

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh pesat dalam kehidupan, mulai dari bidang informatika industri sosial budaya hingga bidang Pendidikan. Peran teknologi di bidang pendidikan sangatlah penting mulai dari mencari referensi hingga mencari materi pelajaran, Menurut (Hanifah et al., 2021) peran teknologi di bidang pendidikan dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih mudah, dan membentuk interaksi lebih bermakna. Selain itu peran teknologi sangatlah penting, karena *user* (Pengguna) bisa menggunakan hanya dengan sekali klik, informasi yang didapatkan pun beragam seperti teks, gambar, video bahkan bisa berbentuk multimedia (A. Karim et al., 2020)

Pendidikan menurut (*Undang Undang No 20 Tahun 2003*, n.d.) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Didalam Pendidikan terdapat kurikulum, Kurikulum mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan, karena kurikulum lah yang mengatur dan mnegarahkan agar tujuan

pendidikan itu dapat tercapai dan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan.

Pemerintah Indonesia selalu memberikan perhatian yang khusus terhadap sektor pendidikan, ini dibuktikan dengan adanya perubahan regulasi di sektor pendidikan untuk menjadikan pendidikan di Indonesia semakin baik (Widiyono & Millati, 2021, p. 2). untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan program “Merdeka Belajar” sebagai arah pembelajaran ke depan. Sejak tahun ajaran baru 2022/2023, kurikulum di Indonesia mengalami perubahan dari Kurikulum 2013 revisi ke Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum terbaru yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Menurut (Yamin et al., n.d., p. 127) konsep dari kurikulum merdeka belajar adalah untuk Penataan ulang dari Pendidikan nasional, untuk memperbarui perubahan dan kemajuan bangsa yang dapat menyesuaikan dengan perubahan zaman. Kebijakan menteri Pendidikan dan kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim, tentang Merdeka Belajar memberikan ruang kebebasan berinovasi, belajar dengan mandiri, dan kreatif kepada guru dan anak (Jatiningsih, 2020, p. 283).

Kurikulum merdeka memfokuskan pada perbaikan kualitas Pendidikan, dengan membarui pola pembelajaran lebih dinamis, di Kurikulum Merdeka ini juga muncul beberapa istilah yang sering digunakan, salah satunya adalah Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

atau disingkat menjadi P5. Berdasarkan Permendikbudristek No. 56/M/2022, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk menguatkan upaya pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan.

Merdeka belajar adalah dasar dari pendekatan berpikir yang dilakukan untuk mengupayakan siswa bisa memilih bakat dan minatnya. Merdeka belajar bisa menjadi lebih efektif dengan skill literasi digital yang dimiliki oleh guru dan siswa. Kemampuan literasi digital merupakan bagian yang mendukung dalam merdeka belajar (Ahmadi, 2022, p. 23) literasi digital merupakan salah satu jenis literasi dari berbagai jenis kemajuan literasi yang muncul terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi (Dewi et al., 2021, p. 5252). Informasi tidak lagi hanya dipahami sebagai huruf dan angka, tetapi mencakup gambar, suara, dan audio-visual yang diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi melalui berbagai media (M. Yanti, 2018, p. 246).

Dari buku literasi digital, UNESCO menjelaskan tentang literasi digital yang berhubungan dengan life skill atau kecakapan, kemampuan ini tak hanya melibatkan teknologi saja tetapi kemampuan untuk belajar berpikir kritis kreatif dan inovatif untuk kompetensi digital. Menurut UNESCO konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi informasi dan komunikasi (Rizal, 2022, p. 6). Sebagai seorang pelajar yang nantinya

akan menghadapi berbagai tantangan di masa depan, wajib membekali diri dengan berbagai keterampilan dan pengetahuan terutama literasi dasar. Literasi digital adalah salah satu literasi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Literasi digital merupakan kecakapan menggunakan media digital dengan beretika dan bertanggungjawab untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi. Dengan melek teknologi digital akan membuat pelajar mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan berkolaborasi dengan banyak orang.

Salah satu tujuan pendidikan di *era society 5.0* adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, selain itu pada abad 21 diperlukan pendidikan tentang kecakapan hidup atau yang dikenal dengan istilah 4C. Maksud 4C disini adalah Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration. Pada penelitian (Kristen & Wacana, 2017, p. 4) mengatakan bahwa aspek berpikir kritis menjadi hal penting dalam mengembangkan kompetensi literasi digital, bahwa berpikir kritis dan evaluasi kritis terhadap apa yang ditemukan dalam internet, serta mampu menerapkan dalam kehidupan.

Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis memiliki kemungkinan memecahkan masalah secara rinci, kreatif, mampu menghadapi kesulitan secara terkoordinasi, dan menyusun rencana yang dianggap relatif baru. Literasi digital juga perlu dikembangkan mulai dari bangku sekolah dasar hingga Pendidikan tinggi (Restianty, 2018).

Pada penelitian ini memfokuskan literasi digital di SMK, Siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan generasi yang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja, Sebagai siswa sekolah menengah kejuruan yang dididik untuk menjadi calon tenaga kerja profesional setelah lulus dari sekolah, mereka perlu mempersiapkan diri dengan membekali diri mereka baik secara pribadi, kompetensi, komunikasi, kerjasama tim, dan skill teknologi untuk memasuki dunia kerja, dalam *era society 5.0* menuntut tenaga kerja dan calon tenaga kerja untuk memiliki skills atau keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan di era ini agar dapat menghadapi *era society 5.0*. Tiga keterampilan yang sangat dibutuhkan di era *era society 5.0* yaitu literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia (Mubarak, 2022).

Penting bagi SMK untuk memperhatikan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam kurikulum dan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan keterampilan literasi digital dan berpikir kritis dalam mata pelajaran yang ada, seperti informatika, Selain itu, SMK juga dapat melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas yang dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis, seperti kegiatan literasi digital dan debat. Dengan demikian, SMK yang memperhatikan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa akan dapat menciptakan lulusan yang siap menghadapi tantangan di era digital dan mampu bersaing dalam dunia kerja yang semakin kompleks dan terus berkembang.

Literasi digital sangat penting bagi siswa SMK karena dengan memahami teknologi digital dan informasi secara lebih baik, siswa akan lebih siap untuk memasuki dunia kerja yang semakin tergantung pada teknologi digital. Peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran Informatika di SMK Se-kota Sintang, SMK dikota Sintang yaitu SMK Karya Bangsa, SMK Negeri 1 Sintang, SMK Budi Luhur Sintang, SMK Muhammaadiyah Sintang, SMK Nusantara Sintang, tetapi pada penelitian ini, peneliti hanya memilih tiga sekolah yaitu SMK Negeri 1 Sintang, SMKS Muhammadiyah Sintang dan SMK Budi Luhur Sintang, peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan dari kelima SMK dikota Sintang, hanya tiga sekolah tersebut yang ada mata pelajaran Informatika. Selain itu peneliti memilih mata pelajaran Informatika, dikarenakan mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran yang berfokus pada teknologi digital dan literasi digital adalah aspek penting dari teknologi digital, Informatika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam era digital saat ini. Kelas X SMK merupakan tingkat awal dalam pembelajaran mata pelajaran Informatika di SMK, sehingga penelitian ini dapat memberikan informasi yang lebih detail tentang bagaimana siswa dalam tahap awal pembelajaran Informatika dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Siswa SMK yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik akan mampu mengenali dan mengevaluasi informasi digital yang mereka temukan di internet, serta mempertimbangkan sumber informasi tersebut

sebelum digunakan dalam pengambilan keputusan atau pembuatan produk digital. Kemampuan berpikir kritis juga membantu siswa untuk mengevaluasi keandalan informasi dan menentukan apakah informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pada penelitian (Putri & Supriansyah, 2021) menyimpulkan bahwa tingkat literasi digital yang tinggi akan dapat mempengaruhi kesiapan kerja generasi z menjadi lebih baik. Di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) hendaknya dapat mengasah keterampilan literasi digital mereka baik yang mencakup hard skill maupun soft skill yang mereka miliki, dengan begitu keterampilan literasi digital mereka dapat meningkat dan dapat menjadi bekal saat memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di sekolah perlu diterapkan literasi digital yang dapat digunakan sebagai alat untuk menumbuhkan, menajamkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran informatika di SMK Se-kota Sintang, peneliti juga ingin mencari tahu seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMK Se-kota Sintang pada mata pelajaran Informatika. Meneliti pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Informatika di SMK Se-kota Sintang dapat memberikan informasi yang berguna bagi

pengembangan pendidikan dan pembelajaran yang lebih efektif di era digital saat ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memilih judul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Se-kota Sintang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana literasi digital di SMK Se-kota Sintang pada mata pelajaran Informatika?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis di SMK Se-kota Sintang pada mata pelajaran Informatika?
3. Seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMK Se-kota Sintang pada mata pelajaran Informatika?
4. Bagaimana penerapan literasi digital dalam pembelajaran informatika didalam kelas?
5. Bagaimana pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari jenis kelamin?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Se-kota Sintang”. Adapun tujuan secara khusus dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bagaimana literasi digital siswa SMK Se-kota Sintang pada mata pelajaran informatika.
2. Mendeskripsikan bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa SMK Se-kota Sintang pada mata pelajaran informatika.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMK Se-kota Sintang pada mata pelajaran Informatika.
4. Mendeskripsikan bagaimana penerapan literasi digital dalam pembelajaran informatika didalam kelas
5. Mendeskripsikan seberapa besar pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari jenis kelamin

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian nanti, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pengetahuan baru tentang pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMK dan dapat menjadi informasi bagi lembaga untuk dikembangkan serta mampu

memberikan solusi dalam proses pembelajaran yang berkembang menuju era digital.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, peneliti juga mengharapkan adanya sumbangan positif secara praktis bagi pihak terkait dalam kegiatan penelitian. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memaparkan tentang pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran informatika di SMK dan bagi peserta didik agar memanfaatkan literasi digital dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki.

b. Manfaat bagi guru

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan informasi tentang pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran informatika di SMK, sehingga guru berupaya untuk selalu mengajar dengan maksimal selama proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan teknologi.

c. Bagi sekolah

Menjadi gambaran tentang kemampuan dalam hal pemahaman baik kualitas yang memberi peran bagi keberhasilan seluruh rangkaian proses belajar khususnya dalam pengembangan

literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran informatika Di SMK.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui pengaruh literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran informatika di SMK, melalui penelitian ini akan memberikan pengetahuan yang luas.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pelaksanaan literasi digital kepada mahasiswa sehingga mahasiswa sebagai calon guru memiliki bekal untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran baik kepada peserta didik maupun untuk mahasiswa sendiri.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

1. Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan individu untuk mengakses, mengevaluasi, menggunakan, berbagi, dan membuat informasi secara efektif dan efisien menggunakan teknologi digital. Literasi digital meliputi keterampilan teknis, seperti pengoperasian perangkat lunak

dan perangkat keras, serta keterampilan kognitif, seperti kemampuan untuk menilai keandalan informasi dan kreativitas dalam menghasilkan informasi baru.

Kemampuan literasi digital menjadi semakin penting di era digital yang serba cepat dan terus berkembang ini, karena informasi dan teknologi semakin meluas dan menyebar ke seluruh bidang kehidupan. Dengan memiliki kemampuan literasi digital yang baik, individu dapat memperoleh informasi yang akurat dan berguna, berkomunikasi secara efektif, serta mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

Indikator literasi digital dalam penelitian ini seperti Pemanfaatan Teknologi dalam pembelajara informatika, Penggunaan sarana digital, Jejaring Sosial, Pengaturan Privacy, Dampak Positif Teknologi, 1) Dampak Negatif Teknologi Pemanfaatan Teknologi dalam pembelajaran informatika: kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi digital untuk mempelajari dan memahami konsep informatika, seperti penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras, bahasa pemrograman, dan teknologi web. 2) Penggunaan sarana digital: kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital untuk memperoleh informasi, seperti kemampuan dalam mengakses internet, mengunduh dan mengunggah berkas, mengirim email, dan menggunakan perangkat lunak produktivitas. 3) Jejaring Sosial: kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan

berkolaborasi dengan menggunakan jejaring sosial, seperti mengelola akun media sosial, memahami etika dan aturan penggunaan jejaring sosial, dan kemampuan dalam memanfaatkan jejaring sosial sebagai sumber informasi. 4) Pengaturan Privacy: kemampuan siswa dalam menjaga privasi dan keamanan informasi pribadi di dunia digital, seperti memahami dan mengatur pengaturan privasi pada jejaring sosial dan situs web, serta menghindari tindakan yang dapat membahayakan privasi dan keamanan informasi pribadi. 5) Dampak Positif Teknologi: kemampuan siswa dalam memahami dampak positif teknologi digital pada kehidupan sehari-hari, seperti meningkatkan akses informasi, memperluas jaringan sosial, dan memudahkan pekerjaan. 6) Dampak Negatif Teknologi: kemampuan siswa dalam memahami dampak negatif teknologi digital pada kehidupan sehari-hari, seperti kecanduan media sosial, gangguan tidur, dan ketidakseimbangan kehidupan sosial. Indikator-indikator ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengukur tingkat literasi digital siswa di sekolah atau dalam penelitian literasi digital.

2. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis telah menjadi salah satu kompetensi dari tujuan pendidikan, bahkan sebagai salah satu sasaran yang ingin dicapai (K(Kritis et al., 2010). Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam membuat keputusan

yang penting dan kompleks, serta dalam menyelesaikan masalah-masalah yang rumit dan menantang.

Secara umum, kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk memproses, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis dan obyektif, serta mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum menarik kesimpulan atau membuat keputusan. Kemampuan ini juga melibatkan keterampilan untuk mengidentifikasi dan menghindari kesalahan penalaran, bias, dan asumsi yang tidak teruji. Dengan berpikir kritis, seseorang dapat mengambil keputusan yang lebih baik, melakukan evaluasi yang lebih akurat, dan menyelesaikan masalah dengan lebih efektif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk kesuksesan seseorang dalam kehidupan pribadi maupun profesional.

Menurut Watson dan Glaser (2008) dalam (Rachmantika & Wardono, 2019) menyatakan bahwa komponen berpikir kritis meliputi: (1) penarikan kesimpulan, (2) asumsi, (3) deduksi, (4) menafsirkan informasi, dan (5) menganalisis argumen. Komponen-komponen berpikir kritis ini digunakan sebagai tolok ukur kemampuan berpikir kritis seseorang.