

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini berkembang sangat pesat dikalangan masyarakat, hal tersebut mengharuskan masyarakat untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital dalam upaya untuk menghadapi tantangan global. Menurut Akbar & Noviani (2019), kemajuan teknologi digital yang sangat pesat secara tidak langsung telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, social, budaya, politik bahkan dalam bidang pendidikan.

Menurut Oetomo & Priyogutomo (Fatwa, 2021) salahsatu bidang yang terkena dampaknya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini ialah bidang pendidikan, yang mana pada dasarnya pendidikan adalah suatu proses komunikasi dengan informasi dari guru terhadap siswa yang berisikan informasi-informasi mengenai pendidikan, yang memiliki unsur-unsur, pendidikan sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Menurut Budiana, Sjafirah, & Bakti. (2015), penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memberikan manfaat, antarlain; (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) Memperluas akses, (3) Memvisualisasikan ide-ide abstrak, (4) Mempermudah pemahaman, (5) Pembelajaran menjadi lebih menarik, (6) Memungkinkan terjadinya interaksi. Dari berbagai manfaat yang disampaikan, dapat kita ketahui bahwa teknologi informasi dan komunikasi memiliki peranan penting dalam bidang pendidikan. Pendapat tersebut sejalan dengan Akbar &

Noviani (2019), yang menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan penting terutama dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informasi (Bastian et al., 2021) menyebutkan bahwa 66,3% atau lebih dari setengah masyarakat sudah menggunakan Gawai (*Smartphone*), hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet cukup banyak. Seperti data yang dirilis oleh APJII (Bastian et al., 2021) menyebutkan bahwa penggunaan internet di Indonesia mencapai angka 132.7 Juta penggunaan internet. Menurut Bastian et al (2021), internet telah menjadi gerbang utama pengetahuan bagi anak muda dikarenakan informasi yang disajikan dengan komprehensif dan efektif untuk berkomunikasi dan mempengaruhi orang lain.

Penggunaan alat Teknologi Informasi dan Komunikasi ataupun internet sangat terasa pemanfaatannya ketika pandemi Covid-19, dimana semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (dirumah masing-masing) tanpa kontak tatap muka langsung karena menggunakan jejaringinternet. Menurut Asmuni (Ningsih et al., 2021), pembelajaran daring merupakan sebuah solusi untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dapat berjalan. Selain itu penggunaan internet dapat diakses oleh siapa saja, baik itu anak-anak, remaja bahkan orang tua.

Penggunaan internet memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi para pengguna, namun tidak sedikitpun internet berpengaruh buruk bagi para penggunanya. Beni & Rachman (Bastian et al., 2021) berpendapat bahwa dampak Positif dari penggunaan internet antara lain, semakin mudah dan semakin terhubungnya satu individu dengan yang lainnya. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan internet seperti radikal, aksi terorisme, penyebaran video porno dan

berita hoaks. Salahsatu pengguna internet yang belum dapat memanfaatkan internet dengan benar yaitu kalangan anak-anak dan remaja.

Berdasarkan hasil penelitian Hapsari & Ariana (2015), Adiarsi, Stellarosa & Silaban (2015) (Nurina Hakim & Alyu Raj, 2017) menunjukkan bahwa hampir 80% remaja kecanduan internet, mereka mengaku bahwa internet digunakan untuk berinteraksi dengan orang disosial media, mengakses konten pornografi, game online dan kepentingan lainnya. Selain itu berdasarkan hasil penelitian (Nurina Hakim & Alyu Raj, 2017) menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan dari penggunaa internet pada remaja terjadinya perubahan bentuk perilaku, seperti akan lebih memilih mengabaikan teman untuk lebih fokus mengakses internet, sehingga terlihat kurangnya interaksi social. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan gawai ataupun akses internet dikalangan remaja lebih banyak dampak negatifnya.

Berdasarkan dampak yang dirasakan dari penggunaan internet/media digital baik pada proses pembelajaran ataupun digunakan secara indipidu menuntut setiap unsur baik itu *stakeholder* pendidikan ataupun masyarakat pada umumnya harus mampu mengaplikasikan literasi digital pada pembelajaran, ataupun pada kegiatan sehari-hari yang harus melibatkan digital, sejalan dengan pendapat Widodo & Nursaptini (Ningsih *et al.*, 2021), bahwa setiap elemen harus mampu mengaplikasikan literasi digital pada kegiatan sehari-hari. Oleh sebab itu pengguna media digital ataupun internet harus memiliki kemampuan literasi digital, karena dengan pengetahuan tersebut seseorang dapat melindungi diri dari dampak negatif dari penggunaan media digital/internet.

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan media digital secara aktif dan efektif, menurut Sutisna (Ningsih *et al.*, 2021) literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan dan memanfaatkan alat-alat digital seperti computer, laptop maupun Handphone untuk memperoleh dan membagikan informasi. UNESCO (Ihda Latifatus Syarifah, 2021) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, menciptakan dan mengevaluasi suatu informasi melalui teknologi digital secara aman dan tepat. Menurut Gilster (Fitriyani & Nugroho, 2022) mengemukakan literasi digital adalah kemampuan menggunakan perangkat teknologi dan informasi digital secara efektif dan efisien dalam berbagai aspek seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari.

Penanaman kemampuan literasi bagi anak ataupun remaja sangat penting, menurut Fitriyani & Nugroho (2022), mengemukakan pendapat bahwa berliterasi sangat mendukung keberhasilan seseorang dalam menangani berbagai persoalan, kemudian selain mendapatkan ilmu pengetahuan tetapi juga dapat mendokumentasikan sepenggal pengalaman yang menjadi rujukan dimasa yang akan datang, dan budaya literasi mempunyai banyak manfaat diantaranya menambah kosa kata, mengoptimalkan kerja otak, menambah wawasan dan informasi baru.

Mengingat pentingnya literasi digital dalam menentukan keberhasilan Remaja belajar maka kemampuan literasi perlu dikembangkan dalam rangka menghadapi era revolusi industry 4.0. Menurut Rhenald Kasali (Setiawan *et al.*, 2023) era industry 4.0 disebut juga sebagai era “*Cyber Physical system*” dapat

dicirikan sebagai berikut: (1) *Internet of thing*, (2) *Big data*, (3) *Artificial intelligence*. Menurut (Bastian et al., 2021), Era revolusi industry 4.0 mengakibatkan semakin mudahnya komunikasi jarak jauh untuk dilakukan.

Namun berdasarkan hasil penelitian Raharjo & Winarko (2021) menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital anak usia remaja masih tergolong rendah, ditunjukkan oleh komponen kemampuan berkolaborasi sebesar 32,2%. Selain itu hasil penelitian Nasionalita & Nugroho (2020), menunjukkan indeks literasi digital diangka 62,56 atau pada indeks kategori *intermediate* dengan tingkat komponen tertinggi pada dimensi *ability The Ability to Find and Select Information* dengan skor 71,8. Skor tertinggi kedua ada pada dimensi *Communication* senilai 69,09. Kemudian skor paling rendah adalah dimensi *E-Safety* senilai 46,97. Rendahnya kemampuan literasi digital dikalangan masyarakat khususnya remaja, maka pelunya sebuah pelatihan literasi digital berbasis multimedia sehingga diharapkan dengan pelatihan tersebut dapat meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja khususnya di daerah Pedesaan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latarbelakang diatas, dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingginya tingkat penggunaan internet saat ini sehingga dibutuhkan kemampuan literasi digital dalam menghadapi era revolusi industry 4.0

2. Rendahnya kemampuan literasi digital masyarakat khususnya remaja sehingga diperlukannya pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja
3. Banyaknya kasus remaja kecanduan internet yang mereka gunakan untuk berinteraksi dengan orang disosmed, mengakses konten pornografi, dan game online bukan konten pembelajaran
4. Belum dilaksanakannya program pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah penelitian, maka dapat dirumuskan antarlain sebagai berikut;

1. Bagaimana implementasi pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan?
2. Bagaimana respon dan kendala pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan?
3. Apakah kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan lebih baik setelah diberikannya pelatihan literasi digital berbasis multimedia?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk menelaah:

1. Implementasi pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan.
2. Efektivitas pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan.
3. Kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan meningkat setelah diberikannya pelatihan literasi digital berbasis multimedia.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Dalam hal teori pelatihan ini diharapkan dapat melengkapi teori tentang literasi digital berbasis multimedia dan penerapannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi trainer

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana model pembelajaran yang dapat digunakan oleh trainer dalam kegiatan-kegiatan pelatihan lainnya

b. Bagi peserta pelatihan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan meningkatkan kompetensi pembelajaran digital dan menyiapkan diri untuk menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0

c. Bagi penyelenggara pelatihan pada umumnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan data dalam penggunaan model pembelajaran untuk menyeleggarakan pelatihan yang lebih baik.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari perbedaan interpretasi makna terhadap hal-hal yang bersifat esensial yang dapat menimbulkan kerancuan dalam mengartikan judul, maksud dari penelitian serta digunakan sebagai penjabar secara redaksional agar mudah dipahami.

1. Pelatihan Literasi Digital

Pelatihan merupakan sebuah bimbingan yang diberikan kepada peserta didik/karyawan dengan tujuan untuk mengasah kemampuannya dibidang tertentu sehingga dapat bekerja, belajar dengan optimal. Tujuan pelaksanaan

pelatihan sesuai dengan tujuan dari adanya pendidikan masyarakat yaitu; (1) Membantu warga belajar agar dapat berkembang dari sedini mungkin dan berkelanjutan guna meningkatkan martabat dan kehidupannya; (2) Membina warga belajar agar memiliki pengetahuan, keterampilan, serta mental yang digunakan untuk mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah atau melanjutkan ke tingkat dan atau ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan c) Memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang dapat dipenuhi dalam jalur pendidikan sekolah.

Literasi digital merupakan ketertarikan sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain, agar dapat berpartisipasi secara aktif dan efektif di masyarakat. Selain itu literasi digital juga dapat diartikan juga sebagai kemampuan seseorang untuk menentukan, mengevaluasi, menuliskan informasi yang jelas melalui platform dan media lainnya dalam lingkungan digital secara efektif.

Dari definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa pelatihan literasi digital merupakan bimbingan belajara kepada masyarakat dalam bidang menggunakan teknologi dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan masyarakat dalam menggunakan alat digital secara aktif dan efektif.

2. Multimedia

Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi computer yang sering digunakan ebagai media pembelajaran yang menggabungkan berbagai media

seperti teks, numeric, grafik, gambar, animasi, video, suara, fotografi dan data yang dikendalikan dengan program computer yang memiliki kemampuan interaktif. Multimedia memiliki tiga konsep utama, antarlain; (1) Level teknis, (2) Level semiotic, (3) Level Sensorik

3. Kompetensi pembelajaran digital

Kompetensi pembelajaran digital merupakan sebuah kemampuan seseorang dalam menggunakan beberapa alat teknologi dalam proses pembelajaran secara aktif, percaya diri dan mampu berkolaborasi. Empat kompetensi yang harus dimiliki remaja/siswa dalam menggunakan teknologi antarlain; Digital skill, Digital ethics, digital culture, dan digital safety.

G. Asumsi Penelitian

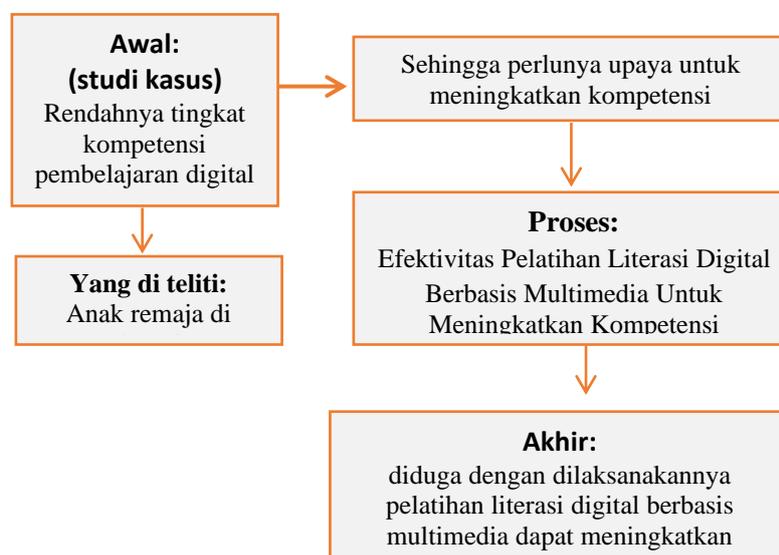
Asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada era revolusi industry 4.0 ini salah satu yang menjadi perhatian dalam dunia pendidikan adalah menyiapkan peserta didik/para remaja dengan keterampilan-keterampilan berikut;1) Keterampilan hidup dan berkarier; 2) Keterampilan belajar dan berinovasi; 3) Keterampilan teknologi dan media informasi. Melihat kondisi pada saat ini maka pemanfaat teknologi dan media informasi dapat menjadikan media untuk mencapai keberhasilan belajar dan peluang untuk melakukan usaha.
2. Arti pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan

alam dan masyarakat. Arti pendidikan juga tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka diperlukan upaya peningkatan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi terkini agar mampu membekali remaja supaya berdaya saing tinggi.

3. Pelatihan literasi digital berbasis multimedia merupakan sebuah bimbingan terhadap remaja dalam menggunakan teknologi dan media informasi menggunakan multimedia agar dapat memvisualisasikan yang abstrak sehingga mempermudah peserta dalam memahami maksud dan tujuan pelatihan. Sehingga dapat meningkatkan keterampilan remaja dalam menggunakan teknologi dan media digital.

H. Paradigma Penelitian



I. Sistematika Penulisan Penelitian

Sistematika pada penulisan penelitian ini antarlain:

1. Bab I Pendahuluan

Pada pendahuluan berisi tentang latarbelakang masalah penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, manfaat penelitian, asumsi penelitian, definisi operasional, paradig penelitian dan sistematika penulisan penelitian.

2. Bab II Kajian Teori

Pada kajian teori membahas tentang teori-teori yang berkenaan tentang pelatihan literasi digital, berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja

3. Bab III Metode penelitian

Pada metode penelitian menggambarkan secara utuh tentang metode penelitian yang digunakan, subjek, pendekatan, metode, analisis data, instrument dan analisis data pada penelitian.

4. Bab IV Hasil dan pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian berisikan tentang temuan-temuan dilapangan atau yang sering disebut dengan laporan penelitian yang meliputi gambaran umum mengenai subjek, penyajian data dan analisis data tentang; (a) Bagaimana implementasi pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan; (b) efektivitas pelatihan literasi digital berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran digital remaja di Pedesaan; (c) kompetensi

pembelajaran digital remaja di Pedesaan meningkat setelah diberikannya pelatihan literasi digital berbasis multimedia.

5. Bab V Kesimpulan dan saran

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan pada serta saran yang diajukan pada penelitian