

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era ini, teknologi dan masyarakat seakan-akan telah melebur menjadi satu kesatuan. Sudah tidak lagi bisa untuk dipisahkan. Penggunaan teknologi menjadi sangat *massive* mengingat beragamnya kebutuhan masyarakat. Kehadiran perangkat digital, seperti *smartphone*, laptop, komputer dan juga internet mampu merubah hampir setiap aspek kehidupan. Terbukti dengan banyaknya pengguna internet di dunia. Berdasarkan data dari International Telecommunication Union (ITU), terdapat 5,3 miliar orang atau setara dengan 66% populasi di dunia yang menggunakan internet pada tahun 2022. Selanjutnya menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebut bahwa ada 210.026.769 jiwa yang setara dengan 77,02% dari total populasi sebesar 272.628.600 jiwa penduduk Indonesia pada tahun 2021-2022 yang telah terkoneksi melalui internet (APJII, 2022). Jumlah ini meningkat sebesar 1,17% menjadi 78,19% yang setara dengan 215.626.156 jiwa di tahun 2023. Berdasarkan data pada APJII, mayoritas pengguna internet adalah remaja dengan rentang umur 13-18 tahun dengan presentasi sebesar 99,16%.

Internet membentuk jaringan yang mampu meruntuhkan halangan jarak dan waktu, yang membuat komunikasi serta sosialisasi masyarakat menjadi lebih efektif. Jaringan membuat keterkaitan antar jaringan yang memungkinkan (Eka & Wuryanta, n.d.). Hingga memungkinkan para siswa untuk mendapatkan informasi dengan mudah. Penggunaan teknologi internet memudahkan siswa dalam berinteraksi, berbagi informasi, dan juga mengambil bagian dalam proses pendidikan. Tanpa disadari digitalisasi telah merasuki seluruh aspek kehidupan siswa, termasuk dengan bagaimana mereka berkomunikasi, memperoleh pengetahuan, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Inovasi ini seharusnya memberikan dukungan dan kemudahan

dalam pendidikan siswa, membantu mereka mengatasi tantangan belajar dan beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi.

Saat ini, para siswa telah menjadi generasi yang bertumbuh kembang bersamaan dengan canggihnya teknologi, dimana mereka telah hidup berdampingan dengan beragam bentuk teknologi. Berdasarkan data dari Cambridge Assessment International Education di tahun 2018, menjelaskan bahwa sebanyak 81% siswa di Indonesia memanfaatkan *smartphone* nya untuk melakukan pekerjaan rumah. Di susul dengan 67% lainnya yang menggunakan *smartphone* nya di dalam kelas ketika mereka bersekolah (Aziz et al., 2020). Kemudian, Kominfo dan UNICEF melakukan kerjasama untuk melakukan survey kepada para remaja dalam rentang usia 10-19 tahun, ditemukan bahwa sekitar 79,5% remaja merupakan pengguna internet dan media digital (Febaliza & Oktariani, 2020). Hal ini menunjukkan adanya transisi, yang mana saat ini remaja usia sekolah lebih memilih untuk mencari informasi baru melalui internet dan juga media digital, mereka lebih tertarik dengan pembelajaran yang unik serta praktis yang membuat mereka sangat mudah untuk menerapkannya melalui berbagai aplikasi yang ada dan memiliki keterikatan tinggi pada dunia virtual. Di internet, informasi baik dan buruk tersebar dengan cepat, dan terkadang para remaja akan berhadapan dengan situasi sulit dimana mereka harus membuat keputusan penting dengan cepat dan bertanggung jawab atas konsekuensinya. Untuk menggunakan serta memanfaatkan internet sebaik dan sebijak mungkin, anak-anak dan remaja perlu sekali untuk dipersiapkan dan diberikan edukasi untuk belajar membuat keputusan pintar dalam mengakses internet (Aziz et al., 2020).

Kondisi di atas akan memicu beberapa persoalan. Pertama, ketidaksetaraan atau kesenjangan pada keterampilan dan akses siswa terhadap penggunaan teknologi digital. Adanya perbedaan yang signifikan dalam akses dan pemanfaatan teknologi digital di antara siswa memungkinkan adanya ketidaksetaraan dalam pendidikan. Kesenjangan ini dapat berdampak pada kualitas pendidikan dan persiapan siswa

untuk terjun langsung ke masyarakat yang semakin terdigitalisasi. Kedua, siswa sebagai generasi yang tumbuh bersama dengan teknologi, menciptakan perubahan tentang bagaimana mereka mencari informasi, belajar, dan berinteraksi. Di sisi lain, hal ini juga memunculkan resiko terhadap eksposur pada konten yang tidak sesuai dan keputusan yang kurang bijak saat berinteraksi dengan teknologi digital.

Terdapat beberapa dampak yang perlu diperhatikan dari *massive* nya penggunaan teknologi internet ini. Beberapa diantaranya yang cukup populer adalah berita hoaks, *cyberbullying*, dan pornografi. Pertama, informasi hoaks. Informasi hoaks ini merupakan masalah yang sangat umum di era digital ini. Penyebaran informasi hoaks sangatlah cepat, mengingat jaringan digital yang luas. Sesuai dengan survei yang telah dilakukan oleh Perusahaan Telekomunikasi Indonesia (Mastel) pada tahun 2019, sejumlah 14,70% responden melaporkan bahwa mereka mendapatkan berita salah atau berita menyesatkan sebanyak lebih dari tiga kali dalam sehari. Kemudian, setidaknya sebanyak 34,60% mendapatkan informasi yang salah setiap hari nya. Dijelaskan pula bahwa jaringan sosial menyumbang sebesar 87,5% dari total media yang digunakan untuk menyebarkan berita palsu atau berita hoaks (Prasetio et al., 2023). Hoaks memiliki potensi untuk menyesatkan dan juga mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap informasi salah yang dianggap benar. Hal ini dikarenakan manusia memiliki kecenderungan untuk mempercayai informasi yang sejalan dengan opini dan pendapat yang mereka miliki (Fauzi & Marhamah, 2021). Kedua, *cyberbullying*. *Cyberbullying* merujuk ketika seseorang mendapat perlakuan yang tidak menyenangkan melalui teknologi internet. Pelaku *cyberbullying* menggunakan berbagai sarana teknologi untuk melakukan aksinya. Menurut data, jejaring sosial mencakup 35% dari sarana yang paling sering digunakan, yang diikuti oleh pesan teks sebesar 33%(Rahayu, 2012). Ketiga, pornografi. Menurut H.B Jassin, mendefinisikan pornografi sebagai setiap teks atau gambar yang disusun atau dibuat dengan tujuan untuk memicu perasaan seksual. Pornografi menciptakan imajinasi pembaca yang berkaitan dengan organ genital dan membangkitkan nafsu seksual(Haidar & Apsari, 2020). Indonesia berada di

peringkat ketiga dalam hal jumlah pengguna yang mengakses pornografi terbanyak. Berdasarkan data, didapatkan bahwa sebanyak 94% siswa di DKI Jakarta dan Banten telah terpapar pornografi derajat 1, yaitu siswa melihat berunsur pornografi dalam berbagai bentuk, meskipun kejadian tersebut hanya terjadi sekali atau muncul sebagai pop-up (Maisya & Masitoh, 2019).

Oleh karena itu, diperlukan upaya preventif untuk mengajarkan siswa tersebut dasar-dasar sosialisasi dan keamanan digital, sehingga mereka mampu untuk mengeksplor dunia digital dengan percaya diri, merasa aman, serta mencegah mereka untuk terjun ke berbagai dampak negatif yang ada di dalamnya. Langkah yang di maksud adalah literasi digital. Secara umum, literasi digital adalah bentuk keterampilan atau kemampuan seseorang dalam menggunakan media digital secara efektif sehingga individu mengetahui berbagai tempat dan informasi terkait yang relevan (Limilia & Aristi, 2019). Paul Gilster merupakan tokoh yang pertama kali mengenalkan konsep literasi digital. Gilster menjelaskan mengenai literasi digital melalui buku yang ia terbitkan dengan judul *Digital Literacy* pada tahun 1997. Menurut Gilster, literasi digital adalah kemampuan untuk mampu memahami dan juga menggunakan berbagai bentuk informasi dari beragam format dan sumber (Aziz et al., 2020). Maksud dalam memahami dan menggunakan adalah bentuk-bentuk usaha dari seseorang dalam mencari, menilai, mengerti, mengenal, serta menganalisis kegunaan pemakaian teknologi digital. Literasi digital dimaknai sebagai potensi atau kesanggupan individu dalam memanfaatkan serta menggunakan keterampilan kognitif serta teknis agar mampu menggunakan teknologi dengan tepat dalam melakukan penemuan, pencarian dan mendeskripsikan informasi (Prayoga & Muryanti, 2021). Paul Gilster menjelaskan ada beberapa kemampuan yang harus dimiliki seseorang hingga ia dapat disebut mampu dalam ber-literasi digital, di antaranya; *Internet Searching* (Pencarian di Internet), *Hypertextual Navigation* (Panduan Arah Hypertext), *Content Evaluation* (Evaluasi Konten Informasi), *Knowledge Assembly* (Penyusunan Pengetahuan).

Literasi digital tidak hanya melibatkan aspek teknis seperti pengoperasian perangkat lunak atau perangkat keras. Tetapi juga mencakup berbagai kemampuan berpikir kritis yang memungkinkan mereka untuk mengurai dan menganalisis informasi yang didapatkan dalam lingkungan digital. Peran penting literasi digital dipahami melalui tiga konteks. Pertama, dalam konteks proteksi, literasi digital berperan untuk menyadarkan pengguna internet mengenai resiko yang terkait dengan konten dan penyimpangan perilaku negatif. Melalui pemahaman ini, literasi digital membantu melindungi mereka dari berbagai konten berbahaya dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan aman dan etis di media digital. Kedua, dalam konteks pendekatan instrumental, budaya digital memainkan peran yang cukup penting untuk meningkatkan kemampuan teknis pengguna internet. Dengan mampu memahami cara menjelajahi dan beroperasi di dunia digital, literasi digital memungkinkan individu menggunakan teknologi digital secara efektif dan produktif. Ketiga, dalam konteks pemberdayaan yang menunjukkan bahwa literasi digital telah memberikan kebebasan dan pemberdayaan bagi pengguna internet. Yang mana, mereka dapat menggunakan internet sesuai dengan kebutuhan dan berbagai tujuan pribadi mereka. Maka dari itu, peran penting literasi digital mencakup aspek perlindungan, peningkatan kemampuan teknis, dan pemberdayaan individu untuk berinteraksi dan menggunakan internet secara bijaksana, aman, dan produktif sesuai dengan kebutuhan (Meilinda et al., 2020).

Sebagai agen pertama sosialisasi seorang anak, peran keluarga sangatlah penting untuk membantu mewujudkan tujuan-tujuan dalam tiga konteks literasi digital yang telah dijelaskan sebelumnya. Secara ringkas, keluarga memiliki peran untuk melindungi, membimbing secara teknis dan non teknis, menciptakan lingkungan yang mendukung anak-anak mereka untuk menggunakan teknologi sesuai kebutuhan dan tujuan pribadi mereka, dan memberikan mereka kebebasan dengan panduan dan nilai-nilai untuk penggunaan yang bijak dan tanggung jawab. Penggunaan teknologi digital secara bijaksana dan bertanggungjawab harus di mulai di dalam keluarga sebagai tempat sosialisasi pertama seorang anak.

Lingkungan keluarga yang mendukung dapat mendorong eksplorasi dan pembelajaran dalam dunia digital secara lebih baik. Dengan adanya dukungan dan panduan dari keluarga, remaja akan mendapatkan kesempatan yang jauh lebih baik untuk mengembangkan serta mengeksplorasi kemampuan literasi digital yang mereka perlukan di dalam kehidupan modern yang telah semakin bergantung pada teknologi.

Pada penelitian ini, aspek yang menjadi sorotan adalah status sosial ekonomi keluarga. Menurut Christopher (1997) dalam Zakaria & Nurmayunita (2019), menyebutkan bahwa status sosial ekonomi adalah suatu kedudukan individu di dalam stratifikasi sosial yang di dasarkan pada kemampuan ekonomi, tingkat pendidikan, dan juga pekerjaan (Zakaria & Nurmayunita, 2019). Indikator yang dijelaskan dalam pengertian tersebut secara tidak langsung berpengaruh terhadap tingkat kemampuan remaja dalam ber-literasi digital. Dalam hal ini, indikator diatas mengacu terhadap kemampuan keluarga dalam memfasilitasi remaja untuk memanfaatkan media digital, termasuk pula dalam aspek akses dan juga pemahaman akan literasi digital.

Berdasarkan hasil riset Livingstone (2009) melalui Fatmawati dan Sholikin (2019), menjelaskan bahwa para anak yang berasal dari keluarga dengan kelas ekonomi serta sosial menengah condong memiliki keterampilan digital yang lebih produktif, terampil, serta memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai keamanan dari teknologi digital jika dibandingkan dengan para anak dari keluarga yang ada di garis kelas bawah (Nur Ika Fatmawati & Ahmad Sholikin, 2019). Hal ini karena mereka mampu mendapatkan akses yang lebih luas serta lebih besar kesempatan mereka untuk menggunakan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan. Sebaliknya, anak-anak dari keluarga kelas bawah seringkali hanya terbatas pada penggunaan perangkat gawai untuk tujuan hiburan dan permainan, terutama jika keluarga mereka tidak pernah membahas atau memberikan pemahaman mengenai teknologi digital. Hal ini berimplikasi pada dengan adanya

perbedaan status sosial ekonomi keluarga di dalam masyarakat dapat menimbulkan sebuah kesenjangan digital. Selain itu, kemampuan literasi digital juga diperlukan oleh para remaja sehingga mereka mampu untuk terjun secara langsung serta sanggup untuk bersaing secara global. Sehingga, diperlukan studi yang mampu memberikan sumbangsih untuk mengurangi kesenjangan itu.

Responden yang dipilih peneliti adalah para siswa yang berasal dari SMK. SMK adalah lembaga pendidikan menengah yang secara khusus mempersiapkan siswanya dengan pembelajaran keterampilan praktis dan teknis untuk memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, literasi digital menjadi sebuah kemampuan dan keterampilan yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam banyak sektor pekerjaan saat ini. Hingga penelitian kepada para siswa SMK dapat membantu dalam mengevaluasi kesiapan para siswa untuk masuk ke dunia kerja yang semakin didominasi oleh teknologi digital.

Sekolah yang dijadikan lingkup penelitian ini juga berada di wilayah yang cukup strategis yaitu SMK Islamiyah Serua yang terletak di Kelurahan Serua Kota Depok. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang tidak memiliki aturan zonasi yang mampu melingkup seluruh wilayah di Kelurahan Serua, Depok. SMK Islamiyah Serua memiliki salah satu visi yang berbunyi “mengembangkan kepribadian akhlak mulia dengan melatih, membimbing, dan mendidik siswa dalam rangka penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi”, tetapi sekolah hanya memiliki pembelajaran teknis mengenai literasi digital seperti pembelajaran Microsoft. Sekolah tidak memiliki pembelajaran non-teknis mengenai literasi digital.

Kemudian SMK Islamiyah terletak di Kota Depok. Kota Depok adalah kota sub-urban yang menjadi wilayah penyangga kota Jakarta. Daerah sub-urban sendiri adalah daerah peralihan. Dapat dikatakan juga sebagai wilayah desa-kota. Secara lingkungan, dikatakan sebagai daerah yang ada di antara wilayah perkotaan (urban) dan perdesaan (rural)(Sukirno & Harianto, 2017). Jadi dapat dikatakan daerah ini merupakan daerah yang menampilkan karakteristik desa dan perkotaan di satu

daerah yang sama. Kelurahan Serua, Depok sendiri dipilih karena merupakan wilayah perpindahan serta pertemuan antara dua provinsi yang berbeda yaitu Jawa Barat, dan Banten. Wilayah pertemuan ini membuat arus pertukaran informasi menjadi lebih luas dan beragam.

Penelitian ini meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi digital, khususnya dalam mengatasi ketidaksetaraan akses dan kemampuan siswa. Dengan memahami pentingnya peran keluarga dan berbagai faktor sosial ekonomi dalam mengembangkan literasi digital siswa. Tindakan pencegahan atau preventif dapat dilakukan untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki peluang yang sama dalam menggunakan teknologi digital. Penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk mendorong pemahaman yang lebih inklusif dan mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang diperlukan untuk mampu bersaing di dunia yang semakin terdigitalisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini berupa :

1. Seberapa besar pengaruh status sosial ekonomi keluarga terhadap tingkat kemampuan literasi digital siswa SMK Islamiyah Serua?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berupa :

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh status sosial ekonomi keluarga terhadap tingkat kemampuan literasi digital siswa SMK Islamiyah Serua.

1.4 Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memberikan sumbangsih pengetahuan atau pemahaman baru terhadap literatur ilmiah terkait dengan literasi digital serta status sosial ekonomi dalam sisi sosiologis. Hingga, hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebuah referensi baru bagi penelitian lebih lanjut dalam berbagai konteks yang lebih luas dan berbeda.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini mampu menjadi sebuah dasar untuk pengembangan program serta intervensi yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa di SMK Islamiyah Serua. Dengan memahami bagaimana status sosial ekonomi keluarga memengaruhi kemampuan literasi digital, berbagai program dapat dirancang untuk meningkatkan akses siswa kepada pendidikan, pelatihan, dan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan literasi digital remaja.

1.5 Sistematika Penulisan

Perlu adanya suatu sistem penulisan yang sistematis, mampu membatasi keseluruhan proses penelitian. Berikut sistem penulisan pada penelitian ini.

a. Bagian Muka

Pada bagian muka, berisikan cover yang berisi logo universitas, judul skripsi yaitu “Pengaruh Status Sosial Ekonomi Keluarga Terhadap Tingkat Kemampuan Literasi Digital Siswa SMK Islamiyah Serua” beserta dengan informasi mendukung lainnya seperti identitas penulis, tujuan pembuatan, informasi universitas serta tahun pembuatan

b. Bagian Isi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian yang berjudul “Pengaruh Status Sosial Ekonomi Keluarga Terhadap Tingkat Kemampuan Literasi Digital Siswa SMK Islamiyah Serua” yang membahas mengenai alasan

utama mengapa penulis memilih judul tersebut. Selain itu, akan disertakan pula mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi ringkasan tertulis mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan judul proposal. Kemudian diikuti oleh penjelasan mengenai konsep Status Sosial Ekonomi dan Literasi Digital. Terdapat pula penjelasan mengenai Teori Praktik Sosial oleh Pierre Bourdieu yang akan digunakan. Selanjutnya terdapat kerangka pemikiran penulis terhadap teori dan konsep yang berhubungan. Hipotesis proposal juga dijelaskan dalam bagian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menyajikan penjelasan mengenai metode penelitian yang akan diambil, yaitu metode kuantitatif. Ada pula penjelasan mengenai sumber daya langsung dan tidak langsung yang akan diambil. Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan observasi, distribusi kuesioner menggunakan Google Form, serta studi kepustakaan. Teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah uji statistik korelasi *Pearson Product Moment* yang jika hasilnya menunjukkan adanya korelasi, maka analisis akan dilanjutkan dengan uji statistik Regresi Linear Sederhana dan uji signifikansi yang akan digunakan adalah uji t.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini akan dijelaskan mengenai data yang telah didapatkan sebagai hasil penelitian kemudian dibahas yang dikategorikan sesuai dengan pendekatan, rumusan masalah yang tertulis di bab satu, dan pengujian terhadap hipotesis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi bab kesimpulan dan saran, yang menjelaskan mengenai rangkuman dari hasil penelitian yang telah disusun secara ringkas sesuai dengan hasil analisis data yang telah didapatkan. Serta terdapat pula

saran peneliti kepada berbagai pihak terkait sesuai dengan hasil penelitian yang sudah tercapai.

c. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi daftar referensi atau daftar pustaka yang memberikan sumber atau rujukan yang digunakan peneliti dalam menyusun skripsi ini. Referensi tersebut melibatkan jurnal, temuan penelitian, buku, atau situs *website* relevan.

