

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era society 5.0, pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari lembaga resmi maupun informal guna menghasilkan individu yang berkualitas (Aziizu, 2015). Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional terdapat dalam pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Oleh karena itu, tanpa mengabaikan pentingnya komponen pendidikan lainnya, pendidikan akan menentukan berhasil tidaknya peserta didik menyelesaikan proses menjadi manusia yang berkualitas.

Kemajuan teknologi seiring dengan perkembangan zaman menjadi tolok ukur kemajuan peradaban, khususnya di bidang pertumbuhan informasi. Bantuan dan visibilitas internet berkontribusi terhadap percepatan penyebaran informasi digital. Kemajuan tersebut berdampak pada cara hidup dan kebutuhan masyarakat sehingga terciptalah komunitas yang memerlukan

pengetahuan dan kemampuan untuk memanfaatkan secara maksimal teknologi tersebut (Agustin & Krismayani, 2019).

Dalam perkembangannya, pendidikan telah mengalami sejumlah transformasi dan modernisasi. Dengan pemanfaatan teknologi, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan materi tulisan tangan. Memanfaatkan teknologi mutakhir seperti *internet of things*, *augmented reality*, *virtual reality*, dan kecerdasan buatan, antara lain adalah suatu keharusan untuk pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi ini, pendidik dapat membuat kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa dan menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif (Lee, H., Lee, J., & Kim, M. 2020). Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa belajar lebih mudah dan menyenangkan.

Pendidikan di era ini menekankan pembelajaran berfokus menumbuhkan pengembangan kemampuan dan keterampilan abad 21, termasuk kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan metodis. Selain itu, kurikulum perlu diperbarui untuk mencerminkan tuntutan abad kedua puluh satu dan mendorong pengembangan HOTS (Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi), seperti tanggung jawab sipil, kasih sayang, kerja sama, pemikiran kritis dan kreatif, logika komputasi, dan komunikasi (Andi Sadriani et al., 2023). Singkatnya, pendidikan perlu membekali masyarakat dengan keterampilan yang diperlukan untuk bersaing dalam masyarakat cerdas dengan menggabungkan kepentingan pemangku kepentingan, mengubah kurikulum, dan memberikan pelatihan pemikiran kritis

dan penggunaan teknologi kepada tenaga pendidik dan siswa (Khoiriah et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi diharapkan dapat mengubah cara pandang yang mula-mula berpusat pada guru (teacher-centered learning) akhirnya menjadi berpusat pada siswa. Selain itu, teknologi memberikan siswa akses terhadap berbagai pengetahuan dari berbagai sumber sehingga memungkinkan mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Siswa mendapat manfaat dari akses terhadap sumber belajar yang lebih beragam melalui hal ini, yang dapat membantu perolehan pengetahuan dan keterampilan mereka secara efisien.

Teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya sebagai metode pengajaran saja, namun penggunaan teknologi juga dipandang sebagai sebuah instrument penting dalam cara baru untuk proses belajar mengajar kepada peserta didik. Tingkat pemahaman calon guru mengenai pentingnya penggunaan teknologi di kelas masih relatif rendah. Guru hendaknya bercita-cita menjadi lebih melek teknologi agar dapat menguasai teknologi informasi membantu siswa di kemudian hari dalam proses pendidikan memanfaatkan sumber daya internet di era modern 5.0. Akan tetapi, masih banyak pendidik yang belum mampu memanfaatkan teknologi dengan baik saat pembelajaran. Kurangnya pemahaman calon pendidik secara intensif untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal menunjukkan bahwa mahasiswa calon guru masih belum menerapkan literasi digital dengan baik sesuai dengan perkembangan teknologi di era revolusi industry di bidang pendidikan.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk menemukan, mengelola, mengevaluasi, membuat, dan mengomunikasikan informasi yang didapat dari media digital dengan bijak. Koltay (2011) dalam penelitian (Triyanto, 2022) menjelaskan bahwa literasi digital merupakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan oleh pengajar dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar penggunaan media digital menjadi lebih efisien. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menguasai literasi digital agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman serta kebutuhan pelajar di era digital.

Mahasiswa pada umumnya sudah terbiasa melakukan aktivitas sehari-hari yang mengarah kemampuan literasi digital yang baik, namun hal tersebut belum sepenuhnya diterapkan dalam bidang pendidikan. Hal ini juga didukung dari data hasil penelitian (Yanti et al., 2021) menyatakan bahwa bahwa 306 mahasiswa Indonesia dari berbagai universitas yang berlokasi di pulau Sumatera, Jawa, Riau, Sulawesi, dan Riau mengumpulkan data yang menunjukkan bahwa 87,27% responden menilai positif literasi informasi, 93,77% menilai beasiswa digital, 85,50% menilai keterampilan belajar, 69,50% menilai literasi TIK, 77,57% menilai manajemen privasi, 79,83% menilai komunikasi dan kolaborasi, dan 78,57% menilai literasi media. Oleh karena itu, setiap mahasiswa calon guru hendaknya dapat terus meningkatkan kemampuan literasi digitalnya sesuai dengan pembelajaran saat ini yang diharuskan untuk memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan.

Saat ini penyelenggaraan operasional pendidikan memerlukan literasi digital (Sumiati & Wijonarko, 2020). Agar siswa memiliki kemampuan

teknologi informasi dan media, mereka harus memiliki keterampilan teknologi informasi dan media. juga kemampuan teknologi. Penggunaan media informasi disamakan dengan keterampilan literasi internal, yang menggabungkan pemanfaatan media digital dan informasi ke dalam satu rangkaian keterampilan digital. Kompetensi digital sangat penting untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk mencapai tujuan akademik, khususnya bagi siswa PLP 2 yang menjadi subjek penelitian ini dan yang akan berinteraksi dengan teknologi untuk menghasilkan pengetahuan baru.

Para guru kini menangani murid-murid dari generasi yang tumbuh dengan kemajuan teknis yang aman. Oleh karena itu, mereka terbiasa menggunakan teknologi digital (Fitriah & Mirianda, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa guru merupakan salah satu unsur utama dalam dunia pendidikan yang wajib selalu meningkatkan kemampuan kompetensi yang dimilikinya agar siap menghadapi perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, guru harus menjadi lebih dari sekedar penyaji pengetahuan mereka juga perlu menjadi fasilitator dan motivator, yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi gaya belajar mereka sendiri dan metode pengumpulan dan analisis informasi. Oleh karena itu, supaya semangat belajar siswa dapat tumbuh, maka guru harus mampu memanfaatkan pengetahuan teknis yang dimilikinya guna memperoleh wawasan serta keterampilan dalam merancang dan menawarkan pendekatan yang kreatif dan berbeda.

Prinsip yang ada dalam era digital saat ini lebih menekankan pada digitalisasi melalui penggunaan big data dan kecerdasan buatan akan

berdampak pada perkembangan pengguna jaringan internet di berbagai industri. Kebutuhan pendidik untuk memiliki kompetensi yang diharapkan dalam konteks revolusi industri kelima merupakan sebuah tantangan. Menurut (Fatmawati & Safitri, 2020), kompetensi mencakup kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan komunikasi dan kerja, serta kreativitas dan penemuan, literasi informasi, dan teknologi. Oleh karena itu, untuk menjadi seorang guru, seseorang harus siap dan memiliki kemampuan berpikir kritis, yang memungkinkan seseorang memahami permasalahan sulit dan mencari jawaban dari berbagai sumber.

Kesiapan sangat penting untuk menunjang karir seseorang karena dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam menjalankan pekerjaannya (Indra Maipita, 2018). Untuk meningkatkan kreativitas dan penemuan yaitu kreaktivitas untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan menawan sangat penting untuk meningkatkan kesiapan seseorang menjadi guru. Seorang mahasiswa untuk meningkatkan kesiapsiagaan mempelajari teknologi juga berarti belajar bagaimana menjadi seorang guru. kesiapan menjadi guru (Formi & Yulhendri, 2021)..

Kesiapan mahasiswa menjadi guru didukung oleh tahapan pada jenjang Program Sarjana Pendidikan yang dikenal dengan istilah Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) mendukung persiapan peserta didik menjadi guru dengan memberikan tugas kepada peserta didik untuk melaksanakan hasil pembelajaran melalui observasi proses pendidikan di sekolah dan lembaga, pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran, dan pengajaran dan pembelajaran

terbimbing. Penugasan tersebut disertai dengan tindakan reflektif di bawah pengawasan dan bimbingan dosen pembimbing lapangan (DPL) dan guru pamong (GP). Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) merupakan mata kuliah wajib yang harus diselesaikan oleh mahasiswa jurusan pendidikan di Universitas Negeri Medan.

Mahasiswa yang mengikuti program pendidikan wajib menyelesaikan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) sebagai mata kuliah (Khaerunnas & Rafsanjani, 2021). Menurut buku pedoman PLP UNIMED, PLP 2 merupakan puncak dari seluruh kegiatan pembelajaran di setiap program studi, yang meliputi pemberian pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa. Proses kegiatan PLP diharapkan dapat membantu calon guru membangun dan meningkatkan kompetensi profesional, pengetahuan, dan kemampuan, serta menanamkan sikap-sikap yang diperlukan dalam diri mahasiswa sebagai calon guru.

Berdasarkan uraian tersebut, gambaran mengenai literasi digital di kalangan mahasiswa Pendidikan Geografi yang merupakan peserta PLP 2 tahun di SMA Negeri 1 Medan menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti. Literasi digital di era teknologi saat ini memegang peranan penting, terutama dalam dunia pendidikan. Sehingga penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena memberikan gambaran mengenai literasi digital di kalangan mahasiswa Pendidikan Geografi yang merupakan peserta PLP 2 di SMA Negeri 1 Medan. Melalui pemahaman lebih mendalam, diharapkan penelitian ini dapat memberikan panduan penggunaan teknologi digital yang berkaitan dengan

dengan literasi digital kalangan mahasiswa saat ini. Penelitian yang diajukan oleh peneliti, yaitu Analisis Literasi Digital Mahasiswa Pendidikan Geografi dalam Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka masalah yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era industry 5.0 saat ini.
2. Era digital saat ini menjadi tantangan bagi tenaga pendidik karena harus menerapkan prinsip yang lebih memfokuskan pada digitalisasi yang menggunakan *big data* atau *artificial intellingence* yang akan menghasilkan inovasi seperti pengguna jejaring internet pada berbagai bidang.
3. Calon pendidik dituntut lebih melek dalam penguasaan teknologi informasi sehingga mampu membimbing peserta didik menggunakan fasilitas internet pada era 5.0 saat ini.
4. Belum diketahuinya literasi digital di kalangan mahasiswa Pendidikan Geografi dalam Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.

C. Batasan Masalah

Supaya pembahasan dalam penelitian ini terarah dan tidak menyimpang dari tujuan permasalahan penelitian ini dibatasi pada belum diketahuinya literasi

digital di kalangan mahasiswa Pendidikan Geografi dalam Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana literasi digital mahasiswa Pendidikan Geografi dalam Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui literasi digital mahasiswa Pendidikan Geografi dalam Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam berbagai bidang, antara lain yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi mahasiswa untuk lebih baik dalam mengembangkan literasi digital dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat khususnya dalam dunia pendidikan yang diterapkan dalam Pelaksanaan Pengenalan

Lapangan Persekolahan (PLP 2) sehingga dapat menjadi sarana latihan untuk menjadi guru profesional.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan literasi lebih lanjut untuk peneliti dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya mengenai mengenai literasi digital mahasiswa Pendidikan Geografi dalam Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi akademis : hasil penelitian dari ini diharapkan mampu memberikan tambahan bukti yang empiris mengenai literasi digital mahasiswa Pendidikan Geografi dalam Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.
- b. Bagi peneliti : menambah pengetahuan dan pemahaman yang lebih baik mengenai literasi digital mahasiswa Pendidikan Geografi dalam Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) di SMA Negeri 1 Medan.
- c. Bagi Pembaca : hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan informasi serta pengetahuan secara umum bagi pembaca pada umumnya serta secara khusus bagi mahasiswa.