

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia dikategorikan sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia mulai terlihat sejak tahun 2003, dan berlipat pada tahun-tahun berikutnya. Mengacu pada hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) di (Universitas Indonesia, jumlah pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2015 mencapai 88.1 juta orang. Lebih lanjut, berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII di tahun 2017, teridentifikasi pengguna internet di Indonesia mencapai lebih dari 143 juta jiwa berbanding 262 juta jiwa penduduk Indonesia. Usia pengguna pun beragam, mulai anak-anak hingga manula, dan kelompok masyarakat yang tidak bersekolah pun menjadi pengguna internet aktif dengan porsi 5,45%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilansir oleh Mitchell Kapoor (dalam Hagel, 2012a) memperlihatkan bahwa generasi muda pada dasarnya memiliki keahlian dalam mengakses media digital saat ini, tetapi mereka belum mengimbangi kemampuannya dalam menggunakan media digital untuk memperoleh informasi untuk mengembangkan potensi dan kapasitas diri. Kondisi yang dialami generasi muda tersebut, tidak didukung konten dan informasi media digital berkualitas yang memiliki keragaman jenis, relevansi dan keabsahannya.

Pada hakekatnya literasi dasar merupakan kemampuan baca tulis yang berkembang menjadi literasi digital yang menyesuaikan zaman saat ini. Literasi digital merupakan seperangkat kemampuan dan pengetahuan untuk menggunakan media digital. Media itu digunakan berkomunikasi, memanfaatkan media dengan baik dan bijak serta mematuhi perundang undangan yang berlaku. Literasi digital dapat dikatakan sebagai keahlian untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar mampu mengkomunikasikan suatu informasi dengan kecakapan kognitif dan teknis. Literasi digital tidak sekedar kemampuan

mengoperasionalkan dengan baik, dan hanya mengetahui perangkat keras dan perangkat lunaknya, namun lebih dari itu. Kemampuan untuk mengendalikan emosi, kemampuan kognitif dan sosial. Kemampuan untuk mengkritisi juga diperlukan, berkomunikasi dengan baik dan memilih informasi yang benar dan salah, serta hoax.

Literasi Digital juga merupakan sebuah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digitalisasi, termasuk alat komunikasi yang modern atau jaringan internet dalam menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan informasi, membuat informasi dan memanfaatkannya secara bijak, cerdas, cermat, tepat dan tentunya patuh hukum dan aturan dalam rangka membina komunikasi dan interaksi positif dalam kehidupan sehari-hari. Namun di Indonesia literasi masih menjadi masalah sekaligus tantangan yang perlu diatasi karena beberapa penelitian menunjukkan bahwa aspek literasi masih menjadi permasalahan di beberapa entitas atau di beberapa tempat, seperti di Kampung Wonopuru, Dusun Sidoawayah, Kabupaten Ponorogo, literasi pada anak-anak di Kampung Wonopuru masih rendah hal itu disebabkan karena kurangnya partisipasi lingkungan dalam mendukung literasi mengakibatkan anak-anak di desa tersebut masih banyak yang tidak meneruskan sekolah lanjut dan alhasil mereka belajar apa yang dilakukan orang tuanya seperti berkebun. Mereka tidak mempunyai pekerjaan tetap hanya mengandalkan lahan pertanian tanah dari pemerintah (Endang Sri Maruti, dkk 2021).

Selanjutnya seperti yang terjadi di Desa Kulonprogo, pengetahuan literasi digital dan kreatifitas pemuda di Desa Kulonprogo masih kurang. Tujuan program Sipkades adalah memberdayakan pemuda untuk membangun desa serta untuk mendorong literasi digital pemuda untuk menginformasikan potensi desanya ke dunia luar dengan menggunakan media internet, namun pada kenyataannya, menumbuhkan kemandirian dan kreatifitas pemuda dalam menjalankan website Sipkades tidaklah mudah. Pemuda masih bergantung pada fasilitasi dari pihak eksternal. Pasca program selesai, pemuda tidak bisa secara rutin mengunggah konten ke website Sipkades. Hal ini disebabkan karena sudah tidak ada pendampingan dan penguatan kapasitas dari pihak eksternal, nyatanya

meningkatnya kapasitas pemuda dalam mengelola website tidak menjamin keberlanjutan program tanpa adanya pendampingan dari pihak eksternal. (Eka Zuni Lusi Astuti, 2019).

Lalu permasalahan literasi selanjutnya seperti di Kabupaten Sleman, kemampuan pengoperasian dan pemanfaatan teknologi digital pada guru-guru PAUD di Sleman masih rendah, hal ini disebabkan karena guru-guru PAUD di Sleman tidak terbiasa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran atau aktivitas keseharian, padahal nyatanya pengetahuan teknologi perlu dikembangkan oleh guru-guru KB/TK yang saat ini sedang menghadapi Covid-19. Dimana pembelajaran yang dilakukan tidak diruang kelas, melainkan *school for home*. Tujuan dari penerapan program literasi digital bagi guru KB/TK di Kabupaten Sleman ini adalah meningkatkan *technical skill* dan *management skill* dalam inovasi pembelajaran jarak jauh masa Covid-19. Oleh karena itu pelatihan literasi digital melalui *computational thinking* ini sangat cocok diberikan kepada guru-guru KB/TK di Kabupaten Sleman. (Fitri Nurmahmudah, dkk 2020).

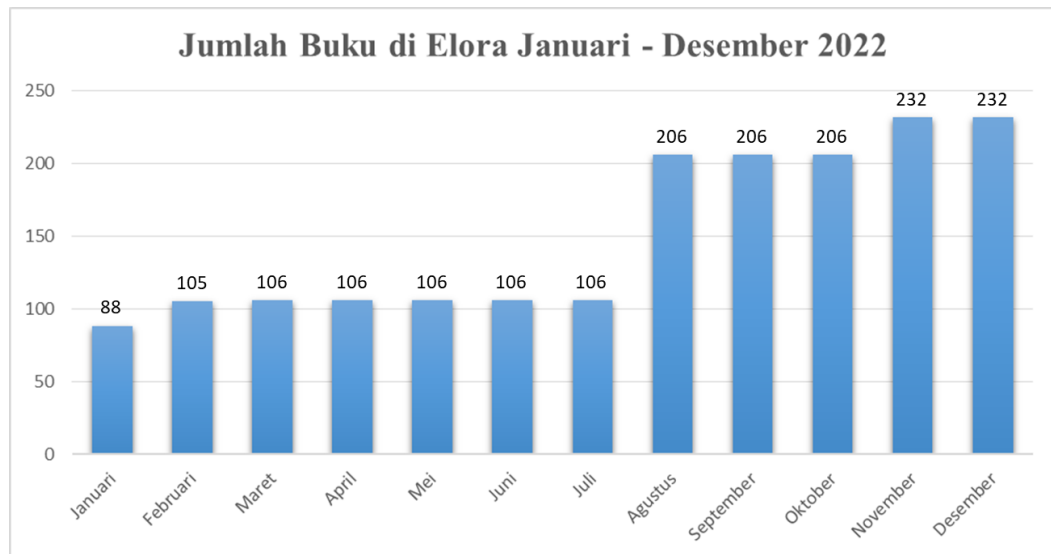
Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah.

Sementara UNESCO menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 persen. Artinya dari 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca. Hasil riset berbeda bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan *Central Connecticut State University* pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. Rendahnya pemahaman literasi digital melahirkan serangkaian dampak negatif, mulai dari menjamurnya hoaks, pornografi, penyalahgunaan konten privat, hingga penyebaran terorisme/radikalisme di ranah maya.

Menurut Riswanto (2013) terdapat tiga konteks dalam pendekatan literasi digital. Pertama, konteks proteksi yang memandang bahwa pengguna internet (*users*), terutama anak-anak dan remaja rentan terpapar konten negatif sehingga ruang daring harus diproteksi sedemikian rupa untuk mengontrol arus informasi dan

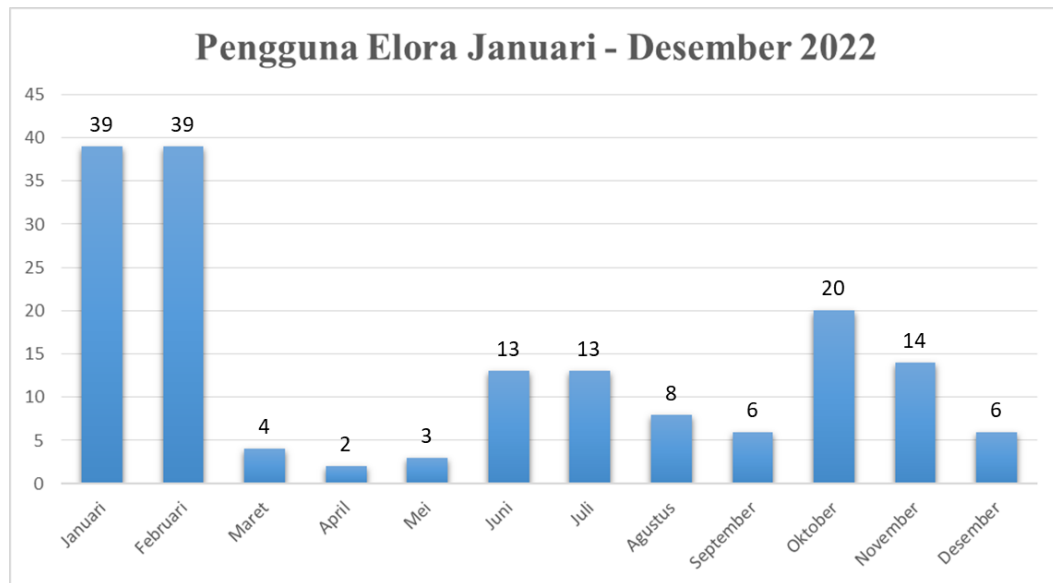
penggunaan internet agar tidak menyimpang dari aturan. Konteks kedua adalah pendekatan instrumentalis. Pandangan ini menekankan pada penguasaan kemampuan teknis dalam menjelajah ranah maya. Sedangkan konteks ketiga adalah pendekatan pemberdayaan yang memandang bahwa internet adalah lapak untuk memberdayakan penggunanya sesuai kebutuhan masing masing, dan yang terpenting adalah membekali pengguna internet tentang cara memilih informasi yang dibutuhkan di antara sekian banyak opsi yang tersedia. Kemampuan menjadi "mandiri" harus ditanamkan sejak dini, yang tentunya lebih baik daripada sekedar "mengarahkan" melalui aneka regulasi yang ditetapkan. Regulasi yang telah ada, malahan dalam beberapa kasus, dipelintir untuk kepentingan golongan tertentu.

Terkait dengan literasi digital, banyak organisasi baik pemerintah maupun privat membuat *system* atau aplikasi sebagai bentuk atau metode dalam meningkatkan literasi digital, salah satunya adalah aplikasi Elora yang ada di PT Angkasa Pura II. *E-Library of Angkasa Pura II* atau biasa disebut Elora merupakan aplikasi pembelajaran yang berisikan *e-book* yang dapat diakses & dipelajari oleh seluruh karyawan. Memiliki keunggulan dengan *user interface* yang menarik, *user friendly*, serta dapat diakses melalui *web-based* maupun *iPerform*. Diluncurkan oleh unit HLCK atau *Knowledge Management* pada 30 November 2021 yang bertujuan sebagai sarana agar seluruh karyawan Angkasa Pura II dapat melakukan aktivitas *self-learning* guna meningkatkan pengetahuannya, dengan menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut. Berikut adalah data grafik berdasarkan jumlah buku dan pengguna di Elora dalam kurun waktu 1 tahun, yaitu mulai Januari 2022 sampai dengan Desember 2022.



Gambar 1.1 Jumlah Buku di Elora Januari - Desember 2022
Sumber : Airport Learning Center PT. Angkasa Pura II (Persero) Tangerang 2022

Berdasarkan gambar 1.1 diatas dapat dilihat bahwa jumlah buku di Elora dari bulan Januari sampai dengan Desember pada Elora ada peningkatan. Berikut ada 54 kategori buku yang ada pada aplikasi Elora yaitu *Flight, Business, Makanan, Finance, Engineering, Management, Money, Leadership, Programming, Mathematics, Transportation, Computers, Technology, Law, Marketing, Sales, Politic, Health, Social Science, Personal Transformation, History, Criticism, Arts, Photography, Self-Help, Human Resources, Job Hunting, Careers, Test, Magazine, Airport Service, Personality Development, Hospitality, Airport Operation, Change Management, Airport Design, Airport Commercial Business Strategy, Knowledge Management, Airport Facility, Metaverse, Aviation Security, Airport Engineering, Human Resources Management, Organization Development, Project Management, Corporate Strategic Planning, People Management, Excellence Corporate Culture, Customer Engagement, Learning Organization, Digital Transformation, Public Relation, Financial Management, dan Logistic Management.*



Gambar 1.2 Pengguna Elora Januari - Desember 2022
Sumber : Airport Learning Center PT. Angkasa Pura II (Persero) Tangerang 2022

Berdasarkan gambar 1.2 diatas dapat dilihat bahwa pengguna Elora dari bulan Januari sampai Februari cukup baik, yakni dengan 39 pengguna, namun pada bulan bulan berikutnya terjadi penurunan yang cukup signifikan, hingga yang terendah terjadi pada bulan april yakni dengan 2 pengguna. Di Elora sendiri saat ini terdapat 541 pengguna yang telah membaca di aplikasi Elora tersebut, jika dilihat dari banyaknya jumlah karyawan di PT Angkasa Pura II (Persero) yaitu 5.346 karyawan, hanya 0,1% yang menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan wawancara pra penelitian dengan Pak Taufik selaku pengelola program Elora, bahwa ada indikasi mengenai kurangnya peminat pada aplikasi Elora tersebut disebabkan karena belum adanya ketegasan dari *management* Angkasa Pura II terkait dengan *punishment* atau tindakan tegas untuk mereka yang tidak membaca di Elora. Hal tersebut menjadi salah satu faktor minimnya pembaca di Elora.

PT Angkasa Pura II telah menyediakan aplikasi Elora sebagai sarana agar seluruh karyawan Angkasa Pura II dapat melakukan aktivitas *self-learning*, lalu dapat dijadikan sumber referensi bagi para karyawan dalam menunjang pekerjaannya, seperti saat mereka ingin membuat perencanaan mengenai *Airport Facility*, maka dapat dicari referensinya melalui aplikasi tersebut, karena di Elora

sendiri banyak terdapat kategori-kategori buku seperti *Business*, *Finance*, *Leadership*, *Airport Facility*, *Transportation*, dan lain sebagainya, lalu dengan adanya Elora untuk meningkatkan minat baca para karyawan, serta untuk meningkatkan literasi digital di PT Angkasa Pura II, karena dengan literasi yang bagus, minat baca yang bagus, maka hasil kualitas mutu pekerjaan para karyawan akan lebih bagus, didukung dari hasil penelitian Sahrazad, S. (2022) yaitu dengan motivasi kerja dan literasi digital, karyawan mendapatkan lebih banyak semangat dan dorongan untuk bekerja sehingga karyawan dapat melakukan pekerjaannya dengan lebih produktif. Dengan bekerja lebih banyak secara produktif akan meningkatkan pendapatan baik bagi perusahaan maupun bagi karyawan itu sendiri.

Namun pada pelaksanaan program Elora, masih sebagian kecil dari karyawan yang memanfaatkan aplikasi tersebut. Dimana hal ini disebabkan karena sosialisasi yang dilakukan kurang bervariasi, seperti hanya dilakukan melalui *broadcast whatsapp* dan *email corporate* saja, tanpa melakukannya secara langsung ke tiap kantor cabang, yang menyebabkan sebagian besar karyawan tidak tertarik dan kurang *aware* terhadap aplikasi ini, lalu dari sisi SDM nya, memang minat baca pada karyawannya masih rendah, Kemudian buku-buku dalam Elora juga masih lebih banyak yang berbahasa asing daripada bahasa Indonesia.

Jadi berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas maka perlu dilakukannya sebuah penelitian yang dapat bermanfaat bagi perusahaan dan bidang keilmuan. Maka penelitian ini berjudul **“Efektivitas E-Library Of Angkasa Pura II (Elora) Dalam Meningkatkan Literasi Digital Di PT Angkasa Pura II (Persero)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minimnya pengguna pada aplikasi Elora.
2. Sosialisasi yang dilakukan belum bervariasi yang menyebabkan sebagian besar karyawan PT Angkasa Pura II tidak tertarik dan kurang *aware* terhadap aplikasi Elora.

3. Buku-buku dalam aplikasi Elora banyak yang berbahasa asing.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini memiliki arah dan tidak meluas maka penelitian ini diberi batasan pada PT Angkasa Pura II (Persero) di Tangerang. Penelitian ini meneliti tentang efektivitas Elora dalam meningkatkan literasi digital di PT Angkasa Pura II (Persero). Responden yang diteliti hanya karyawan Divisi *Airport Learning Center* PT Angkasa Pura II (Persero).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Efektivitas *E-Library Of* Angkasa Pura II (Elora) Dalam Meningkatkan Literasi Digital Di PT Angkasa Pura II (Persero)?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui Efektivitas *E-Library Of* Angkasa Pura II (Elora) Dalam Meningkatkan Literasi Digital Di PT Angkasa Pura II (Persero).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu kepada berbagai pihak. Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai efektivitas program, serta juga diharapkan sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan efektivitas program dan bisa menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan di bidang pelaksanaan proses penelitian mulai dari pencarian masalah sampai dengan selesai dan juga sebagai ajang analisis ilmu ataupun teori yang didapat dari perkuliahan.

b. Bagi perusahaan

Diharapkan dapat membantu perusahaan PT Angkasa Pura II (Persero) dalam usaha meningkatkan literasi digital, serta mampu memberikan masukan yang berguna bagi perusahaan PT Angkasa Pura II (Persero) terhadap literasi digital yang sudah diterapkan.