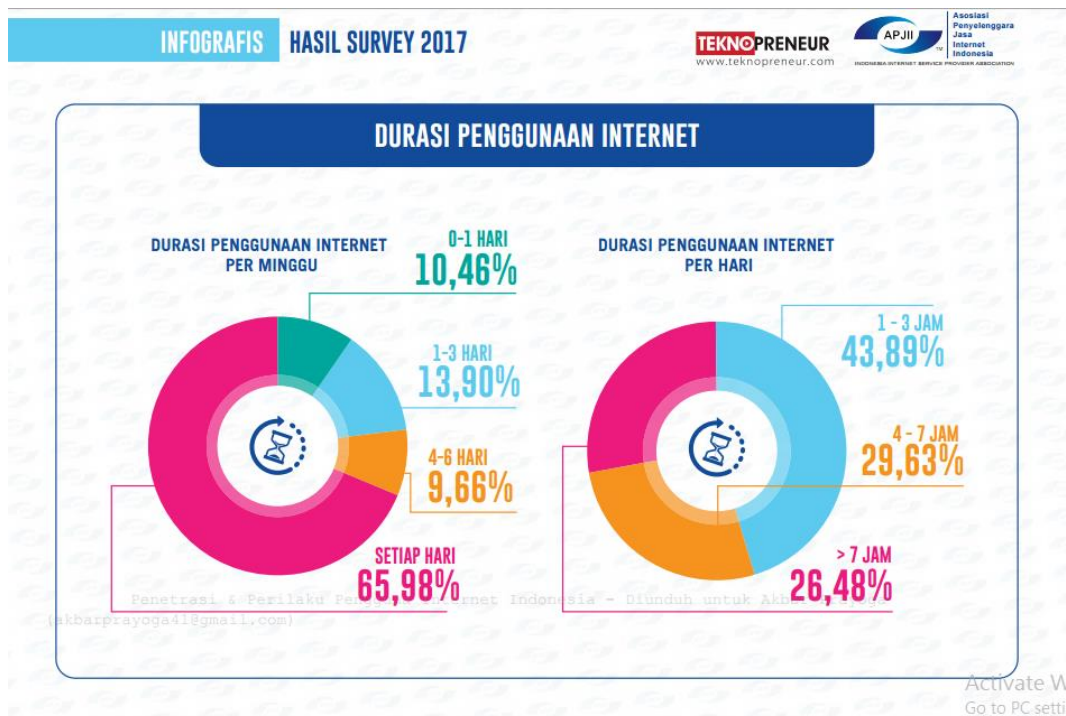
Jumlah pengguna teknologi digital terus mengalami peningkatan. Data dari Kominfo menunjukkan bahwa pada tahun 2017 jumlah pengguna internet melalui media digital komputer atau *handphone* adalah sebanyak 54,68% dari total penduduk Indonesia, yakni sekitar 143, 26 juta orang dari total 262 juta penduduk. Angka pada tahun 2017 meningkat sebesar 10, 56 juta dari tahun 2016. Pertumbuhan pengguna teknologi digitalpun terus mengalami peningkatan pesat setiap tahunnya, seperti pada 3 tahun terakhir yaitu tahun 2015 sebanyak 110, 2 juta, tahun 2016 sebanyak 132, 7 juta dan terakhir tahun 2017 sebanyak 143, 26 juta pengguna teknologi digital. Dengan jumlah penggunaan terbanyak yaitu di wilayah Kepulauan Jawa sebesar 58,08%. Dari total pengguna teknologi digital tersebut, komponen terbesarnya diduduki oleh golongan usia 19-34 tahun (49,52%), kemudian 35-54 tahun (29,55%), lalu 13-18 tahun (16, 68%) dan terakhir golongan diatas 54 tahun (4, 24%).



Sumber: Survey APJII 2017

Gambar I-2

Pengguna Internet Berdasar Usia



Sumber: Survey APJII 2017

Gambar I-3
Durasi Penggunaan Internet

Begitupun dengan jumlah konsumsi teknologi digital oleh masyarakat. Diketahui bahwa jumlah penggunaan media digital baik melalui perangkat komputer/laptop maupun *handphone* sebesar 65, 98% dengan indikasi jumlah konsumsi mencapai 1-3 jam sehari. Adapun aktivitas lainnya yang dilakukan paling banyak adalah untuk *chatting* sebesar 89, 35%, kemudian penggunaan *media social* sebesar 87,13% dan *search engine* sebesar 74,84%.

Penggunaan teknologi digital lebih banyak dilakukan oleh golongan pelajar dan pekerja. Dengan jumlah konsumsi perhari mencapai maksimal 3 jam menggunakan teknologi komputer ataupun *handphone*. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penguasaan literasi digital umumnya lebih banyak

digunakan untuk kegiatan selain dari kegiatan pendidikan, seperti belajar dan menambah pengetahuan. Tentunya kemajuan teknologi digital menjadi kontra atau tidak lagi sejalan dengan tujuan awalnya.

Penggunaan teknologi di Ibukota tentu merupakan hal yang wajib. Dalam bidang pendidikan ataupun pekerjaan, teknologi merupakan komponen utama untuk berjalannya semua hal tersebut. Teknologi menjadi alat yang dinilai sangat membantu segala bidang pekerjaan sehingga lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi yang sudah hampir merata, tentu menjadi salah satu dari penyebab majunya Ibukota dibandingkan dengan daerah lain, termasuk menjadi tolak ukur dari majunya pendidikan. Dari data yang telah dipaparkan di atas, mengenai jumlah konsumsi terbesar dari teknologi yaitu Pulau Jawa, kontribusi terbesar tentu dari Ibukota DKI Jakarta. Termasuk pula mayoritas penggunaanya yang sudah serba digital kini. Sehingga hal inilah yang menjadi daya tarik bagi masyarakat dari luar Jakarta yang datang demi pendidikan atau pekerjaan yang lebih baik.

Kemajuan teknologi selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif. Hal ini berlaku pada semua kalangan termasuk pelajar. Diantara beberapa hal yang menjadi dampak negatif dari kemajuan teknologi yaitu individu menjadi malas untuk bersosialisasi, hal ini disebabkan oleh maraknya media sosial yang menjadi primadona dari kemajuan teknologi. Kemudian meningkatnya tindak kejahatan termasuk perilaku tidak sopan pelajar terhadap guru, seperti berita yang telah dipaparkan di atas. Lalu maraknya *cyber bullying* melalui media sosial, berbagai berita *Hoax* serta

konten negatif yang mudah untuk diakses. Berbagai bentuk tindak kriminal berasal dari adanya dampak negatif atau penyalahgunaan dari teknologi.

Rank ①		Rank ②		Rank ③		Rank ④		Rank ⑤	
JAK-SEL	Nilai π	JAK-TIM	Nilai π	JAK-PUS	Nilai π	JAK-BAR	Nilai π	JAK-UT	Nilai π
Zona	2014	Zona	2014	Zona	2014	Zona	2014	Zona	2014
11	8.43	14	8.26	1	8.11	7	8.11	3	7.51
10	8.33	12	8.23	2	7.59	6	7.26	5	7.32
9	8.14	13	8.23					4	7.20
8	7.87	15	8.13						
		16	7.46						
Σ	32.77	Σ	40.31	Σ	15.70	Σ	15.37	Σ	22.03
π	8.19	π	8.06	π	7.85	π	7.69	π	7.34

Sumber: <https://darfians.blogspot.com/2014/07/pola-spasial-sma-negeri-unggulan-di.html#comment-form>

Gambar I-4
Pola Spasial SMA Negeri Di DKI Jakarta

Berdasarkan data di atas, kotamadya Jakarta Selatan boleh dikata merupakan “jantung” pendidikan di DKI Jakarta. Pola spasial SMA unggulan terkonsentrasi di wilayah Jakarta Selatan, terutama zona 11 dan 10. Pada tahun 2013, SMA Negeri yang berada di zona tersebut, memiliki rata-rata nilai 8.46 (zona 11) dan 8.18 (zona 10). Setahun kemudian, zona 10 mengalami peningkatan menjadi 8,33, sedangkan zona 11 justru menurun 0,03 poin. Kendati terjadi penurunan, zona 11 tetap merupakan zona dengan nilai tertinggi di DKI Jakarta. Dengan demikian maka sekolah di Jakarta Selatan merupakan *leading school* bagi zona lainnya. Namun kendati demikian sekolah menengah di Jakarta Timur selama beberapa kurun waktu terus berada pada peringkat dua setelah Jakarta Selatan. Maka dari itu peneliti merasa tertarik dengan beberapa sekolah menengah yang ada di Jakarta Timur untuk dijadikan tempat penelitian.

Dapat disimpulkan bahwa penguasaan literasi digital dapat menyebabkan masalah terhadap pembentukan sikap dan juga keterampilan belajar anak sekolah, khususnya di DKI Jakarta. Oleh karena itu peneliti mengambil tema penelitian dari salah satu permasalahan tersebut yaitu pengaruh literasi digital terhadap sikap dan keterampilan belajar pada siswa sekolah menengah atas di kelas X. Peneliti tertarik untuk membahas hal tersebut karena banyak terjadi atau ditemukan para pelajar yang sikapnya serta keterampilan belajarnya minim padahal sudah ditunjang dengan kemajuan teknologi yang pesat dan canggih. Khususnya sekolah menengah yang berada di wilayah Jakarta Timur, dikarenakan data-data penyimpangan dan kluster sekolah di wilayah tersebut seakan tidak seimbang antara tingkat penyimpangan dengan peringkat kluster wilayah.

Demikian karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Literasi Digital Dan Sikap Terhadap Keterampilan Belajar Abad 21 Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri Jakarta Timur”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dibuat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh literasi digital terhadap keterampilan belajar abad 21 pada siswa kelas X SMA Negeri Jakarta Timur?
2. Apakah terdapat pengaruh sikap belajar terhadap keterampilan belajar abad 21 pada siswa kelas X SMA Negeri Jakarta Timur?
3. Apakah terdapat pengaruh literasi digital dan sikap belajar secara bersama – sama terhadap keterampilan belajar abad 21 pada siswa kelas X SMA Negeri Jakarta Timur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan yang valid dan dapat dipercaya tentang:

1. Pengaruh literasi digital terhadap keterampilan belajar abad 21 pada siswa kelas X di SMA Negeri Jakarta Timur.
2. Pengaruh sikap belajar terhadap keterampilan belajar abad 21 pada siswa kelas X di SMA Negeri Jakarta Timur.
3. Pengaruh literasi digital dan sikap belajar secara bersama-sama terhadap keterampilan belajar abad 21 pada siswa kelas X di SMA Negeri Jakarta Timur.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari oleh peneliti dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Universitas

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah referensi dan koleksi pustaka di Universitas Negeri Jakarta, serta mampu memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah wawasan serta referensi bagi peneliti lain, mengenai pengaruh literasi digital terhadap sikap dan keterampilan belajar abad 21 pada siswa SMA kelas X.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah serta sebagai rujukan dalam memperbaharui kebijakan yang sudah ada atau dapat mengendalikan permasalahan sekolah yang bersifat sama.