

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

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. Bahasa Indonesia ialah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Triwiyanto (2014) bahwa dalam mengkaji hakikat pendidikan akan memberikan landasan yang kuat terhadap praktik pendidikan dalam upaya memanusiaikan manusia. Hakikat pendidikan menjadikan arah pendidikan menjadi kokoh dan kuat untuk memuliakan manusia. Upaya dalam praktik pendidikan perlu mendasarkan diri pada hakikat pendidikan sebagai tiang penyangganya.

Pendidikan di zaman sekarang juga masih berhubungan dengan perkembangan teknologi, ditambah dengan masa pandemi covid-19 teknologi banyak sekali dipakai karena tuntutan keadaan yang tidak bisa melaksanakan pembelajaran secara tatap muka.

Menurut Storcksdieck (2017) teknologi dan pendidikan tak bisa dipisahkan, karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan saat ini. Selain itu, menggunakan teknologi memiliki dampak yang signifikan pada aplikasi pendidikan, dan mengubah cara guru mengajar, cara siswa belajar, dan cara guru dan siswa berkomunikasi. Sebagai sebuah proses teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai sesuatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia. (AECT, 1977 dalam Riyana, 2008).

Sejalan dengan hal tersebut, teknologi pendidikan lahir dari munculnya permasalahan-permasalahan dalam pendidikan. Permasalahan pendidikan yang muncuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh

pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah kualitas, tentu saja ini dapat di pecahkan melalui pendekatan teknologi pendidikan. Terdapat tiga prinsip dasar dalam teknologi pendidikan sebagai acuan dalam pengembangan dan pemanfaatannya, yaitu pendekatan sistem, berorientasi pada mahasiswa, dan pemanfaatan sumber belajar (Sadiman, 1984). Prinsip pendekatan sistem berarti bahwa penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran perlu diseain / perancangan dengan menggunakan pendekatan sistem. Dalam merancang pembelajaran diperlukan langkah-langkah prosedural meliputi identifikasi masalah, analisis keadaan, identifikasi tujuan, pengelolaan pembelajaran, penetapan metode, penetapan media evaluasi pembelajaran (IDI model, 1989 dalam Riyana 2008). Prinsip berorientasi pada mahasiswa berarti bahwa dalam pembelajaran hendaknya memusatkan perhatiannya pada peserta didik dengan memperhatikan karakteristik, minat, potensi dari mahasiswa. Prinsip pemanfaatan sumber belajar berarti dalam pembelajaran siswa hendaknya dapat memanfaatkan sumber belajar untuk mengakses pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya. Satu hal lagi bahwa teknologi pendidikan adalah satu bidang yang menekankan pada aspek belajar mahasiswa. Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam satu kegiatan pendidikan adalah bagaimana mahasiswa dapat belajar, dengan cara mengidentifikasi, mengembangkan, mengorganisasi, serta menggunakan segala macam sumber belajar. Dengan demikian upaya pemecahan masalah dalam pendekatan teknologi pendidikan adalah dengan mendayagunakan sumber belajar. Hal ini sesuai dengan ditandai dengan perubahan istilah dari teknologi pendidikan menjadi teknologi pembelajaran. Dalam definisi teknologi pembelajaran dinyatakan teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam hal desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi terhadap sumber dan proses untuk belajar (Barbara: 1994 dalam Riyana 2008)

Untuk itu peran guru sebagai tenaga pendidik dengan teknologi saling berhubungan satu sama lain, karena guru merupakan salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran di kelas. Menurut Surya (2003) tanpa guru pendidikan hanya akan menjadi slogan saja. Guru dianggap sebagai titik sentral dan awal dari semua pembangunan pendidikan. Selain itu pemerintah Republik Indonesia pun sebenarnya telah mengatur keterampilan apa saja yang harus dimiliki oleh seorang tersebut melalui PP No. 74 tahun 2008 seperti *content knowledge* dan *pedagogical knowledge* yang seharusnya dimiliki

seorang guru. *Content knowledge* ini menurut PP No. 74 tahun 2008 adalah kompetensi profesional guru yaitu merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya yang diampunya yang sekurang-kurangnya meliputi penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam sesuai dengan standar isi program satuan pendidikan, mata pelajaran dan kelompok mata pelajaran yang akan diampu, konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi atau seni yang relevan yang secara konseptual menaungi atau koheren dengan program satuan pendidikan, mata pelajaran, kelompok mata pelajaran yang akan diampu. Sedangkan *Pedagogical knowledge* ini menurut PP No. 74 tahun 2008 adalah kompetensi *pedagogikguru*, yaitu merupakan kemampuan pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum/silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, serta pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai potensi yang dimilikinya.

Selanjutnya ketika teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat dan mulai memasuki sekolah dengan merata, dan anak-anak mulai terbiasa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam kesehariannya, sudah saatnya guru-guru mulai menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajarannya. Akan tetapi mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di kelas merupakan tantangan yang tidak mudah dihadapi. Untuk menjawab tantangan tersebut, sebuah kerangka teoritis penting yang muncul saat ini dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru adalah *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK).

*Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. *Technological Pedagogical Content Knowledge* mendeskripsikan pengetahuan yang disintesis dari setiap bidang pengetahuan yang telah diuraikan sebelumnya, dengan fokus kepada bagaimana teknologi bisa dibuat dengan khas untuk dihadapkan pada kebutuhan pedagogis untuk mengajar konten yang tepat dalam konteks tertentu. Setiap unsur dari bidang pengetahuan tersebut menggambarkan sebuah kebutuhan dan pentingnya aspek tersebut dalam mengajar. Tetapi untuk pengajaran yang efektif membutuhkan lebih dari setiap bagian

tersebut. Untuk guru dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten disintesis dan digunakan untuk desain pengalaman belajar siswa.

Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* juga berfungsi sebagai sebuah teori dan konsep untuk peneliti dan pendidik dalam mengukur kesiapan calon guru dan guru dalam mengajar secara efektif dengan teknologi. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* berdampak pada guru. Hal tersebut mengingat hubungan antara teknologi, pedagogi, dan konten yang melekat. Oleh karena itu guru menghadapi tantangan besar dalam pergeseran perubahan teknologi, pedagogi, materi pelajaran dan konteks kelas saat ini. Sudah seharusnya guru menjadi lebih aktif menjadi desainer kurikulum.

Selain berdampak pada guru, *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* juga berdampak kepada pendidik guru. Pengembangan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* seharusnya dimulai dengan berbagai teknologi sederhana yang dikenal kemudian secara berangsur-angsur ditingkatkan kepada yang lebih canggih.

Proses pendidikan di zaman sekarang juga sudah banyak yang menggunakan teknologi digital. Penggunaan gadget di kalangan pelajar harus ada pengawasan dari orang tua ataupun guru kelas karena tidak menutup kemungkinan siswa akan membuka situs/aplikasi lain yang ada di dalam gadget. Karena menurut studi yang didanai oleh UNICEF dan dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. (Kominfo, 2019)

Tumbuhnya aktivitas anak dalam mengakses berbagai layanan di internet menjadi angin segar karena kegiatan ini dapat membuka peluang bagi anak untuk lebih mandiri. Namun di sisi lain juga membuka potensi aktivitas digital yang buruk. Teknologi digital merupakan teknologi baru bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Penggunaan teknologi digital selain memiliki dampak positif yang bisa digunakan untuk menambah pengetahuan. Jejaring sosial juga memiliki dampak yang negatif.

Menurut Thukral (2022) berikut ini adalah jenis-jenis kejahatan dunia maya yang terkait dengan media social:

### 1. *Email Phishing*

*Phishing* merupakan pengiriman e-mail yang berpura-pura sebagai organisasi tertentu dan meminta data keuangan yang sensitif. Oleh karena itu, *phishing* adalah upaya untuk menipu konsumen agar menyerahkan informasi sensitif yang akan kemudian dimanfaatkan oleh si penipu untuk keuntungan pribadinya.

### 2. Pencurian Identitas

Ini adalah sumber perhatian besar di dunia jejaring sosial. Pencurian identitas, yang sering dikenal sebagai penipuan identitas, adalah kejahatan di mana pelakunya menjadi penting potongan informasi pribadi. Pencurian identitas adalah penggunaan yang tidak tepat dari nama orang dan informasi pribadi untuk mendapatkan kredit, pinjaman, dan layanan lainnya. Pencurian identitas adalah penggunaan identitas individu lain dengan tujuan untuk mendapatkan uang keuntungan atau keuntungan lain atas nama orang tersebut.

### 3. Konten pornografi

Berbagi atau mengirimkan konten pornografi adalah ilegal dan dikenakan sanksi di bawah Bagian 67 dari Undang-Undang Teknologi Informasi. Mahkamah Agung di salah satu kasus terkemuka mendefinisikan kata-kata kotor sebagai “kualitas menjadi cabul yang berarti menyinggung kesopanan atau kesopanan; cabul, kotor, dan menjijikkan.” Selanjutnya, Yang Tertinggi pengadilan membedakan asusila dan pornografi. Pelanggar sering morph gambar ditemukan di media sosial dan menghasilkan hal-hal cabul, yang kemudian mereka distribusikan melalui social media, menyebabkan korban merasa tidak dihargai.

### 4. Penipuan Kerja Online

Akun pencari kerja dikompromikan saat mereka mengungkapkan keamanan detail untuk rekening bank, kartu kredit, atau kartu debit mereka pada pencarian pekerjaan palsu situs web selama pendaftaran. Penipu juga dapat bertindak sebagai perwakilan dari perusahaan yang bereputasi organisasi dan menawarkan pekerjaan setelah melakukan wawancara palsu. Pencari kerja kemudian dibujuk untuk mengirimkan uang pendaftaran, wajib belajar, laptop, dan biaya lainnya.

### 5. Cyberbullying

Cyberbullying adalah bullying dengan menggunakan teknologi digital. Ini bisa memakan waktu tempat di media sosial, sistem obrolan, platform game, dan ponsel. Pelaku

melakukan secara berulang, yang bertujuan untuk mengintimidasi, membuat marah, atau mempermalukan individu yang ditargetkan. Menyebarkan informasi yang salah tentang seseorang di media sosial atau posting foto atau video memalukan dari mereka, mengirim menyakitkan, kasar, atau mengancam pesan, foto, atau video melalui platform perpesanan, meniru identitas seseorang dan mengirim pesan yang menyakitkan kepada orang lain atas nama mereka atau melalui akun palsu adalah segalanya contoh.

6. Pencurian melalui Jejaring Sosial- Dalam kejahatan semacam ini, penjahat menggunakan media sosial untuk melakukan dan mengidentifikasi target pencurian. Di media sosial, sangat umum untuk memposting tentang kegiatan pribadi Anda, seperti liburan, makan malam, dan sebagainya. Karena itu informasi sensitif yang mereka berikan tentang korban, tulisan-tulisan ini sering sasaran para pembunuh. Selama mereka punya cukup waktu untuk masuk ke rumah korban, penjahat lebih suka mangsa yang mudah.

#### 7. *Malware*

Ada beberapa cara penyebaran virus media sosial. Satu dari metode paling sederhana bagi peretas untuk mencuri kredensial login, dapatkan akses ke akun pengguna, dan mengirimkan tautan berbahaya melalui email phishing. Meskipun pengguna akan temukan ini ketika pengguna masuk ke akunnya, kerusakan mungkin sudah terjadi. Membungkus malware di item lain adalah metode lain untuk menyebarkannya. Jika seseorang menciptakan akun palsu, berteman dengan kemudian berbagi foto, tiba-tiba pengguna telah terinfeksi malware.

#### 8. *Cyber-Stalking*

Di dunia maya, *cyberstalking* digambarkan sebagai bentuk menguntit yang menggunakan media sosial untuk menyebabkan ketidaknyamanan, kejengkelan, atau bahkan pelecehan pada korban. *Cyberstalking* adalah kejahatan yang dapat dihukum karena melibatkan penggunaan internet dan teknologi lain untuk melecehkan atau menguntit orang lain saat mereka online.

#### 9. Rekayasa Sosial & Phishing

Jadi, tidak mengherankan jika sebagian besar dari kejahatan dunia maya yang dilakukan di situs jejaring sosial melibatkan taktik yang dikenal sebagai "rekayasa sosial." Definisi klasik dari rekayasa sosial adalah manipulasi sosial dari kelompok besar individu yang sesuai dengan tujuan politik atau ekonomi. Sangat jarang untuk seseorang yang dikenal

untuk meminta uang untuk perbaikan sesuatu, tapi ternyata saat ditelusuri kembali itu adalah sebuah tindak rekayasa social untuk mendapatkan simpati dari seseorang.

#### 10. *Cyber-Casing*

*Cyber-casing* merupakan prosedur yang menyediakan lokasi seseorang menggunakan data yang tersedia di Internet. Informasi tentang keberadaan seorang penjahat membantunya merencanakan dan melaksanakan kejahatannya aktivitasnya di dunia maya.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, periset tertarik buat mengkaji lebih dalam tentang “**Literasi *Digital safety* Guru SDN 2 Ngamprah**”.

### 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana literasi digital guru terhadap *digital safety*, yang dijabarkan kedalam pertanyaan penelitian berikut ini.

- Bagaimanakah literasi guru SDN 2 Ngamprah mengenai *digital safety*?
- Bagaimanakah persepsi guru SDN 2 Ngamprah mengenai pentingnya keamanan digital?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi digital guru terhadap *digital safety*. Dan secara khusus tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

**1.3.1** Untuk mengetahui bagaimana literasi guru SDN 2 Ngamprah mengenai *digital safety*.

**1.3.2** Untuk mengetahui bagaimana persepsi guru SDN 2 Ngamprah mengenai pentingnya *digital safety*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan masukan, data untuk menaikkan pengetahuan serta sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaian teknologi digital, khususnya keamanan digital pada saat anak menggunakan teknologi digital.

Penelitian ini diharapkan membagikan arti serta memberikan masukan untuk warga luas pada umumnya. Untuk universitas diharapkan bisa dijadikan bahan riset lebih lanjut dalam bidang yang berkaitan keamanan digital. Untuk universal, menaikkan pengetahuan serta pengetahuan mengenai keamanan digital. Untuk periset, selaku fasilitas buat

mengaplikasikan bermacam teori yang diperoleh dibangku kuliah. Menaikkan pengalaman serta fasilitas latihan dalam memecahkan masalah- masalah yang terdapat di masyarakat.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Penyusunan skripsi ini terdiri dari beberapa bab antara lain bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV temuan dan pembahasan, dan bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Adapun uraian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian menjelaskan mengenai alasan dan kebaruan dari penelitian yang akan dilaksanakan. Rumusan masalah menjelaskan mengenai pertanyaan penelitian yang telah ditentukan berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan. Tujuan penelitian memaparkan mengenai tujuan penelitian yang tentunya telah disesuaikan dengan rumusan masalah itu sendiri. Manfaat penelitian menjelaskan mengenai manfaat dari penelitian yang dilakukan peneliti. Struktur organisasi skripsi menjelaskan mengenai bagaimana sistematis penulisan skripsi ini untuk memberikan persepsi siswa SD terkait isi dan setiap bab dalam skripsi ini.

Bab II Kajian Pustaka, yaitu memuat literatur-literatur yang mendukung penelitian ini. Pada bab ini penulis akan memaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan persepsi siswa, asesmen nasional, asesmen kompetensi minimum, dan komponen asesmen kompetensi minimum. Selain itu pada bab ini akan dipaparkan mengenai kerangka berpikir dan anggapan dasar.

Bab III Metode Penelitian, yaitu cara-cara yang akan dilakukan dalam penelitian. Bab ini memaparkan mengenai metode dan desain yang digunakan dalam penelitian, partisipan, waktu, dan tempat penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, uji persyaratan instrumen, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan sesuai dengan

rumusan masalah penelitian. Selain itu, pada bab ini dipaparkan pembahasan mengenai analisis hasil temuan penelitian di lapangan dengan kajian teori yang telah dibahas sebelumnya pada bab II.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab terakhir ini akan dipaparkan terkait simpulan yang menjawab rumusan masalah penelitian. Kemudian implikasi dalam penelitian, dan yang terakhir yaitu saran yang direkomendasikan penulis kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung, serta kepada pembaca yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.