BAB I

PENDAHULUAN

Bab I merupakan pendahuluan yang menguraikan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Perubahan besar terjadi dalam sektor industri era revolusi industri keempat, kita bisa melihat saat ini dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya di hampir lini kehidupan manusia. Pada era ini hampir seluruh model bisnis mengalami perubahan besar, dari hulu sampai hilir. Nama istilah industri 4.0 bermula dari sebuah proyek yang diprakarsai oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputerisasi manufaktur (Yahya, 2018). Jerman merupakan negara pertama yang membuat *roadmap (grand design)* tentang implementasi ekonomi digital. Era revolusi industri ini juga dikenal dengan istilah revolusi digital dan era disrupsi. Istilah disrupsi dalam Bahasa Indonesia adalah tercabut dari akarnya. Menurut Kasali (2018) Disrupsi diartikan juga sebagai inovasi. Dari istilah di atas maka disrupsi bisa diartikan sebagai perubahan inovasi yang mendasar atau secara fundamental. Di era disrupsi ini terjadi perubahan yang mendasar karena terjadi perubahan yang masif pada masyarakat di bidang teknologi di setiap aspek kehidupan masyarakat.

Revolusi digital dan era disrupsi teknologi adalah istilah lain dari industri 4.0. Disebut revolusi digital karena terjadinya proliferasi komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Industri 4.0 dikatakan era disrupsi teknologi karena otomatisasi dan konektivitas di sebuah bidang akan membuat pergerakan dunia industri dan persaingan kerja menjadi tidak linear. Salah satu karakteristik unik dari industri 4.0 adalah pengaplikasian kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (Tjandrawinata, 2016). Teknologi dan pendekatan baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan

biologi secara fundamental akan mengubah pola hidup dan interaksi manusia (Tjandrawinata, 2016).

Awal tahun 2020 dunia dibuat kaget dengan keberadaan suatu varian virus baru bernama *corona*. Penyakitnya disebut sebagai *Covid-19*, sebagai virus yang menyerang Cina, yang ditemukan pada bulan November 2019 tepatnya di kota Wuhan. *corona* yang semula dianggap virus biasa. Prediksi kemudian salah, dan virus ini dapat membunuh manusia sekaligus menyebar sangat cepat. Gejala yang muncul menyerupai flu, masuk angin, batuk, dan demam. Hingga saat ini belum ditemukan secara pasti terkait penyebab virus *corona*, namun diketahui bahwa virus ini disebarkan oleh hewan. Virus ini juga mampu ditularkan dari satu spesies ke spesies lainnya, termasuk menularkan dan ditularkan manusia. Insiden kemudian meluas di Wuhan dan banyak korban, serta menyebar ke provinsi lain di Cina (Altuntas & Gok, 2021). Virus ini luar biasa, hanya dalam waktu singkat, virus ini sudah merenggut ribuan nyawa bukan hanya di Cina tetapi juga di berbagai negara di dunia seperti Italia, Iran, Korea Selatan, Inggris, Jepang, Amerika Serikat, Jerman, dan negara lainnya termasuk Indonesia (Wong dkk., 2020).

Pandemi virus *corona* atau *Covid-19* yang melanda Indonesia sejak Maret 2020 telah berdampak pada berbagai aspek kehidupan kita, Dua bulan setelah kasus pertama *positif corona* ditemukan di Indonesia, Presiden Joko Widodo meminta masyarakat Indonesia untuk bisa berdamai dan hidup berdampingan dengan virus *corona*. "Artinya, sampai ditemukannya vaksin yang efektif, kita harus hidup berdamai dengan *Covid-19* untuk beberapa waktu ke depan," kata Jokowi di Istana Merdeka, Jakarta, Kamis (7/5/2020).

Hidup berdampingan ditengah-tengah virus yang belum ditemukan vaksinnya memang akan menjadi tatanan baru. Masyarakat harus tetap melawan penyebaran virus itu sambil beraktivitas seperti sediakala. Tentu, aktivitas yang dilakukan bukan seperti sebelum adanya pandemi *corona* ini. Menurut Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan *Covid-19* Wiku Adisasmita, *new normal* adalah perubahan perilaku untuk tetap menjalankan aktivitas normal, tapi ditambah dengan penerapan protokol kesehatan guna mencegah terjadinya penularan *Covid-19*. Prinsip *new*

normal adalah bisa menyesuaikan dengan pola hidup. "Transformasi ini adalah untuk menata kehidupan dan perilaku baru, ketika pandemi, yang kemudian akan dibawa terus ke depannya sampai ditemukannya vaksin untuk *Covid-19* ini," kata Wiku dikutip dari laman pemerintahan. Disisi lain semua kegiatan yang memiliki potensi mengumpulkan massa ditiadakan guna menekan penyebaran *Covid-19* yang terus meningkat. Maka perlu adanya gerakan literasi digital di semua jenjang agar masyarakat tetap produktif dengan tetap beraktivitas di rumah selama masa pandemi ini.

Mengutip dari Panduan Gerakan Literasi Nasional tahun 2017, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia menetapkan 6 (enam) literasi dasar yang harus diketahui, yaitu literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewargaan. Mengacu pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di tengah pandemi *Covid-19* seperti saat ini, gerakan literasi digital sangat dibutuhkan bagi semua jenjang. Hal ini akan didukung oleh peningkatan penggunaan *smartphone* di Indonesia.

Konsep literasi digital ini mulai muncul sejak tahun 1990. Salah satu tokoh terkenal yaitu Gilster (1997:1-2) yang mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Jadi bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital.

Kompetensi literasi digital berguna untuk menghadapi informasi dari berbagai sumber digital yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sebagai dampak dari fenomena konvergensi media. Preston (dalam Sugihartati, 2014), menjelaskan konvergensi media sebagai proses penggabungan berbagai media massa dan teknologi informasi ke dalam satu perangkat teknologi yang makin memudahkan pemiliknya untuk mengakses berbagai informasi dan tayangan. Jadi konvergensi lebih diartikan sebagai integrasi dari fungsi berbagai media ke dalam satu media baru yang lebih canggih. Media baru

yang dimaksud dikhususkan pada media digital berbasis internet atau *world wide web* (www).

Kemunculan internet inilah yang akhirnya memicu terjadinya ledakan informasi. Hal ini berhubungan dengan karakteristik internet yang mampu menghubungkan informasi dari berbagai belahan bumi sehingga persebaran informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Selain itu, melalui internet seseorang dapat dengan mudah melakukan pencarian informasi dengan memanfaatkan media digital yang dimilikinya tanpa ada batasan jarak dan waktu.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penetrasi pengguna internet 2019-2020 (Q2), jumlah pengguna Internet di Indonesia telah mencapai 196.7 juta orang dari 266.9 juta orang populasi Indonesia. Ini berarti, pengguna Internet di Indonesia telah mencapai 73,7% dari jumlah penduduk Indonesia seluruhnya. Komposisinya bisa dikatakan berimbang di antara laki-laki (49%) dan perempuan (51%). Namun demikian, dari segi geografis, pengguna Internet terbesar berada di pulau Jawa sebanyak 56.4%, sisanya tersebar di Sumatera (22.1%), Sulawesi (7%) dan Kalimantan (6.3%). Dua wilayah lainnya yaitu Bali dan Nusa persentasenya 5.2% serta Maluku dan Papua persentasenya 3%. Ini memperlihatkan adanya kesenjangan dalam penggunaan Internet (APJII, 2020). Disisi lain berdasarkan survei yang dilakukan Ditjen Aptika bersama Katadata pada tahun 2020 mengenai tingkat literasi di Indonesia masih ada di skala 3,47 dari skala 4. Hasil itu mencerminkan, angka literasi digital Indonesia masih dibawah tingkatan baik (Kominfo, 2021).

Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang (Hague & Payton, 2010).

Dibidang pendidikan, fenomena ini adalah tantangan yang dapat dibidang tidak hanya berfokus pada yang diajarkan, tetapi juga cara

pengajarannya yang mana pendidikan tersebut sendiri didasarkan pada kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan yang ada di masa depan. Sudah menjadi konsumsi umum bahwa pendidikan sekarang dipandang sebagai proses seumur hidup bukan hanya sebagai batu loncatan ke arah dunia profesional. Pendidikan 4.0 ini dianggap sebagai peluang bagi sekolah yang siap menumbuhkan kesiapan peserta didiknya memasuki babak baru dunia pendidikan yang berubah begitu cepat. Guru dituntut tidak hanya harus mampu mengubah cara berpikir anak didiknya menghadapi segala rintangan yang mereka alami, tetapi juga punya peran heroik yang tidak mudah digantikan; betapa pentingnya peran guru bagi masa depan anak-anak didiknya. Peran guru lebih kompleks daripada era sebelumnya. Kompleksitas itu ditunjukkan, misalnya, bagaimana seorang guru mesti merespon beragam kebutuhan anak didik yang berubah, perkembangan teknologi yang demikian cepat merambah dan mengisi dunia, atau tuntutan meraih keunggulan dari masyarakat, serta perubahan konstruksi sosial di dalam masyarakat dan globalisasi (Setyowati & M. Arifana, 2004).

Dalam mengimplementasikan beberapa kebijakan pengembangan kompetensi kerja aparatur pemerintah /birokrasi atau PNS dalam mewujudkan atau menciptakan aparatur yang memiliki kompetensi kinerja yang tinggi dalam menjalankan tugas dan jabatan secara profesional maka, di era reformasi saat ini pemerintah telah menetapkan beberapa kebijakan dibidang pengembangan kompetensi kerja aparatur pemerintah/birokrasi pada semua jenjang pemerintahan, antara lain adalah Undang-Undang No 43 Tahun 1999 tentang perubahan atas Undang-undang No 8 Tahun 1974 tentang Pokok-Pokok Kepegawaian, dimana didalamnya antara lain mengatur tentang Pengembangan Kompetensi Aparatur atau PNS. Sebagai implementasi dari kebijakan pengembangan kompetensi kerja aparatur yang ditetapkan dalam Undang-undang No 43 Tahun 1999 tersebut, pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah No 101 Tahun 2000 tentang Pendidikan dan Pelatihan Jabatan Pegawai Negeri Sipil.

Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu

dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang mereka miliki (Hague & Payton, 2010). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti *e-text* dan *e-library* membuat peserta didik merasa lebih baik karena memungkinkan mereka melakukan presentasi yang baik, kreatif dan *up-to-date* (Hyland & Kranzow, 2011).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Payton & Hague (2010) menunjukkan bahwa peserta didik yang secara ekstensif dan intensif menggunakan teknologi, cenderung mudah mengadopsi strategi pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat teknologi untuk mendukung proses belajar.

Penelitian yang dilakukan Radovan (2014) juga menunjukkan hasil bahwa literasi digital memberi pengaruh positif terhadap performa akademik. literasi digital dapat berkontribusi terhadap penyelesaian tugas yang lebih efisien melalui bantuan perangkat lunak dan program komputer, seperti pengolah kata atau lembar kerja (Argentin, 2014).

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam era globalisasi seperti saat ini teknologi informasi adalah suatu hal yang sangat penting dipelajari dan harus dikuasai dengan baik oleh setiap orang. Konselor yang bertugas sebagai pelaksana Bimbingan dan Konseling, harus memenuhi standar utama yaitu memiliki kemampuan atau kualitas pribadi yang sifatnya profesional demi tercapainya keberhasilan melakukan layanan Bimbingan dan Konseling. Ketika klien berharap atau menuntut kenyamanan dalam proses layanan, maka konselor seyogyanya memikirkan dan menciptakan cara-cara, strategi, maupun metode baru dalam pelayanan konseling sehingga sifatnya inovatif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pribadi konselor dalam aspek penguasaan teknologi, pengembangan pemikiran yang inovatif, serta menghilangkan *image* negatif di lapangan, yang mengatakan konselor sebagai polisi sekolah maupun kinerja konselor sama dengan guru mata pelajaran.

Sementara itu, kehadiran teknologi informasi dalam konteks bimbingan konseling dapat dijadikan sebagai media baru (*new media*) untuk membantu

individu mengarahkan diri dan menyelesaikan masalah dalam hidup. Bimbingan dan Konseling merupakan ilmu yang bersifat “*multireferensial*”. Sejalan dengan perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi berbasis komputer, sejak tahun 1980-an peranan komputer telah banyak dikembangkan dalam Bimbingan dan Konseling. Menurut Gausel (Prayitno, 2003) bidang yang telah banyak memanfaatkan jasa komputer ialah bimbingan karier dan Bimbingan dan Konseling pendidikan.

Moh. Surya (2006) mengemukakan bahwa sejalan dengan perkembangan teknologi komputer interaksi antara konselor dengan individu yang dilayaninya (*klien*) tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi dapat juga dilakukan melalui hubungan secara *virtual* (maya) melalui internet, dalam bentuk “*cyber counseling*”. Dikemukakan pula, bahwa perkembangan dalam bidang teknologi komunikasi menuntut kesiapan dan adaptasi konselor dalam penguasaan teknologi dalam melaksanakan Bimbingan dan Konseling.

Dengan adanya landasan ilmiah dan teknologi ini, maka peran konselor didalamnya mencakup pula sebagai ilmuwan sebagaimana dikemukakan oleh McDaniel bahwa konselor adalah seorang ilmuwan. Sebagai ilmuwan, konselor harus mampu mengembangkan pengetahuan dan teori tentang Bimbingan dan Konseling, baik berdasarkan hasil pemikiran kritisnya maupun melalui berbagai bentuk kegiatan penelitian. Berkenaan dengan layanan Bimbingan dan Konseling dalam konteks Indonesia, Prayitno (2003) memperluas landasan Bimbingan dan Konseling dengan menambahkan landasan paedagogis, landasan religius, dan landasan yuridis-formal. Landasan paedagogis dalam layanan Bimbingan dan Konseling ditinjau dari tiga segi, yaitu: (a) pendidikan sebagai upaya pengembangan individu dan bimbingan merupakan salah satu bentuk kegiatan pendidikan; (b) pendidikan sebagai inti proses Bimbingan dan Konseling; dan (c) pendidikan lebih lanjut sebagai inti tujuan layanan Bimbingan dan Konseling.

Berdasarkan pemaparan diatas masih terdapat banyak hambatan pada sumber daya manusia (SDM), ini tentunya menjadi sebuah permasalahan yang perlu pengkajian dalam literasi digital.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana tingkat literasi digital guru Bimbingan dan Konseling?
- 2) Bagaimana aktifitas literasi ICT guru Bimbingan dan Konseling?
- 3) Bagaimana dukungan sistem Bimbingan dan Konseling berbasis ICT?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan literasi digital guru Bimbingan dan Konseling. Diharapkan penelitian ini dapat membantu dalam pemberian layanan Bimbingan dan Konseling. Selain itu juga secara khusus, tujuan dari penelitian sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan tingkat literasi guru Bimbingan dan Konseling SLTA Negeri se-kota Cimahi.
- 2) Mendeskripsikan bagaimana aktifitas literasi ICT guru Bimbingan dan Konseling.
- 3) Mendeskripsikan bagaimana dukungan sistem literasi Bimbingan dan Konseling berbasis ICT.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam bidang bimbingan dan konseling baik secara teoretis maupun praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk Prodi Bimbingan dan Konseling agar mendapatkan deskripsi mengenai profil literasi digital pada guru Bimbingan dan Konseling juga untuk mempersiapkan lulusan guru Bimbingan dan Konseling yang memiliki tingkat literasi digital yang tinggi baik melalui mata kuliah atau pelatihan berbasis informasi dan teknologi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian secara praktis, sebagai berikut.

- 1) Bagi guru Bimbingan dan Konseling juga dapat memberi deskripsi mengenai literasi digital untuk menunjang kegiatan Bimbingan dan Konseling.
- 2) Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat melengkapi hasil penelitian terdahulu bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai literasi digital selanjutnya dan pada perkembangan ilmu Bimbingan dan Konseling.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas lima bab, sebagai berikut:

- 1) Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
- 2) Bab II yaitu kajian pustaka atau landasan teoritis, yang menjelaskan mengenai deskripsi religiusitas, dimensi-dimensi religiusitas, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap religiusitas, serta perkembangan religiusitas pada remaja, konsep bimbingan dan konseling pribadi, penelitian terdahulu, dan posisi teoritis penelitian.
- 3) Bab III yaitu metode penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.
- 4) Bab IV yaitu temuan dan pembahasan, yang terdiri dari pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan penelitian dan pembahasan serta analisis temuan.
- 5) Bab V yaitu simpulan dan rekomendasi, yaitu menyajikan penafsiran dan pemaknaan dari hasil analisis temuan penelitian.