BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitan

Salah satu aspek yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan dan kualitas individu adalah pendidikan. Pendidikan tidak serta merta sebagai sarana mempersiapkan diri menuju masa depan, tetapi juga untuk kehidupan saat ini yang sedang dilalui individu dalam perkembangannya menuju kedewasaan. Manusia adalah makhluk sosial, maka dalam menuju proses pendewasaan tersebut, diperlukan intraksi dengan sesama manusia. Seperti yang dinyatakan oleh (Rahmat, 2013) bahwa manusia semenjak dilahirkan, maka sejak itu juga eksistensi pendidikan muncul karena sejatinya pendidikan tidak lain merupakan proses interaksi dari satu individu ke individu lain. Itu artinya proses pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan kualitas manusia itu sendiri memerlukan perantara agar proses pendidikan yang optimum bisa tercapai entah itu melalui perantara manusia, masyarakat ataupun alam sekitar. Karena manusia sejatinya akan saling mendidik satu sama sain dan proses didikan tersebut menghasilkan transfer ilmu pengetahuan, pengalaman, dan aspek penting lainnya.

Di Indonesia, berdasarkan konsepnya bahwa ada 2 jenis pendidikan di Indonesia yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Sekolah dianggap sebagai wadah bagi manusia mendapatkan ilmu secara formal melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Sementara pendidikan nonformal sendiri bisa didapatkan di mana saja. Pendidikan non formal bisa didapat melalui serangkaian aktifitas manusia di lingkungan masyarakat melalui interaksi yang saling menimbulkan timbal balik. Maka pendidikan formal maupun non formal memiliki kesamaan diantaranya seperti pengorganisasian dan sistematisasi kegiatan pendidikan (Haerullah, 2020)

Pendidikan tinggi, sebagai salah satu jalur pendidikan formal di Indonesia mengajarkan kepada mahasiswanya untuk mempersiapkan dirinya menjadi bagian dari masyarakat yang sikap yang baik, yang dibarengi dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan

Moch Ramadhan Rama Akbar, 2022
HUBUNGAN DIGITAL LITERACY SKILLS DENGAN MINAT BERKARIR MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN DI INDUSTRI DIGITAL
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teknologi.Selain itu lulusan dari pendidikan tinggi juga diharapkan memiliki bekal penguasaan dalam bidang pengabdian dan peneltian. Ketiga aspek ini biasa disebut dengan Tri Darma Pergutuan Tinggi. Ketiga aspek ini saling memiliki keterkaitan karena memiliki peran yang sangat penting guna mewujudukan cita-cita dari pendidikan di Indonesia itu sendiri. Mahasiswa sebagai pembelajar di lingkungan pendidikan tinggi memiliki pengaruh yang sangat besar. Seorang mahasiswa diharapkan mampu memiliki keterampilan lebih dari keterampilan teknis saja, salah satu keterampilan lain yang dibutuhkan ialah keterampilan kepribadiaan kesarjanaan atau kecendikiaan yang memiliki arti bahwa seorang mahasiswa mempunyai wawasan yang luas dalam menghadapi persoalan di masyarakat (Taufiq, 2018)

Untuk menyiapkan kepribadian kesarjanaan yang lebih matang, perlu adanya sebuah kolaborasi antara pengetahuan dan keterampilan yang sudah didapatkan di pendidikan tinggi dan pendidikan serta keterampilan di luar pendidikan. Salah satu keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan media informasi dan teknologi. Keterampilan tersebut termasuk ke dalam salah satu komponen dalam sebuah konsep yang dinamakan dengan *21st century knowledge-skills rainbow* (Trilling & Fadel, 2009). Salah satu aspek penting dalam *information media and technology skills* adalah *Digital literacy*. *Digital literacy* sendiri dapat diartikan sebagai upaya untuk mencari tahu, mengakses, mengevaluasi dan membagikan dalam berbagai format media. Dalam hal ini, *Digital literacy* tidak hanya berbicara mengenai kemampuan untuk membaca dan memahami apa yang tersaji di internet, lebih dari itu *Digital literacy* melibatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengoperasikan teknologi, internet, media dan informasi (Ferrari, 2013). Dengan demikian bahwa *Digital literacy* dapat membantu mahasiswa dalam mencari informasi, mengolahnya kemudian menginterpretasikannya untuk mempersiapkan lulusan dari pendidikan tinggi bisa lebih bersaing di dunia industri atau bermanfaat untuk masyrakat.

Tetapi ada satu hal yang sulit bagi seorang mahasiswa. Hal sulit tersebut adalah menentukan akan jadi apa di kemudian hari. Dalam hal ini adalah tentang keputusan untuk melanjutkan jenjang berkarir di kemudian hari. Hambatan tersebut dapat menyebabkan seseorang lepas tanggung jawab dalam pengambilan keputusan

kepada orang lain atau untuk menunda atau menghindari tugas pengambilan keputusan yang mengarah pada pengambilan keputusan yang kurang optimal (Setiawati, 2021). Masalah-masalah itu timbul akibat kurangnya kemampuan mahasiswa untuk mencari penyelasaian akan masalah yang dihadapinya saat ini. Kompetensi yang cukup serta kemampuan yang baik tidak serta merta akan menjamin mahasiswa tersebut dapat segera mendapatkan pekerjaan yang diinginkan apabila tidak mempunyai *softskill* yang mendukung *hardskill*-nya. Hal ini menjadi salah satu tantangan untuk seorang mahasiswa itu sendiri untuk bisa menjadi sumber daya manusia yang memiliki keterampilan yang utuh seperti yang dirumuskan pada keterampilan abad 21.

Jepang menggagas sebuah isu bernama Era Sociaty 5.0 yang berarti manusia pada zaman ini akan berdampingan dengan teknologi modern yang berbasis IoT, AI dan Robot dengan tujuan untuk mempermudah hidup manusia kedepannya. Para pekerja di era ini di berbagai industri memiliki tuntutan untuk terus inovatif dan kreatif. Tidak hanya itu, mereka juga membutuhkan sebuah keterampilan khusus untuk bisa beradaptasi menyelesaikan masalah yang dihadapi di tempat kerja (Ahmad et al., 2013). Dengan kata lain, mahasiswa harus bisa *survive* mendapatkan keterampilan tersebut dari berbagai macam sumber yang ada beredar saat ini. Mahasiswa tidak hanya mengandalkan teori yang didapatkan dari dosen saja. Seorang dosen dianggap sebagai salah satu sumber untuk mendapatkan pengetahuan atau bahkan satu-satunya yang berarti bahwa dosen dapat diibaratkan sebagai “dewa pengetahuan” (Taufiq, 2018). Dengan kata lain budaya belajar mahasiswa di dalam lingkungan Pendidikan tinggi harus dikembangkan agar selama proses belajarnya tersebut mahasiswa bisa memberikan sebuah pengalaman pembelajaran yang dapat menstimulus secara intelektual untuk memiliki ketermpilan abad-21 agar siap memasuki era industri saat ini.

Seperti yang dikatakan (Setiawati, 2021)bahwa dalam pengambilan sebuah keputusan, diperlukan sebuah upaya yang nantinya akan membantu individu menjadi sadar akan faktor-faktor yang nempel dalam proses mengambil keputusan agar individu dapat menetapkan pilihan berdasarkan persepsi individu dan lingkungan yang telah disesuaikan. Dengan kata lain proses pendidikan yang sedang ditempuh mahasiswa saat ini merupakan siklus yang panjang selama

periode waktu tersebut mencakup beberapa keputusan kecil yang nantinya akan mengkerucut menjadi jalur professional. Sehingga dengan adanya sebuah skema mengenai keterampilan abad 21 ini yang didalamnya mencakup berbagai *skill* salah satunya adalah *Digital literacy skills* yang diharapkan mampu membantu mahasiswa untuk bisa memaksimalkan pilihan karir yang akan diambil suatu saat nanti.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, diidentifikasi masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Pendidikan tinggi sebagai sarana mahasiswa mendapatkan bekal pengetahuan dan keterampilan yang lebih luas ternyata tidak serta merta membantu mahasiswanya untuk menetapkan karir dikemudian hari.
2. Era gempuran perkembangan teknologi yang semakin pesat dan kebutuhan tenaga kerja kreatif yang semakin tinggi saat ini memunculkan bidang baru bagi dalam dunia industri yaitu industri digital.
3. Kebutuhan tenaga kerja yang lebh kreatif dalam menyongsong jaman serba digital sekarang memerlukan kemampuan literasi digital yang mumpuni agar dapat mempersiapkan lebih matang lagi.

Berdasarkan identifikasi diatas, penulis mencoba membatasi permasalahan agar penelitian ini menjadi fokus. Adapun pembatasan pada penelitian ini adalah membatasi dimensi keterampilan yang akan diletiti yaitu *digital literacy skills* dan minat kerja yang akan diteliti mencakup bidang industri digital. Dari penjelasan di atas,dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Seberasa besar mahasiswa memiliki *Digital literacy Skilss*?
2. Seberapa besar minat mahasiswa bekerja di bidang industri digital?
3. Bagaimana hubungan antara *Digital literacy Skills* terhadap minat kerja di industri digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki tujuan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui seberapa besar mahasiswa memiliki *Digital literacy Skills*.
2. Mengetahui seberapa besar minat mahasiswa bekerja di industri digital.

3. Mengetahui bagaimana hubungan *Digital literacy skills* yang dimilki mahasiswa terhadap minatnya berkarir di industri digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai bahan informasi kepada para tenaga pendidik untuk bisa merancang sebuah perkuliahan yang dapat meningkatkan kemampuan *softskill* mahasiswa.

1.5 Sistematika Penelitian

Adapula sistematika dari penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Dalam BAB ini, diadaptasi oleh Evans, Gruba dan Zobel (2014) dan juga Paltridge dan Starfield (2007), berisi konteks, cara masalah terbentuk. Tujuan penelitian, minat penelitian dan sistem penulisan.

BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori dasar yang digunakan sebagai acuan dan latar belakang terkait dengan analisis tugas akhir.

BAB 3: METODE PENELITIAN

Berisi metodologi yang digunakan dalam analisis dan menjelaskan alat yang diperlukan untuk analisis akhir.

BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB ini menyajikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data dalam berbagai kemungkinan bentuknya dan membahas temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB 5: SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDAS

BAB ini memuat kesimpulan, implikasi dan rekomendasi, menyajikan interpretasi peneliti dan signifikansi hasil analisis hasil penelitian, serta faktor-faktor penting yang dapat digunakan dari hasil penelitian. belajar. untuk meneliti.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN