

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terjadi secara cepat di era saat ini telah membawa dampak besar dan luas terhadap aspek kehidupan, bahkan pada bidang pendidikan. Penggunaan teknologi digital pada kegiatan pembelajaran kini menjadi tren global yang semakin menonjol. Tren ini mendorong siswa untuk menguasai berbagai keterampilan utama yang berkaitan dengan empat pilar pendidikan seperti *learning to know*, *learning to be*, *learning to do*, dan *learning to live together*. Salah satu keterampilan penting yang tercakup dalam keempat pilar tersebut adalah literasi informasi, yang muncul sebagai konsekuensi dari kemajuan teknologi komunikasi (Putri et al., 2023).

Di Indonesia, setiap warga negara diwajibkan menempuh pendidikan minimal selama 12 tahun. Kewajiban ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan proses yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana serta proses belajar mengajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya. Tujuan dari pendidikan adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat. Pendidikan dapat diselenggarakan melalui tiga jalur, yaitu pendidikan formal, informal, dan nonformal (Syaadah et al., 2023). Berdasarkan Pasal 26 dalam Undang-Undang yang sama, pendidikan nonformal ditujukan bagi masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan sebagai pengganti, pelengkap, atau penambah pendidikan formal dalam rangka mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Pada Ayat 3 pasal tersebut dijelaskan bahwa pendidikan nonformal mencakup program-program seperti pendidikan kesetaraan, kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pemberdayaan masyarakat, pelatihan, serta bentuk pendidikan lain yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat.

Salah satu bentuk dari pendidikan nonformal yang berperan dalam pengelolaan keterampilan diantaranya Sanggar Kegiatan Belajar (SKB). Mengacu pada Pasal 1 Permendikbud Nomor 4 Tahun 2016 tentang alih fungsi SKB menjadi satuan pendidikan nonformal sejenis, SKB adalah unit pelaksana teknis di bawah dinas pendidikan kabupaten/kota yang berwujud satuan pendidikan nonformal sejenis dan berfungsi dalam mengembangkan berbagai program pendidikan nonformal. Sebagai bagian dari pendidikan nonformal, SKB melaksanakan program pendidikan kesetaraan serta pelatihan keterampilan yang umumnya berbentuk kursus. Program pendidikan kesetaraan merupakan satuan pendidikan nonformal yang dirancang untuk melayani peserta didik yang belum menuntaskan jenjang pendidikan formal dan memilih untuk melanjutkan melalui jalur pendidikan nonformal.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) mengungkapkan bahwa Indonesia menempati posisi ke-8 di dunia dalam hal jumlah pengguna gadget, yang mencapai 82 juta orang (Ramadhan, 2024). Namun, kepemilikan gadget tidak selalu diiringi dengan kemampuan atau literasi terhadap informasi digital yang terkandung di dalamnya. Akibatnya, muncul istilah "Gaptek" untuk menggambarkan individu yang kurang memahami teknologi. Menurut Nurul dalam (Ramadhan, 2024), Literasi digital merujuk kemampuan individu mengakses serta memahami informasi yang tersedia dalam media digital berkaitan dengan penggunaan perangkat digital seperti media digital, alat komunikasi, maupun jaringan. Literasi digital memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana seseorang merespons perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Ketika literasi digital rendah sementara penggunaan media sosial tinggi dapat menimbulkan dampak negatif, seperti terjadinya perundungan di dunia maya.

Kemampuan literasi digital adalah kompetensi dasar yang harus dimiliki setiap individu, begitupula warga belajar dalam program kesetaraan. Literasi digital bukan semata-mata berhubungan dengan kemampuan mengoperasikan media digital atau perangkat teknologi, juga mencakup kemampuan dalam mengakses, menilai, dan memanfaatkan informasi secara efektif. Literasi digital merupakan bekal penting yang dimiliki individu guna menghadapi kehidupan yang

semakin kompleks di masa depan. Dalam dunia pendidikan, literasi digital memiliki peranan besar dalam mendukung proses belajar mandiri siswa, serta dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir secara kritis dan kreatif. Warga belajar yang memiliki literasi digital baik umumnya dapat mengoptimalkan berbagai sumber daya daring, sehingga mampu meningkatkan pemahaman pada sumber pembelajaran serta capaian hasil belajar yang diperoleh. Dengan demikian, peningkatan literasi digital pada pendidikan merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan belajar di zaman perkembangan teknologi.

Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam memanfaatkan media digital untuk memperoleh informasi (Putri et al., 2023). Di era digital saat ini, di mana teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, literasi digital menjadi sangat krusial. Secara umum, literasi digital dapat diartikan sebagai keterampilan individu dalam menggunakan media digital untuk mencari informasi yang berguna guna memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang sesuai. Dalam dunia pendidikan, literasi digital memiliki peranan penting dalam mendorong peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Proses pembelajaran dimaknai sebagai hubungan timbal balik peserta didik dan pendidik maupun dengan lingkungan sekitarnya, bertujuan untuk menciptakan perubahan perilaku, baik berupa penambahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Nurmala dalam Rosyid et al., 2019). Sulfemi (2018) menyatakan bahwa keberhasilan mencapai tujuan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh proses pendidikan yang dijalani oleh siswa. Arima (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan ukuran seberapa besar tingkat penguasaan materi peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Prestasi belajar menunjukkan hasil yang diperoleh peserta didik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, pada akhirnya menghasilkan perubahan perilaku, tindakan, serta peningkatan pemahaman melalui pelaksanaan pembelajaran yang dibimbing pendidik menuju arah lebih baik. Dalam proses pendidikan, prestasi belajar menjadi indikator penting untuk menilai tingkat keberhasilan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi dapat

diidentifikasi melalui kegiatan asesmen diatur dalam Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2022 tentang standar penilaian, Pasal 8 Ayat 1 menyebutkan bahwa hasil penilaian harus dilaporkan dalam bentuk laporan kemajuan belajar.

Sanggar Kegiatan Belajar atau yang dikenal dengan SKB Kota Tasikmalaya merupakan lembaga Pendidikan nonformal yang menyelenggarakan beragam program, seperti program kesetaraan, pendidikan anak usia dini atau PAUD, serta lembaga kursus dan Lembaga pelatihan pelatihan. Lembaga ini beralamat di Jl. RE. Martadinata BLK 212 No. 4, Kelurahan Cipedes, Kecamatan Cipedes, Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa tidak semua warga belajar di SKB memiliki tingkat literasi digital yang memadai. Terdapat sejumlah kendala yang menghambat peningkatan literasi digital mereka, salah satunya adalah perbedaan usia di mana sebagian warga belajar merupakan individu yang sudah lanjut usia dan kurang akrab dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, perbedaan latar belakang ekonomi juga menjadi faktor penghambat, karena tidak semua warga belajar memiliki perangkat digital seperti ponsel pintar atau komputer, sehingga akses mereka terhadap teknologi menjadi terbatas. Kondisi ini berpotensi memengaruhi prestasi belajar mereka, mengingat rendahnya literasi digital dapat menghambat kemampuan dalam mengakses dan memanfaatkan informasi yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran.

Literasi digital tidak terbatas kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga meliputi aspek pemahaman serta pemanfaatannya secara bijak untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, tidak semua warga belajar Paket B di SKB Kota Tasikmalaya mampu menerapkan literasi digital secara efektif dan positif. Beberapa di antaranya masih mengalami kesulitan dalam memilah informasi yang akurat, memahami etika berinteraksi di dunia digital, serta menjaga keamanan data pribadi. Akibat dari keterbatasan ini, mereka kerap terjebak dalam penyebaran hoaks, tindakan plagiarisme, atau menggunakan internet untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Rendahnya pemahaman terhadap literasi digital ini dapat memengaruhi prestasi belajar mereka, seperti kesulitan dalam menemukan sumber belajar yang terpercaya, lemahnya kemampuan berpikir kritis, dan kurang optimalnya dalam menyelesaikan tugas akademik. Berbagai tantangan ini berisiko menghambat

keberhasilan mereka dalam meraih tujuan pendidikan, terutama di tengah perkembangan era digital yang semakin kompleks. Literasi digital yang belum memadai berdampak pada kemampuan warga belajar dalam mengakses sumber belajar daring, menganalisis informasi secara kritis, serta mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Berdasarkan uraian di atas, muncul minat atau ketertarikan untuk mengkaji sejauh mana kemampuan literasi digital warga belajar di SKB Kota Tasikmalaya dapat memengaruhi prestasi belajar warga belajar Paket B di SKB Kota Tasikmalaya. Oleh karena itu, judul penelitian yang akan saya teliti adalah **“Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Prestasi Belajar Warga Belajar Paket B di Satuan Non-Formal Sanggar Kegiatan Belajar Kota Tasikmalaya.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi serta latar belakang, identifikasi di lapangan, diantaranya;

1.2.1 Terdapat faktor usia yang bervariasi, dimana warga belajar di skb kota Tasikmalaya berasal dari beragam dengan rentang usia antara 15 hingga 52 tahun.

1.2.2 Terdapat perbedaan latar belakang sosial dan ekonomi yang menyebabkan kesenjangan dalam akses terhadap media digital dan informasi yang didapat

1.2.3 Terdapat tantangan dalam mengintegrasikan literasi digital dalam program kesetaraan

1.2.4 Terdapat indikasi bahwa prestasi belajar warga belajar belum sepenuhnya optimal, yang diduga berkaitan dengan keterbatasan dalam memanfaatkan informasi dari internet secara efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti sebutkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh kemampuan literasi digital warga belajar terhadap prestasi belajar warga belajar di paket B pada program kesetaraan di SKB Kota Tasikmalaya?

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh literasi digital warga belajar terhadap prestasi belajar warga belajar di Paket B pada program kesetaraan di SKB Kota Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini, disusun dengan tujuan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan di bidang Pendidikan Masyarakat, khususnya dalam kajian yang berkaitan dengan literasi digital dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar warga belajar. Temuan tersebut diharapkan mampu memperkaya wawasan akademik mengenai tantangan dan peluang yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada program pendidikan kesetaraan, serta menjadi dasar dalam perumusan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi digital di era saat ini.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Bagi warga belajar, diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu mendorong motivasi untuk membaca serta mengembangkan kemampuan literasi melalui literasi digital, yang pada akhirnya dapat berkontribusi dalam peningkatan prestasi belajar.

Bagi tutor, hasil penelitian dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih menarik, serta membantu dalam menjalankan peran sebagai pendidik melalui perencanaan pembelajaran yang lebih matang.

Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk memperoleh gambaran mengenai prestasi belajar peserta didik dalam kaitannya dengan pengaruh literasi digital.

Bagi pembaca, penelitian ini dimaksudkan untuk memperluas pemahaman tentang pengaruh literasi digital terhadap prestasi belajar warga belajar Paket B di SKB Kota Tasikmalaya.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Literasi Digital

Kemampuan literasi digital didefinisikan sebagai keterampilan warga belajar dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi melalui perangkat digital secara bijak dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat seperti ponsel pintar atau komputer, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis terhadap informasi digital, etika dalam berinteraksi di ruang siber, serta pemanfaatan teknologi untuk keperluan belajar. Namun, berdasarkan kondisi sebenarnya di SKB Kota Tasikmalaya, kemampuan literasi digital warga belajar masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan minimnya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan belajar, baik dalam mencari informasi, mengerjakan tugas, maupun mengikuti pembelajaran daring. Beberapa faktor yang menyebabkan kondisi ini antara lain adalah perbedaan usia, keterbatasan ekonomi, serta kurangnya pendampingan dalam penggunaan teknologi secara produktif.

1.6.2 Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh warga belajar setelah menjalani proses pendidikan, yang biasanya diukur melalui penilaian akademik seperti ulangan, ujian, tugas, atau indikator lainnya. Prestasi ini mencerminkan tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta keterampilan yang diperoleh selama mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan langsung di lapangan, prestasi belajar warga belajar Paket B di SKB Kota Tasikmalaya cukup bervariasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, saya menemukan bahwa tidak semua warga belajar mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu faktor yang terlihat memengaruhi hal tersebut adalah kemampuan warga belajar dalam memanfaatkan sumber belajar digital secara efektif.