

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perubahan pada teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini berkembang semakin maju dan dinamis. Cukup pesat dan memberi dampak yang dapat mempengaruhi terhadap berbagai aspek kehidupan, meliputi dalam bidang pendidikan. Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sendiri bisa dikatakan suatu wadah pengembangan sumber daya manusia yang dirancang khusus agar mempersiapkan insan muda yang dapat bersaing di dunia industri.

Dalam era saat ini teknologi digital merupakan salah satu akses baru yang dapat mempermudah dalam memperluas ilmu pengetahuan siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang dimana dapat mendorong kemampuan yang mumpuni pada abad ke-21 ini. Salah satu kompetensi yang menjadi dasar merupakan pemanfaatan literasi digital. Literasi digital merupakan keterampilan yang mencakup kemampuan mengakses, memahami, menelaah, mengevaluasi, hingga menciptakan serta memanfaatkan informasi melalui teknologi digital, termasuk internet, yang mempunyai peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Kompetensi ini menjadi landasan utama dalam menghadapi tantang global untuk kedepannya.

Literasi digital merupakan seperangkat keterampilan dasar yang mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat komputer dan internet, memahami serta menganalisis informasi secara kritis, melakukan penilaian terhadap media digital, serta merancang konten komunikasi secara efektif (Eko Indrajit, 2020). Literasi digital merupakan gaya baru dalam upaya peningkatan proses pembelajaran siswa agar mendapat hasil yang maksimal pada kualitas sumber daya manusia Indonesia emas 2045.

Di Indonesia, literasi digital menjadi perhatian penting menjadi perhatian penting generasi muda dalam mempersiapkan pribadi yang mampu bersaing di era *Society 5.0*. Di sisi lain, peran literasi digital pada pembelajaran berpotensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan akses yang mudah dan dapat melakukan

nya dimana saja, siswa dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat mempersiapkan diri dengan sesuatu yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja nantinya.

Pada SMKN 2 Tasikmalaya, mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian memiliki potensi peran dalam membekali siswa dengan kompetensi yang sesuai pada bidang keahlian mereka. Dengan adanya literasi digital siswa mampu menemukan dan memilah informasi, berkomunikasi dengan efektif, berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkeaktifitas. Pada aspek pendidikan literasi digital yang baik dapat mengeksplorasi pengetahuannya dengan luas baik mengenai materi yang ditekuni, tugas sekolah, maupun rasa ingin lebih tau pada ilmu pengetahuan lainnya guna mengembangkan ilmu pengetahuannya dan mendorong peserta didik untuk berkeaktifitas.

Hasil belajar merupakan penilaian Hasil belajar yaitu kemampuan yang dihasilkan siswa setelah melalui proses rangkain pembelajaran, berupa pencapaian kompetensi tertentu diantaranya mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Didapatkan setelah siswa mengikuti semua rangkaian yang telah dilaluinya. Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar mengajar, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi digital maupun dalam memahami dan memilih informasi yang valid menunjukkan variasi yang cukup beragam. Kondisi ini dapat menjadi faktor penghambat, namun juga berpotensi menjadi pendukung keberhasilan belajar. Apabila peserta didik mampu menggunakan teknologi digital secara bijaksana serta memiliki keterampilan dalam mengolah informasi dengan baik, maka teknologi dapat berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Dengan itu, penulis tertarik mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Pemanfaatan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di SMKN 2 Tasikmalaya”**. melihat pada masa kini semua aspek kehidupan telah mengalami digitalisasi termasuk dalam ranah bidang pendidikan sekalipun, dengan meninjau sejauh mana efektivitas

Penelitian ini menitikberatkan pada literasi digital peserta didik, dengan harapan hasilnya dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar. Menjadi pertimbangan dalam pengembangan kurikulum pendidikan khususnya di SMK yang efektif pada hasil belajar dan juga relevan dengan kebutuhan dunia kerja/industri.

### **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berikut ini merupakan beberapa rumusan masalah yang telah peneliti Identifikasi yaitu :

1. Bagaimana pemanfaatan literasi digital yang optimal terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian?
2. Bagaimana hasil belajar siswa SMKN 2 Tasikmalaya jurusan Tasikmalaya jurusan Desain Pemodelan Informasi Bangunan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian ?
3. Apakah terdapat pengaruh antara literasi digital dengan hasil belajar siswa SMKN 2 Tasikmalaya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pemanfaatan literasi digital yang optimal terhadap hasil belajar siswa SMKN 2 Tasikmalaya mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian.
2. Mengetahui hasil belajar pada siswa SMKN 2 Tasikmalaya jurusan Desain Pemodelan Informasi Bangunan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian.
3. Mengetahui terdapat pengaruh antara literasi digital dengan hasil belajar siswa SMKN 2 Tasikmalaya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis pribadi, terdapat manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat secara teoritis yang dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, manfaat tersebut antara lain :

1. Sebagai bahan pertimbangan dan menambah pengetahuan mengenai pengembangan ilmu pendidikan dalam pemilihan teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Menambah wawasan mengenai pentingnya literasi digital sebagai salah satu kompetensi baru dalam dunia pendidikan
3. Memperkaya literatur yang dapat dijadikan suatu landasan pada penelitian selanjutnya.

#### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat secara praktis yang dapat diimplentasikan seperti :

1. Membantu keterampilan tenaga pendidik dalam memberikan teknik pembelajaran yang sesuai.
2. Memberikan suatu inovasi terhadap institusi pendidikan dalam mengembangkan pemanfaat literasi digital yang efektif dan relevan.
3. Meningkatkan keterampilan siswa dalam menghadapi dunia industri yang berbasis teknologi.

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat diambil pokok permasalahan yaitu seberapa berpengaruh literasi digital siswa SMK dalam menunjang pembelajarannya. Berikut merupakan beberapa batasan masalahnya :

1. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian.
2. Sample penelitian ini adalah murid siswa kelas X SMKN 2 Tasikmalaya Jurusan Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB).
3. Hasil belajar yang dimaksud dibatasi pada hasil penilaian kognitif.