

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, teknologi dan informasi semakin lama semakin berkembang dan semakin canggih. Hampir semua informasi diterima melalui teknologi digital. Teknologi digital telah menyebabkan informasi yang diproduksi, dikelola, dan didistribusikan dalam berbagai media menjadi sedemikian mudah berkembang dengan pesat.

Masyarakat juga sudah menyadari bahwa teknologi merupakan kebutuhan dasar. Hal yang tidak dapat dipungkiri lagi karena semua informasi dan kebutuhan segera dapat diakses terlebih bagi para profesional di segala bidang sesuai dengan profesi yang digeluti. Kemajuan teknologi digital sudah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat mulai dari aspek politik, ekonomi, sosial, budaya (poleksosbud) sampai ketahanan dan keamanan negara. Oleh karena itu, keuntungan perkembangan teknologi tersebut bermanfaat dalam berjalannya kegiatan pada aspek-aspek

diatas yang masing-masingnya dapat terlihat di kehidupan sehari-hari para profesional setiap bidang tersebut.

Dalam bidang ekonomi, setiap sektor perekonomian juga menggunakan hasil dari perkembangan teknologi digital seperti sekarang semakin banyak pasar swalayan yang pengoperasiannya menggunakan alat-alat berteknologi misalnya, mesin kasir yang terhubung langsung dengan mesin pembaca harga barang (*barcode*), serta kemasan-kemasan produk yang semakin menarik karena dikreasikan dengan mesin-mesin produksi yang berteknologi canggih. Semakin teknologinya canggih, perekonomian negara tersebut semakin meningkat sesuai minat pasaran.

Dalam bidang sosial kita bisa lihat dan rasakan sampai saat ini yang terjadi pada masyarakat khususnya di Indonesia. Hampir setiap lapisan masyarakat di Indonesia kini menggunakan alat komunikasi tanpa kabel dan dapat memberikan layanan yang diinginkan, salah satunya *smartphone*. Hadirnya *smartphone* dimaksudkan untuk memudahkan komunikasi dalam bentuk mulai antar individu hingga kelompok (*grouping*). Menurut data dari eMarketer pada tahun 2015, diperkirakan pengguna *smartphone* mencapai 52 juta. Angka ini diprediksi akan terus bertambah lagi menjadi 69 juta pada 2016 dan

87 juta pada 2017¹. Masih banyak lagi bidang yang merasakan manfaat dengan kehadiran teknologi digital.

Terakhir, yang harus sangat diperhatikan yaitu teknologi digital dalam pendidikan. Setiap negara memiliki ragam sistem dalam pendidikan. Contohnya pendidikan di Indonesia yang beragam mulai dari pendidikan formal, pendidikan berbasis alam, *homeschooling*, pendidikan luar sekolah, juga merujuk pada pendidikan ilmu yang berlandaskan agama seperti pondok pesantren. Dari semua sistem pendidikan tersebut tidak lepas dari teknologi digital yang selalu berkembang, menghasilkan produk yang baru, baik produk yang berupa perangkat keras maupun model pembelajaran dalam bidang pendidikan. Saat ini banyak produk yang berteknologi canggih untuk digunakan sebagai media belajar pada suatu sistem pendidikan yaitu, seperangkat komputer *PC*, proyektor, *LCD*, speaker, papan himbauan digital, denah sekolah digital, dan seperangkat audio visual multimedia seperti alat pengoperasi pertelevisian, radio dan alat pembuatan film. Teknologi digital juga selalu berkembang dan berkontribusi dalam menciptakan model pembelajaran, yang selalu menjadi evaluasi hasil belajar pada peserta didik yang menerapkan model pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang ada saat ini

¹ <http://tekno.liputan6.com/read/2381876/20-pengguna-smartphone-di-indonesia-rakus-konsumsi-data>. Diakses pada Senin, 4 Januari 2016 pukul 15.00 WIB.

yaitu, *e-learning* (belajar berbasis elektronik), *online learning* (belajar berbasis internet), dan lain-lain. *Online learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau pembimbingan, atau sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Model pembelajaran yang semakin banyak jenisnya ini bertujuan menciptakan proses belajar yang sesuai pada kondisi peserta didiknya dan menghasilkan ketercapaian nilai dalam tingkat pendidikan yang nantinya akan menjadi tolok ukur kualitas baik bagi peserta didik maupun institusi pendidikan tersebut. Dengan menunjukkan kualitas itulah maka akan menjadikan sumber pengetahuan pada perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan.

Dalam aspek pendidikan, era teknologi digital tidak hanya mempengaruhi perubahan bentuk pada alat atau media pendidikan tetapi juga mempengaruhi pencarian pada sumber belajar yang saat ini berbasis digital. Sumber belajar yang berbasis digital bermacam-macam, diantaranya adalah *e-book* atau *electronic book*, *e-journal*, *e-library*, *youtube* dan lain-lain. Di Amerika Serikat (AS). *Association of American Publisher* (AAP) mengungkapkan data penjualan dari para penerbit AS, total penjualan eBook pada Februari 2011 lalu mencapai

US\$ 90,3 juta. Pasar eBook di Amerika mengalami pertumbuhan 202,3 persen dalam penjualan Februari dibandingkan dengan bulan yang sama pada tahun lalu (2010)². Sedangkan di Indonesia menurut survey dari IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia) pada tahun 2015, “beberapa penerbit besar di Indonesia telah menerbitkan buku-buku mereka dalam format buku digital atau format digital lainnya. Hal ini menunjukkan munculnya kebutuhan akan buku-buku digital di Indonesia dan juga mendorong munculnya berbagai toko buku digital. Meskipun bertumbuh, penjualan eBook masih kurang dari 2% pada pasar buku lokal”³.

Menurut survey yang dilakukan google, *Head of Marketing Google Indonesia* Veronica Utami mengungkapkan peningkatan pengguna youtube di Indonesia dari tahun ke tahun mencapai 600% berdasar data kuartal ketiga 2015 dibandingkan tahun sebelumnya. Pertumbuhan ini lebih besar tiga kali lipat dari negara lain di Asia Pasifik.⁴

Kemajuan teknologi digital yang semakin signifikan telah menunjang pengembangan-pengembangan pada variasi sumber

² <http://www.buku-e.lipi.go.id/utama.cgi?artikel&1321295564&&1>. Diakses pada Minggu, 13 September 2015 pukul 11.30 WIB

³ <http://www.ikapi.org/component/k2/item/60-data-perbukuan-indonesia>. Diakses pada Minggu, 13 September 2015 pukul 11.30 WIB

⁴ <http://www.indotelko.com/kanal?c=in&it=Indonesia-Kuasai-Pertumbuhan-Pengguna-YouTube-Asia-Pasifik>. Diakses pada Minggu, 13 September 2015 pukul 11.35 WIB

belajar yang pemanfaatannya juga harus diimbangi berdasarkan pada kemampuan peserta didik dalam menggunakan alat atau teknologi yang canggih. Oleh karena itu, dalam menerima kemajuan teknologi digital, peserta didik dalam pemanfaatan sumber daya yang sudah berbentuk atau berbasis digital perlu meningkatkan kemampuan dalam melek digital, sehingga peserta didik pun akan mampu untuk menggali ilmu pengetahuan yang bersamaan dengan majunya teknologi digital ini.

Dalam kenyataannya, kegiatan proses belajar dan mengajar menjadi lebih efisien karena adanya penggunaan media pembelajaran yang semakin berkembang, sehingga memberikan keuntungan pada peserta didik untuk mudah memahami pelajaran. Karena tampilan visual yang lebih nyata, memberikan persamaan persepsi yang diterima oleh peserta didik dengan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda. Pendidik pun mendapatkan kepuasan dalam menyampaikan materi karena penggunaan media pembelajaran memberikan kemudahan untuk menyatukan persepsi peserta didik yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda tersebut. Sehingga suasana kegiatan belajar dan mengajar lebih hidup dikarenakan dapat merangsang keingintahuan yang lebih pada

peserta didik. Yang kemudian terjadilah interaksi yang baik antara peserta didik dengan pendidik.

Dengan kondisi yang demikian, hal tersebut dapat memberikan dampak yang positif karena kedua belah pihak, baik peserta didik maupun pendidik termotivasi dengan suasana proses belajar dan mengajar yang aktif. Dampak keuntungan yang lain juga memberikan kemudahan-kemudahan dalam mencari sumber data, efisiensi waktu proses pembelajaran, hemat biaya penerapan media pembelajaran, mudah dibawa kemana saja, dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Pengetahuan yang berkembang di era digital ini telah mampu mempengaruhi cara berfikir yang lebih mudah untuk dipahami dan memberikan banyak pilihan sumber pengetahuan dari berbagai ranah ilmu pendidikan. Sehingga memacu individu untuk mengolah ilmu pengetahuan menjadi sumber informasi baru. Secara umum masyarakat pun mampu menyerap informasi dengan lengkap dan jelas dari berbagai sumber yang bentuknya berupa teknologi digital. Sementara ilmu pengetahuan yang dibutuhkan oleh masyarakat untuk menjadi sumber, mudah didapat. Bahkan masyarakat secara individu memperoleh keuntungan dalam hal kecepatan mendapatkan informasi dan ketepatan literatur sesuai dengan yang diharapkan juga

keuntungan yang lainnya seperti, bertambahnya kemampuan dalam berkomunikasi, berkembangnya informasi, akurasi dalam mengambil keputusan, mendapat literatur yang benar. mampu mengeksplor kemampuan dari informasi yang diperoleh, meningkatkan keingintahuan yang lebih besar, menuntut kemampuan digital dengan kapasitas yang lebih canggih, menuntut kemampuan teknologi yang dapat menjadi momentum yang lebih besar kemampuannya, kemudahan untuk didistribusikan kepada khalayak sehingga mudah diterima, masyarakat mudah mengolah informasi sedemikian rupa sehingga melahirkan informasi yang lebih baru, sehingga setiap individu mampu menganalisa informasi yang diperoleh, mampu memecahkan setiap masalah (solusi) yang diharapkan, berkontribusi dalam bidang informasi dan komunikasi dan lain sebagainya.

Era digital sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan oleh kebutuhan mahasiswa yang semakin menuntut akurasi dan ketepatan dalam mengambil keputusan, mencari informasi, mengikuti perubahan di segala aspek dan memang sudah seharusnya masing-masing individu membutuhkan teknologi yang mendampingiya namun mudah digenggam seperti laptop, ponsel cerdas dan lain-lain, sehingga dengan istilah hanya meggunakan satu jari mampu menjelajahi dunia. Yang dimaksud adalah

mengkondisikan kebutuhan manusia untuk menjangkau dan memenuhi hasrat keingintahuan sesuai dengan kebutuhan yang dimaksud misalnya, siswa Sekolah Dasar (SD) sudah diperkenalkan untuk mampu mengenal dasar-dasar menggunakan komputer, baik itu *Personal Komputer (PC)*, *laptop* dan *handphone*, sehingga selalu dapat mengikuti perkembangan global yang semakin canggih dan mengenal penggunaan alat digital dengan cara yang benar dan sehat. Lalu siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), ditingkat ini lebih mengkonsentrasikan untuk berselancar mencari data dengan internet dan mengolahnnya menjadi satu kesimpulan yang biasanya diberikan oleh guru sebagai tugas – tugasnya. Untuk tugas di SMA sudah lebih meluas pemahaman dalam berselancar menggunakan teknologi digital bahkan pengembangan-pengembangan informasi lebih luas karena fasilitas sosial media yang mampu untuk berkomunikasi lebih cepat, murah dan tepat.

Di tingkat mahasiswa, penggunaan teknologi digital lebih nyata dan dibutuhkan kelengkapan yang lebih banyak variabelnya, baik yang melakukan penelitian-penelitian bagi tugas mahasiswa. Bahkan kapasitas penggunaan teknologi digitalnya tidak cukup dengan yang biasa-biasa saja melainkan membutuhkan teknologi digital yang lebih tinggi kecanggihannya yang lebih mahal, misalkan membutuhkan

memori yang lebih besar sehingga kemampuan dan kecepatannya lebih dari yang diharapkan. Komunikasi pun dalam bentuk sosial media lebih banyak aktifitasnya dan lebih luas jaringannya sehingga teknologi digital merupakan hal yang konsumtif mendasar yang wajib untuk digenggam sehari-hari.

Jelas dapat kita lihat bahwa aspek perkembangan teknologi digital yang semakin canggih tentu disambut baik oleh mahasiswa dalam sebagai sumber selain buku yang dijadikan sebagai sumber informasi, mendukung penelitian dan menciptakan karya dalam berbagai bidang-bidang yang mereka ambil. Dalam perkembangannya teknologi digital sudah dapat dipadukan dengan kamera yang berbasis pada web sehingga tatap muka lebih dekat meskipun berjauhan lokasi masing-masing. Demikian juga teknologi digital dapat dipadukan dengan perangkat musik sehingga mampu dihasilkan kesempurnaan dalam menyusun tangga nada yang tepat baik tempo maupun iramanya. Selanjutnya sudah dapat dipastikan penggunaan teknologi digital wajib bagi para mahasiswa untuk mempermudah menggali dan menciptakan hal-hal yang baru termasuk ilmu pengetahuan. Melalui dasar-dasar teknologi digital, mahasiswa pun berusaha untuk mendapatkan cara atau metode yang lebih singkat. Dengan fasilitas teknologi yang memadai

mahasiswa dapat menyalurkan inspirasi untuk mengolah tugas dengan perangkat lunak maupun perangkat keras yang canggih dalam menyelesaikan tugas- tugas yang diberikan.

Mahasiswa juga dapat menghitung secara tepat dan dapat menjadwal ulang langkah yang harus diambil di masa datang. Selain itu, mahasiswa juga dapat mengoptimisasi disiplin ilmu yang diperoleh sesuai bidangnya. Sehingga dapat bekerja sesuai dengan *job-description* yang sudah ditentukan. Mahasiswa dapat meminimalisir waktu dan mendapatkan hasil yang maksimal dan dapat mengurangi jenis tugas yang serupa. Mahasiswa dapat mereposisi jenis tugas sehingga hasil yang diharapkan jelas.

Semua jenis kegiatan perkuliahan, baik itu pekerjaan maupun tugas yang berupa tulisan, grafik, gambar maupun gambar gerak sudah bisa dalam bentuk digital seperti diketik pada komputer lalu dikirim ke *e-mail* ataupun *share* ke *blog* atau pun *website* dan lain-lain. Presentasi menggunakan aplikasi power point, pembuatan buku yang tadinya cetak menjadi elektronik dengan berbagai aplikasi dan lain-lain. Sehingga tugas-tugas tersebut yang berkapasitas besar dapat disimpan dalam bentuk *softcopy* yang memiliki kelebihan-kelebihan lain yang lebih canggih dibandingkan dalam bentuk cetak

yaitu dapat disimpan dalam jangka waktu yang lama, dapat dicetak berulang-ulang dan dapat disunting ulang bila ingin diperbaiki.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju terutama dalam dunia pendidikan, maka dibutuhkan kontribusi kesadaran mahasiswa yaitu, *as having a specific set of information skills (e.g., evaluation, searching) applied to text and multimedia information found on the internet and situated in a formal, school-based learning context*⁵ (memiliki kemampuan keterampilan khusus mengolah informasi misalnya, evaluasi, mencari) diterapkan untuk teks dan informasi multimedia yang ditemukan di internet dan secara formal, konteks pembelajaran berbasis sekolah atau yang disebut melek digital (*digital literacy*) pada mahasiswa. Untuk melek digital (*digital literacy*) yang perlu diperhatikan adalah bagaimana teknologi *online learning* sebagai model pembelajaran dan bagaimana teknologi pendidikan menjadikannya sebagai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dengan daya kemampuan *digital literacy* pada mahasiswa menjadikan peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan teknologi digital. Teknologi digital dapat dimanfaatkan dengan baik

⁵Eric M. Meyers, Ingrid Erickson & Ruth V. Small. *Learning, Media and Technology*, 2013 Vol. 38. (London: Routledge Taylor & Francis Group)h. 355

dengan kemampuan melek digital yang mumpuni sehingga membantu peningkatan rasa keingintahuan mahasiswa untuk mencari sumber pengetahuan yang akan dipelajari. Melek digital menjadikan mahasiswa mudah dalam menjalankan proses kegiatan perkuliahan yang berdampingan pada perkembangan teknologi. Sehingga untuk mencapai target dan tujuan dalam kuliah, mahasiswa yang melek digital, dengan memanfaatkan penuh teknologi digital tersebut, yang akhirnya dapat memberikan hasil yang sesuai bahkan mampu diatas standar penilaian.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian hubungan *digital literacy* mahasiswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran online penting untuk dilaksanakan.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah yang dimaksud dengan *digital literacy*?
2. Apakah yang dimaksud dengan belajar online?
3. Bagaimanakah *digital literacy* mahasiswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran online?
4. Bagaimanakah peran mahasiswa dalam pembelajaran *online*?
5. Apakah *digital literacy* mempengaruhi hasil belajar, apalagi ketika online?

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, penelitian ini peneliti membatasi hanya pada hubungan antara *digital literacy* dengan hasil belajar pada pembelajaran *online*.

D. Rumusan Masalah

Apakah *digital literacy* mahasiswa memiliki hubungan dengan hasil belajar pada pembelajaran *online*?