

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi, informasi dan komunikasi saat ini sangat mempermudah kehidupan manusia. Dengan menggunakan bantuan TIK semua hal terkait komunikasi menjadi lebih mudah dibantu dengan adanya komputer, internet, telepon seluler dan berbagai alat teknologi komunikasi lainnya. Teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) membuat banyak teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Penanganan ini meliputi pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran hingga penyajian informasi. Teknologi sendiri berasal dari kata *techno* yang artinya teknik, seni atau keterampilan sedangkan logos yang diartikan sebagai ilmu pengetahuan. Maka teknologi diartikan sebagai suatu pengetahuan ilmiah, seni dan keterampilan. (Miningsih, 2015). Informasi didefinisikan sebagai data yang diproses kedalam bentuk pembelajaran yang bermakna (shore, 1988, hlm. 22). Teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) merupakan media yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan ataupun informasi dari individu kepada pihak lainnya sebagai bentuk interaksi secara langsung maupun tidak langsung dalam rangka mempermudah manusia untuk berkomunikasi dari jarak jauh. (Siti & Nurizzati, 2018). Kemajuan Teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) telah banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat, terutama masyarakat Indonesia dalam menjalankan kegiatannya sehari-hari. Teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) dapat mempermudah kehidupan manusia, dengan menggunakan Teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) dapat menyatukan individu dengan lainnya meskipun dengan jarak antar benua sekalipun. Hal tersebut berdampak sangat baik terhadap kemajuan komunikasi pada era milenial.

Sosial media sangat berpengaruh untuk kehidupan saat ini. Beberapa media yang digunakan seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Instagram* hingga *Tiktok* sangat mempermudah dalam manusia khususnya di bidang komunikasi. Selain

dibidang komunikasi, Teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) juga memiliki pengaruh yang besar dibidang pendidikan. Penggunaan Teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran mulai dari eksplorasi materi pembelajaran sampai dengan konsultasi serta diskusi dengan ahli dibidang tertentu yang dapat dilakukan tanpa adanya batasan yang dialami dalam mengakses informasi. Terdapat beberapa perbedaan mendasar antara teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Dimana teknologi komunikasi diartikan sebagai alat yang menambah kemampuan seseorang dalam berkomunikasi sedangkan teknologi informasi merupakan suatu pengerjaan data oleh komputer dan telekomunikasi. Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) memberikan pengaruh yang besar bagi masyarakat baik untuk orang dewasa maupun anak-anak. Pada kegiatan pembelajaran, teknologi membawa pengaruh yang besar terhadap peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki pengaruh penting dalam kehidupan pada era modern yang sudah berkembang ini.

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 orang tua agar peserta didik bisa terkontrol ketika menggunakan gadget atau handphone.

Literasi Digital terdiri dari dua 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. (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.

Peserta didik menurut ketentuan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang mencoba mengembangkan kemampuann dirinya dari proses pembelajaran yang

tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik merupakan individu yang mempunyai pilihan untuk menempuh pendidikannya sesuai dengan yang diinginkannya (kirom Askhabul, 2017) Pendapat lain juga menjelaskan bahwa peserta didik diartikan sebagai individu yang belum dewasa yang memerlukan bimbingan dari orang yang dewasa atau pendidik dengan tujuan untuk mengantarkannya menuju suatu pematangan diri (harahap Musaddad, 2016). Peserta didik dalam pendidikan merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan menjadi manusia yang mempunyai ilmu dan mampu menjalankan fungsinya sebagai peserta didik semestinya. Undang-undang Republik Indonesia pasal 1 ayat 4 Nomor 20 Tahun 2003 mengartikan peserta didik sebagai bagian masyarakat yang berusaha mengembangkan pribadinya melalui proses pendidikan di jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Dapat disimpulkan peserta didik adalah individu yang masih memerlukan bantuan seseorang agar dirinya menjadi orang dewasa melalui pembelajaran yang ia peroleh baik di sekolah ataupun di rumah.

Maraknya penggunaan gawai saat ini memang tidak melihat usia, bahkan peserta didik pun sudah menggunakan gawai untuk belajar seperti mencari informasi dari internet. Namun penggunaan internet yang tidak terbatas akan memberikan dampak buruk terhadap perkembangan kepribadian siswa. Pada saat ini marak terjadi pelanggaran norma-norma yang terjadi di sosial media. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik terhadap aturan-aturan yang harus dilaksanakan dalam penggunaan sosial media. Peserta didik di era modern ini juga perlu memahami pentingnya peningkatan kemampuan literasi numerasi, literasi baca tulis, literasi sains, literasi finansial, literasi , literasi budaya dan kewargaan dan literasi digital. Penggunaan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) akan berdampak buruk jika kurangnya pemahaman peserta didik dalam beberapa literasi tersebut, salah satu yang penting untuk dipahami peserta didik adalah literasi digital.

Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Literacy*, menjelaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami

dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang sangat luas yang di akses lewat perangkat komputer (Elya umi Hanik, 2020). Canigo (2013:8) juga berpendapat bahwa literasi digital meliputi pengertian tentang web dan mesin pencari, dalam mengomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media (Pratiwi, n.d.). Menurut Kominfo Siberkreasi & Deloitte (2020) terdapat empat area kompetensi yaitu, (1) *digital skills*, (2) *digital culture*, (3) *digital ethics*, (4) *digital safety*. Masing-masing area tersebut dapat diartikan sebagai berikut: 1) *digital skill* merupakan kemampuan seseorang dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak TIK serta sistem operasi digital; 2) *digital culture* merupakan kemampuan seseorang dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila Bhineka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari; 3) *digital ethics* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan media sosial ataupun perangkat digital dengan menreapkan etika (*nettiquette*); dan 4) *digital safety* merupakan kemampuan seseorang dalam memahami keamanan digital. (Adikara et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan *digital safety* sebagai bahan untuk mengungkap informasi tingkat pemahaman peserta didik dalam aspek keamanan digital. *Digital safety* memiliki beberapa aspek menurut (Kominfo, Siberkreasi dan Delpittr, 2020) indikator kemampuan keamanan digital antara lain, (1) pengamanan perangkat, (2) Pengamanan identitas digital. (3) mewaspadaai penipuan digital. (4) Memahami rekam jejak digital, (5) memahami keamanan digital. Aspek yang digunakan dalam penelitian ini adalah memahami rekam jejak digital dan keamanan digital terhadap peserta didik sekolah dasar, penelitian ini dilakukan untuk mengungkap literasi keamanan digital peserta didik serta kebijakan penggunaan internet agar terhindar dari macam-macam kejahatan hingga pelecehan secara digital (Yunita, dkk., 2022).

Tanpa kita sadari dalam kehidupan kita sehari-hari meninggalkan sebuah jejak digital di dunia maya. Dengan kehidupan seperti itu kita juga telah meningkatkan kejahatan di dunia maya dengan mengakses perangkat lunak,

handphone, dan menyambungkannya dengan internet dengan begitu secara tidak sadar kita telah memberikan akses pada pihak lain yang sudah mengetahui kehidupan kita sehari-hari. (Adikara et al., 2021). Tidak hanya perangkat digital termasuk juga situs web yang dikunjungi, komentar yang di tinggalkan dalam foto yang diunggah, email yang dikirim, dan berbelanja online. Apabila kita mengunjungi situs web melalui history pada browser seseorang bisa melihat bukti mana saja situs yang sudah seseorang itu kunjungi. Maka dari itu kita harus lebih berhati-hati terutama bagi peserta didik yang masih awam menggunakan alat digital.

Seiring berjalannya waktu penggunaan handphone bukan hanya untuk memfasilitasi siswa belajar di rumah maupun di sekolah, tetapi peserta didik juga sudah menggunakan handphone untuk menggunakan media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *whatsapp* bahkan *tiktok* khususnya pada peserta didik kelas tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Finkelhor, dkk. (2021) yang menjelaskan pendidikan privasi di mana pendidikan privasi dan keterampilan privasi tidak bisa dipaksakan sebagai strategi utama untuk menjaga anak muda aman dari bahaya online yang paling timbul seperti eksploitasi seksual dan intimidasi. Hal yang hampir serupa juga telah diteliti oleh Ardiansyah, dkk. (2021) di mana pada penelitian ini guru telah memiliki kesadaran tentang digital safety. Namun, dalam pembinaan terkait digital safety terhadap siswa masih sebatas perlindungan kesehatan dan kemasalahan. Sehingga dilihat dari penelitian yang telah dilakukan yang membahas terkait digital safety dalam bermedia sosial, peneliti bermaksud untuk mengungkap tingkat literasi digital *safety* peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Literasi *Digital Safety* terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar di Kecamatan Cineam”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum terungkapnya data literasi digital *safety* terhadap rekam jejak digital pada peserta didik sekolah dasar di Kecamatan Cineam.
2. Belum terungkapnya data literasi digital *safety* tentang keamanan digital pada peserta didik sekolah dasar di Kecamatan Cineam.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana literasi digital *safety* peserta didik pada aspek rekam jejak digital ?
2. Bagaimana literasi digital *safety* peserta didik pada aspek pemahaman terhadap keamanan digital ?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengungkap data literasi digital *safety* pada peserta didik sekolah dasar di Kecamatan Cineam“.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan literasi digital *safety* peserta didik terhadap aspek rekam jejak digital
2. Mendeskripsikan literasi digital *safety* peserta didik terhadap aspek pemahaman keamanan digital

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dirumuskan sebagai berikut

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam terungkapnya data literasi digital peserta didik sekolah dasar.

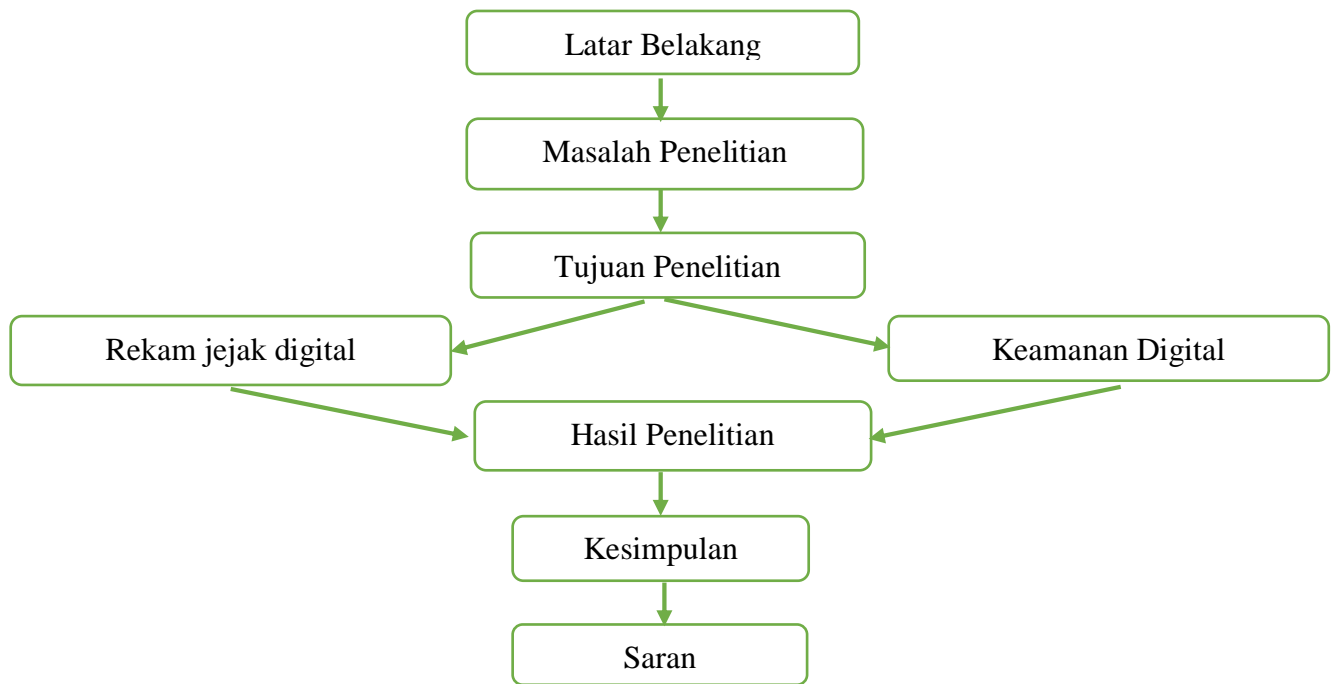
1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- 1) dapat dijadikan sebagai sumber rujukan dalam mengetahui data tentang tingkat literasi digital *safety* peserta didik sekolah dasar;
- 2) dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi masyarakat, lingkungan sekolah, dan orang tua sebagai pengetahuan literasi keamanan digital; dan
- 3) informasi tingkat literasi digital *safety* peserta didik dapat dijadikan sebagai acuan dasar pengembangan edukasi literasi digital di sekolah dasar.

1.6 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

Penggunaan media sosial atau gadget memiliki batasan-batasan khusus bagi penggunaannya, melalui batasan-batasan tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami, mengerti, dan mencermati setiap kegiatan yang akan dilakukan, karena jika peserta didik tidak mencermati penggunaan media sosial maka hal tersebut dikhawatirkan akan menjadi awal peserta didik terpapar informasi atau media yang seharusnya belum mereka terima. Selain itu, jika peserta didik diberikan waktu penuh dalam mengakses *gadget* maka bisa aja peserta didik mengakses aplikasi atau konten-konten yang tidak sesuai dengan usianya. Salah satu hal yang penting untuk dipahami adalah *digital safety* karena pada kenyataannya, pelaksanaan *digital safety* masih terdapat banyak kendala seperti masih banyaknya peserta didik yang menggunakan media sosial secara bebas dan semena-mena yang tanpa mereka sadari bahwa yang telah mereka akses merupakan konten-konten ataupun aplikasi yang tidak sesuai dengan usianya. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan perlunya penelitian terkait persepsi peserta didik terhadap *digital safety*.

