

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terjadi sangat cepat, dimana melalui hal tersebut memberikan kemudahan bagi seluruh kegiatan manusia baik di bidang ekonomi, sosial, politik, kesehatan dan pendidikan. Dengan adanya teknologi tersebut membuat kegiatan yang dilakukan oleh setiap manusia terasa lebih mudah dan cepat, khususnya melalui perkembangan teknologi tersebut juga mendukung lahirnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau TIK. Perkembangan di bidang TIK terjadi sangat cepat pada era globalisasi ini, perkembangan ini dipastikan menyentuh, bahkan melahirkan orientasi baru pada semua bidang kehidupan manusia. Baik bidang sosial budaya, ekonomi, politik, hukum dan pendidikan. Perkembangan TIK semakin pesat di era globalisasi ini dan tidak dapat dihindari lagi (Zulaiha, 2013). TIK adalah sebuah payung yang mencakup peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Dengan adanya TIK ini mendukung adanya perubahan yang terjadi di masyarakat baik budaya maupun kehidupan sosial masyarakat.

Melalui perubahan tersebut terdapat faktor yang melandasi adanya perubahan salah satunya adalah penemuan baru (*Discovery Invention*). *Discovery Invention* merupakan penemuan unsur kebudayaan baru baik itu alat, ataupun gagasan yang diciptakan oleh seseorang. *Discovery* akan berubah menjadi *Invention* ketika masyarakat sudah mulai menggunakan atau menerapkan pembaruan tersebut. Contohnya seperti penggunaan media sosial yang sudah digunakan oleh masyarakat. Hal tersebut merupakan korelasi antara modernisasi dan globalisasi dalam proses perubahan sosial dalam masyarakat.

Dengan adanya perubahan sosial yang disebabkan oleh perkembangan TIK tersebut membawa pengaruh besar untuk masyarakat Indonesia serta mendukung berkembangnya teknologi digital. Teknologi Digital mencakup teknologi informasi dan komunikasi baru seperti Internet, Game Online, Kecerdasaan Buatan, Robotika. Lalu dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi digital ini diperlukan kompetensi digital dimana mencakup 2 hal yaitu keterampilan dasar (berhubungan dengan pengetahuan) dan soft skill (berhubungan dengan sikap dan keterampilan).

Melalui perubahan teknologi digital ini membawa dampak atau pengaruh dalam segala bidang baik pengaruh positif ataupun pengaruh negatif, lalu dengan adanya perkembangan teknologi ini sebagian besar kehidupan manusia pun didukung oleh perkembangan teknologi ini. Misalnya, manusia melakukan transaksi jual ataupun beli cukup melewati handphone, membeli sesuatu menggunakan aplikasi uang digital atau e-money, bahkan manusia pun melakukan pekerjaannya dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada tanpa harus pergi ke kantor ataupun bertemu langsung dengan rekan kerja.

Dari hal tersebut berkembanglah istilah *Digitalisasi* adalah teknologi yang tidak lagi menggunakan manusia atau manual, tetapi digitalisasi merupakan sistem pengoperasian yang otomatis terhubung dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer, dimana sistem digital merupakan sebuah bentuk perkembangan dari sistem analog (Aji, 2016). Perubahan sistem digital ini telah mengubah banyak hal yang membuat kegiatan manusia menjadi lebih efisien dan fleksibel, serta manusia dapat melakukan kegiatannya kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan adanya digitalisasi ini diperlukannya kompetensi literasi digital yang harus dipahami oleh setiap individu, agar ketika mengakses teknologi digital ini bisa lebih aman dan nyaman, khususnya bagi orangtua agar peserta didik bisa terkontrol ketika menggunakan gadget atau handphone.

Literasi Digital terdiri dari 2 kata yaitu “literasi” dan “digital” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) literasi adalah kemampuan atau keterampilan individu dalam berbahasa yang meliputi kegiatan membaca, menulis berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan digital artinya adalah kecerdasan buatan dimana sebagian besar kegiatan manusia didasarkan oleh sistem komputerisasi. Literasi Digital melibatkan beberapa faktor diantaranya meliputi keterampilan kognitif, motoric, sosiologis, dan emosional yang kompleks yang dibutuhkan oleh individu dalam hal ini khususnya peserta didik agar penggunaan media digital berfungsi secara efektif. (Elyumi Hanik).

kompetensi digital dimana mencakup 2 hal yaitu keterampilan dasar (berhubungan dengan pengetahuan) dan soft skill (berhubungan dengan sikap dan keterampilan).

Melalui perubahan teknologi digital ini membawa dampak atau pengaruh dalam segala bidang baik pengaruh positif ataupun pengaruh negatif, lalu dengan adanya perkembangan teknologi ini sebagian besar kehidupan manusia pun didukung oleh perkembangan teknologi ini. Misalnya, manusia melakukan transaksi jual ataupun beli cukup melewati handphone, membeli sesuatu menggunakan aplikasi uang digital atau e-money, bahkan manusia pun melakukan pekerjaannya dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada tanpa harus pergi ke kantor ataupun bertemu langsung dengan rekan kerja.

Dari hal tersebut berkembanglah istilah *Digitalisasi* adalah teknologi yang tidak lagi menggunakan manusia atau manual, tetapi digitalisasi merupakan sistem pengoperasian yang otomatis terhubung dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer, dimana sistem digital merupakan sebuah bentuk perkembangan dari sistem analog (Aji, 2016). Perubahan sistem digital ini telah mengubah banyak hal yang membuat kegiatan manusia menjadi lebih efisien dan fleksibel, serta manusia dapat melakukan kegiatannya kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dengan adanya digitalisasi ini diperlukannya kompetensi literasi digital yang harus dipahami oleh setiap individu, agar ketika mengakses teknologi digital ini bisa lebih aman dan nyaman, khususnya bagi orang tua agar peserta didik bisa terkontrol ketika menggunakan gadget atau handphone.

Literasi Digital terdiri dari 2 kata yaitu “literasi” dan “digital” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) literasi adalah kemampuan atau keterampilan individu dalam berbahasa yang meliputi kegiatan membaca, menulis berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan digital artinya adalah kecerdasan buatan dimana sebagian besar kegiatan manusia didasarkan oleh sistem komputerisasi. Literasi Digital melibatkan beberapa faktor diantaranya meliputi keterampilan kognitif, motorik, sosiologis, dan emosional yang kompleks yang dibutuhkan oleh individu dalam hal ini khususnya peserta didik agar penggunaan media digital berfungsi secara efektif. (Ely umi Hanik,

2020). (Hague, 2010:2 dalam (Kurnianingsih et al., 2017) menjelaskan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang bervariasi, untuk menciptakan, berkolaborasi dan berkomunikasi lebih efektif, dan untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses literasi digital tersebut. Dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan sebuah kemampuan seseorang untuk menggunakan, membaca, menganalisis dalam penggunaan digital, agar penggunaan dari media tersebut tidak di salah gunakan dan jika mendapatkan informasi dapat diolah terlebih dahulu.

Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, Berkreasi dan Deloitte (Adikara et al., 2021) terdapat 4 Area Kompetensi dari literasi digital yaitu, (1) *Digital Skills*, (2) *Digital Culture*, (3) *Digital Ethics*, dan (4) *Digital Safety*. Dalam menggunakan media sosial diperlukan nya pemahaman 4 area kompetensi literasi digital, terutama perihal tentang *Digital Safety* yang perlu diperhatikan baik oleh orang tua maupun peserta didik. Sebab media sosial sudah digunakan oleh manusia baik dari balita hingga lansia. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah perhatian orang tua terhadap peserta didik ketika peserta didik menggunakan media sosial ataupun gadget. Berdasarkan pemaparan diatas pada tahun 2018 kementerian kominfo dan siberkreasi menemukan peningkatan kasus kejahatan di dunia maya salah satunya adalah *cyber crime* atau kejahatan online yang menjerat anak-anak terus meningkat setiap tahun nya dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1. 1

### Angka Kejahatan 2014-2018

Dapat di lihat dari gambar di atas kejahatan di dunia maya dari tahun ke tahun semakin meningkat hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya salah satunya adalah kurangnya kewaspadaan orang tua dalam

melindungi dan memantau aktivitas *digital* anak-anak selain itu pula KPAI menjelaskan bahwa kasus kejahatan yang terjadi di media *digital* adalah pornografi, kejahatan ini memposisikan anak bukan lagi sebagai korban namun sudah menjadi kanak-anak sebagai pelaku kejahatannya. Bentuk kejahatan pornografi ini berbentuk seksual online, sexting, sextortion bahkan yang lebih parahnya anak dijadikan objek prostitusi online. Ditjen Aptika menyebutkan pada tahun 2011 sampai 2019 kasus pornografi dan *cybercrime* menempati peringkat ke 3 dengan jumlah 3.922 kasus. Maka dari itu untuk mengatasi masalah tersebut peran orang tua sangat dibutuhkan khususnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gawai dan media sosial oleh anak.

Orang tua memiliki peran dalam membimbing sikap serta keterampilan yang mendasar (Nurlaeni & Juniarti, 2017). Bermain gadget ataupun media sosial merupakan keterampilan dan kemampuan mendasar yang sudah pasti dipahami oleh orang tua, maka dari hal tersebut diperlukannya bimbingan atas keterampilan tersebut ketika peserta didik bermain atau mengakses baik gadget ataupun media sosial. Peserta didik adalah subjek pendidikan dimana mereka harus terlibat dalam memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar sehingga tidak dianggap sebagai objek atau sasaran pendidikan (Fauziyati, 2018).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi yaitu;

1. Maraknya kasus kejahatan di dunia *digital* mengenai keamanan digital;
2. Penanganan kuratif mengenai kasus rekam jejak digital;
3. Belum terungkapnya data literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar mengenai pengamanan perangkat digital ?
2. Bagaimana literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar mengenai rekam jejak digital ?

melindungi dan memantau aktivitas *digital* anak-anak selain itu pula KPAI menjelaskan bahwa kasus kejahatan yang terjadi di media *digital* adalah pornografi, kejahatan ini memposisikan anak bukan lagi sebagai korban namun sudah menjadi kanak-anak sebagai pelaku kejahatannya. Bentuk kejahatan pornografi ini berbentuk seksual online, sexting, sextortion bahkan yang lebih parahnya anak dijadikan objek prostitusi online. Ditjen Aptika menyebutkan pada tahun 2011 sampai 2019 kasus pornografi dan *cybercrime* menempati peringkat ke 3 dengan jumlah 3.922 kasus. Maka dari itu untuk mengatasi masalah tersebut peran orang tua sangat dibutuhkan khususnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gawai dan media sosial oleh anak.

Orang tua memiliki peran dalam membimbing sikap serta keterampilan yang mendasar (Nurlaeni & Juniarti, 2017). Bermain gadget ataupun media sosial merupakan keterampilan dan kemampuan mendasar yang sudah pasti dipahami oleh orang tua, maka dari hal tersebut diperlukannya bimbingan atas keterampilan tersebut ketika peserta didik bermain atau mengakses baik gadget ataupun media sosial. Peserta didik adalah subjek pendidikan dimana mereka harus terlibat dalam memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar sehingga tidak dianggap sebagai objek atau sasaran pendidikan (Fauziyati, 2018).

#### **1.4 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi yaitu;

1. Maraknya kasus kejahatan di dunia *digital* mengenai keamanan digital;
2. Penanganan kuratif mengenai kasus rekam jejak digital;
3. Belum terungkapnya data literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar.

#### **1.5 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar mengenai pengamanan perangkat digital ?
2. Bagaimana literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar mengenai rekam jejak digital ?

3. Bagaimana literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar mengenai pengawasan keamanan digital bagi peserta didik ?

### **1.6 Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan “Literasi Digital Safety Orangtua Peserta Didik Sekolah Dasar” Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah;

1. Mendeskripsikan literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar mengenai pengamanan perangkat digital;
2. Mendeskripsikan literasi digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar mengenai rekam jejak digital;
3. Mendeskripsikan literasi digital *safety* orang tua peserta didik mengenai keamanan digital bagi peserta didik.

### **1.7 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang akan diperoleh, yaitu sebagai berikut:

#### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Hasil deskripsi yang dihasilkan dapat memberikan sumbangan atau kontribusi keilmuan dalam bidang literasi digital *safety* atau sebagai bahan rujukan bagi penelitian lain terutama dalam digital *safety*.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Dapat dijadikan sumber rujukan bagi masyarakat umum khususnya untuk di lingkungan PGSD;
2. Dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi masyarakat dalam hal ini orangtua, guru, peserta didik untuk dijadikan sebagai pengetahuan tentang digital *safety* orang tua peserta didik sekolah dasar.